



DIE REGELN DES RUGBYSPIELS

**Übersetzung der englischen Originalversion des
International Rugby Board**

2009

IMPRESSUM

Herausgegeben vom Deutschen Rugby Verband (DRV)
und der Schiedsrichtervereinigung im DRV

Stand: 01. 08. 2009

IMPRESSUM

4. Neue Auflage, Berlin / Heidelberg, August 2005

Das Regelwerk des Deutschen Rugby-Verbandes wurde von der Schiedsrichtervereinigung im Deutschen Rugby-Verband (SDRV) hergestellt. Es basiert auf dem im August 2000 erschienenen Handbuch des International Rugby Board (IRB).

Alle zwischenzeitlich vom IRB veröffentlichten Regeländerungen sind in das Regelwerk eingearbeitet.

In Zweifelsfällen ist jeweils der im Handbuch des IRB veröffentlichte Originaltext ausschlaggebend.

Das Regelwerk wird vom DRV auf Selbstkostenbasis vertrieben.
Ein Versand kann erst nach Zahlungseingang erfolgen.

Anmerkungen, Hinweise und Bestellungen sind ausschließlich direkt an den DRV zu richten:

Deutscher Rugby-Verband
- Geschäftsstelle -
Ferdinand-Wilhelm-Fricke-Weg 10
30169 Hannover

e-mail: office@rugby-verband.de



DIE REGELN DES RUGBYSPIELS

**Übersetzung der englischen Originalversion des
International Rugby Board**

2009

INHALT

VORWORT	Seite	4
DEFINITIONEN		5-8
VOR DEM SPIEL		9-10
1 Das Spielfeld		11-13
2 Der Ball		14-15
3 Anzahl der Spieler – Die Mannschaft		16-20
4 Spielkleidung		21-24
5 Spielzeit		25-26
6 Spielleiter		27-35
WÄREND DES SPIELS		
Spielmethode		36-37
7 Spielmodus		38
8 Vorteil		39-40
9 Das Erzielen von Punkten		41-43
10 Foulspiel		44-51
11 Abseits und Spielberechtigung im offenen Spiel		52-57
12 Vorfällen oder Vorpass		58-60
Im Spielfeld		61-62
13 Antritt und Wiederantritt		63-68
14 Ball auf dem Boden – kein Tackle		69-70
15 Tackle: Ballträger zu Boden gebracht		71-77
16 Offenes Gedränge		78-82
17 Paket		83-87
18 Marke		88-90
Das Spiel neu starten		91-92
19 Seitenaus, Gasse und Abseits an der Gasse		93-109
20 Gedränge		110-121
21 Straf- und Freitritte		121-127
Malfeld		128-129
22 Malfeld		130-136



UNTER 19 VARIATIONEN	137-140
SIEBENER VARIATIONEN	141-148
ZEICHENGEBUNG DES SCHIEDSRICHTERS	149-156
BEACH RUGBY VARIATIONEN	157-162



DRV SICHERHEITSREGELN	163-168
SCHÜLER- UND JUGENDREGELN	169-186
REGELN DES HALLENRUGBY	187-190

Vorwort (DRV)

Das International Board hat Mitte des Jahres 2000 ein vollständig neu überarbeitetes Regelwerk veröffentlicht. Ziel war es, das im Laufe der Jahre „gewachsene“ Werk in eine neue und besser lesbare Form zu bringen. Durch die stetigen Änderungen der vergangenen Jahre hatten sich Fehler eingeschlichen, die Lesbarkeit wurde zunehmend schlechter und das Auffinden einzelner Regelungen war sehr schwer geworden. Vor allem für Außenstehende war das Erlernen der Regeln extrem erschwert.

Die Übersetzung des kompletten Werkes, mit allen seinen in der Zwischenzeit eingefügten Änderungen, hat eineinhalb Jahre in Anspruch genommen. In ehrenamtlicher Arbeit wurden mehrere hundert Arbeitsstunden investiert um ein Regelwerk in deutscher Sprache veröffentlichen zu können.

Der DRV möchte allen Rugbyfreunden, die sich bei diesem Projekt engagiert haben, an dieser Stelle seinen Dank aussprechen.

Klaus Blank

- Rege kommission des DRV -

Vorwort (IRB)

Das Ziel des Spieles ist, dass zwei Mannschaften mit fünfzehn, zehn oder sieben Spielern unter Einhaltung fairen Spiels entsprechend den Regeln und des Sportsgeists mittels Tragen, Passen, Kicken oder Niederlegen des Balles so viel Punkte wie möglich erzielen. Die Mannschaft, welche die meisten Punkte erzielt hat, ist Gewinner des Spieles.

Die Regeln des Spiels, einschließlich der Variationen für „Unter 19 Rugby“, sind vollständig und enthalten alles was notwendig ist um ein Spiel richtig und fair spielen zu können.

Rugby ist ein Sport mit physischem Kontakt. Jeder Sport mit physischem Kontakt beinhaltet Gefahren. Es ist sehr wichtig, dass Spieler das Spiel in Einklang mit den Regeln des Spieles spielen und besonders die eigene und die Sicherheit des Gegners beachten. Es liegt in der Verantwortung der Trainer und derer, die das Spiel lehren sicherzustellen, dass Spieler in solch einer Art und Weise vorbereitet sind, dass sie gemäß den Regeln des Spieles und in Übereinstimmung mit den Sicherheitspraktiken spielen können.

Es ist Aufgabe des Schiedsrichters die Regeln in einer fairen Art und Weise anzuwenden, ausgenommen das Council des IRB hat experimentelle Regeln beschlossen.

Es ist Aufgabe der Verbände dafür Sorge zu tragen, dass das Spiel auf jedem Niveau diszipliniert und fair ausgetragen wird. Die Anwendung dieses Prinzips kann nicht allein auf dem Schiedsrichter lasten; sie ist ebenso Sache der Verbände, angeschlossener Organisationen und Vereine.



DEFINITIONEN

22m Antritt - Regel 13 - Antritt und Wiederantritt

Abseits im offenen Spiel - Regel 11 - Abseits und Spielberechtigung im offenen Spiel

Abseits, die 10-Meter-Regel - Regel 11 - Abseits und Spielberechtigung im offenen Spiel

Abseitslinie - eine gedachte Linie über das Spielfeld, von einer Seitenauslinie zur anderen, parallel zu den Mallinie. Die Position dieser Linie ändert sich entsprechend der Regel

Aktuelle Zeit - Vergangene Zeit einschließlich der, aus welchem Grund auch immer, verlorenen Zeit.

Angreifende Mannschaft - die Mannschaft, die sich in der gegnerischen Hälfte befindet, wenn das Spiel dort stattfindet.

Antritt - Regel 13 - Antritt und Wiederantritt

Aus dem Spiel - dies geschieht, wenn der Ball oder Ballträger im Seitenaus oder Malfeld-Seitenaus ist oder die Malfeld-Endauslinie berührt oder überschritten hat.

Ausscheren - Regel 19 - Seitenaus, Gasse und Abseits an der Gasse

Auswechselspieler - Regel 3 - Anzahl der Spieler – Die Mannschaft

Ballträger - ein Spieler der den Ball trägt.

Behinderung - Regel 10 - Foulspiel

Binden - das feste Greifen oder Umklammern des Körpers eines anderen Spielers zwischen der Schulter und den Hüften mit dem ganzen Arm von der Schulter bis zur Hand.

Das Spielfeld - Regel 1 - Das Spielfeld

Den Ball ablegen - Regel 22 - Malfeld

Die 22 - Regel 1 - Das Spielfeld

Dritte-Reihe-Außenstürmer - Stürmer, die normalerweise die Rückennummern 6 und 7 tragen.

Einwurf - wenn ein Spieler den Ball in das Gedränge oder die Gasse einwirft.

Empfänger - Regel 19 - Seitenaus, Gasse und Abseits an der Gasse

Erhöht - der Erhöhungstritt war erfolgreich

Erhöhung - Regel 9 – das Erzielen von Punkten

Ersatzspieler - Regel 3 - Anzahl der Spieler – Die Mannschaft

Fallen lassen - der Ball wird von der Hand oder den Händen fallen gelassen und gekickt, bevor er den Boden berührt hat.

Fliegender Keil - Regel 10 - Foulspiel

Foulspiel - Regel 10 - Foulspiel

Freitritt - ein Tritt für die nicht schuldige Mannschaft für ein Vergehen ihrer Gegner. Wenn von der Regel nicht anders beschrieben, wird ein Freitritt wegen eines Vergehens am Ort des Vergehens gegeben.

Gasse - Regel 19 - Seitenaus, Gasse und Abseits an der Gasse



- Gasselinie** - eine gedachte Linie, rechtwinklig zur Seitenauslinie, an der Stelle, wo der Ball eingeworfen wird.
- Gelbe Karte** - Eine Karte, gelb, die einem Spieler gezeigt wird, der verwarnet und mit einer Zeitstrafe von 10 Minuten bestraft wird.
- Gedränge** - dies geschieht, wenn Spieler von jeder Mannschaft in enger Anordnung zusammenkommen, so dass das Spiel durch Einwerfen des Balles wieder gestartet werden kann.
- Gedrängehalb** - der Spieler, der den Ball in das Gedränge einwirft.
- Gefährliches Spiel** - Regel 10 - Foulspiel
- Gespielt** - der Ball ist gespielt, wenn er von einem Spieler berührt wurde.
- Halbzeit** - die Pause zwischen den zwei Spielhälften.
- Handauf** - Regel 22 - Malfeld
- Hakler** - der mittlere Erste-Reihe-Spieler in einem Gedränge
- Hochheben** - Regel 19 - Seitenaus, Gasse und Abseits an der Gasse
- Im Feld** - weg von der Seitenauslinie in Richtung Spielfeldmitte.
- Kavallerie Angriff** - Regel 10 - Foulspiel
- Kontrolle** - Dies geschieht, wenn ein Spieler den Ball trägt oder eine Mannschaft den Ball unter Kontrolle hat. Beispiel: Der Ball ist in einer Hälfte eines Gedränges, dann ist der Ball unter Kontrolle dieser Mannschaft.
- Letzter Fuß** - der Fuß des letzten Spielers in einem Gedränge, offenen Gedränge oder Paket, der am nächsten zur eigenen Mallinie ist.
- Linie durch die Marke oder den Platz** - wenn nicht anders beschrieben, eine Linie parallel zur Seitenauslinie
- Linienrichter** - Regel 6 - **Spielleiter**
- „**Loose-head**“ - linker Erste-Reihe-Stürmer in einem Gedränge
- Malfeld** - Regel 22 - Malfeld
- Malfeld-Seitenauslinie** - Regel 1 - Das Spielfeld
- Mallinie** - Regel 1 - Das Spielfeld
- Mannschaftsmitglied** - ein anderer Spieler der gleichen Mannschaft.
- Marke** - Regel 18 - Marke
- Nahe** - Innerhalb eines Meters
- Offene oder blutende Wunde** - Regel 3 - Anzahl der Spieler – Die Mannschaft
- Offenes Gedränge** - Regel 16 - Offenes Gedränge
- Paket** - Regel 17 - Paket
- Pass** - ein Spieler wirft den Ball zu einem anderen Spieler. Wenn ein Spieler den Ball einem anderen Spieler übergibt ohne ihn zu werfen, ist dies ebenso ein Pass.
- Pre-gripping** - das Anfassen eines Spielers in der Gasse, bevor der Ball eingeworfen ist
- Pushover** - Regel 22 - Malfeld
- Rote Karte** - Eine Karte, rot, die einem Spieler gezeigt wird, der wegen eines Verstoßes gegen Regel 10 des Feldes verwiesen wurde.
- Schiedsrichter** - Regel 6 – Spielleiter
- Seitenaus** - Regel 19 - Seitenaus, Gasse und Abseits an der Gasse



Seitenauslinie - Regel 1 - Das Spielfeld

Setztritt - der Ball wird getreten, nachdem er zu diesem Zweck auf dem Boden platziert wurde.

Spielberechtigt - Regel 11 - Abseits und Spie berechtigung im offenen Spiel

Spielende - das Ende des Spieles

Spielfläche - Regel 1 - Das Spielfeld

Spielgelände - Regel 1 - Das Spielfeld

Spielzeit - Die Zeit die gespielt wurde, ohne die Zeit, die nach Regel 5 als verlorene Zeit definiert wurde.

Sprungtritt - der Ball wird aus der Hand oder den Händen auf den Boden fallen gelassen und getreten, wenn er zum ersten Mal vom Boden zurückspringt.

Steller - ein Spieler, der den Ball am Boden platziert, damit ein Mitspieler diesen treten kann.

Straftritt - ein Tritt für die nicht schuldige Mannschaft wegen eines Vergehens ihrer Gegner. Wenn von der Regel nicht anders beschrieben, wird ein Straftritt am Ort des Vergehens zuerkannt.

Strafversuch - Regel 10 - Foulspiel

Tackle - Regel 15 - Tackle: Ballträger zu Boden gebracht

„**Tight-head**“ - rechter Erste-Reihe-Stürmer in einem Gedränge

Tot - der Ball ist aus dem Spiel. Dies geschieht, wenn der Ball aus der Spielfläche herausging und dort bleib oder wenn der Schiedsrichter gepfiffen hat und das Spiel unterbrocht oder wenn ein Erhöhungstritt ausgeführt wurde.

Treffer nach Sprungtritt - Regel 9 - Das Erzielen von Punkten

Treffer nach Straftritt - Regel 9 - Das Erzielen von Punkten

Tritt - ein Tritt wird dadurch ausgeführt, dass der Ball mit jedem Teil des Beines oder Fußes, mit Ausnahme der Ferse, vom Zeh bis zum Knie, jedoch ohne Knie, bewegt wird. Ein Kick muss den Ball eine sichtbare Entfernung aus der Hand oder entlang des Bodens bewegen.

Über oder hinter oder vor einer Position - "mit beiden Füßen", ausgenommen, es passt nicht in den Zusammenhang.

Übertreten - ein Spieler tritt mit einem oder beiden Füßen über eine Linie. Diese Linie kann real (z.B. die Mallinie) oder gedacht (z.B. die Abseitslinie) sein.

Veranstalter - die Organisation, die für die Durchführung des Spiels verantwortlich ist. Dies kann ein Verband, eine Gruppe von Verbänden oder eine dem IRB angeschlossene Organisation sein.

Verband - die Kontrollinstanz unter deren Zuständigkeit das Spiel durchgeführt wird. Bei internationalen Spielen ist dies entweder das International Rugby Board oder ein Ausschuss des Boards.

Versuch - Regel 9 - Das Erzielen von Punkten

Verteidigende Mannschaft - die Mannschaft, in deren Spielhälfte das Spiel gerade stattfindet; ihre Gegner sind die angreifende Mannschaft.

Vorteil - Regel 8 - Vorteil

Vorwurf - Regel 12 - Vorfallen oder Vorpass

Vorwurf - Regel 12 - Vorfallen oder Vorpass



Weiter Einwurf - Regel 19 - Seitenaus, Gasse und Abseits an der Gasse

Wiederholter Regelverstoß - Regel 10 - Foulspiel

Zeitstrafe - Regel 10 – Foulspiel

Die neuesten Änderungen sind farblich hervorgehoben

VOR DEM SPIEL

REGEL 1	DAS SPIELFELD
REGEL 2	DER BALL
REGEL 3	ANZAHL DER SPIELER – DIE MANNSCHAFT
REGEL 4	SPIELKLEIDUNG
REGEL 5	SPIELZEIT
REGEL 6	SPIELLEITER

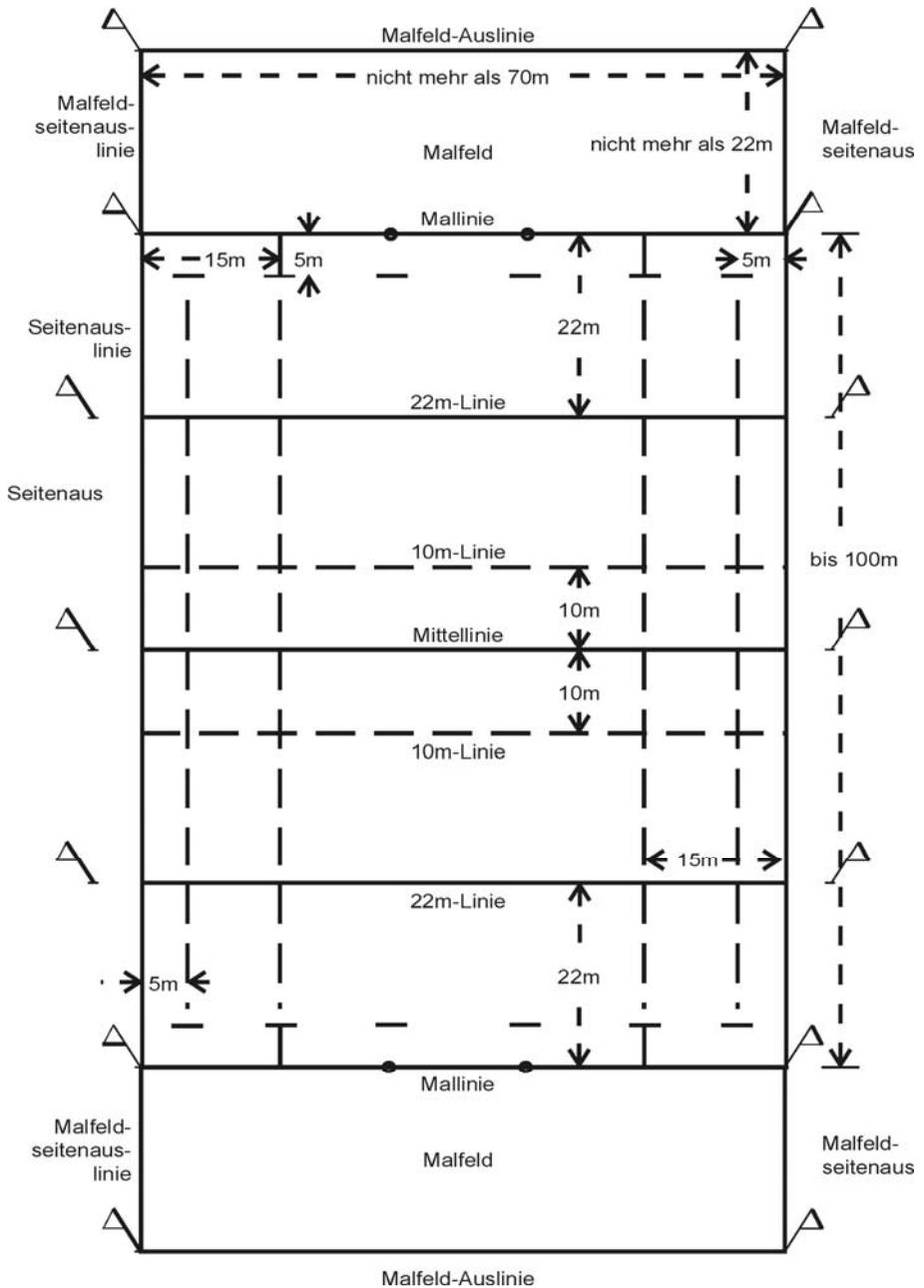
Vor dem Spiel

Die folgenden sechs Regeln des Spiels beinhalten alle notwendigen Erfordernisse um ein Spiel beginnen zu können.

Diese Regeln die Notwendigkeit eines Platzes mit festgelegten Maßen und einem Ball mit bestimmter Größe, Gewicht und Luftdruck.

Diese Regeln erklären die Notwendigkeit zwei Mannschaften zu haben und beschreiben was sie anziehen können um Rugby spielen zu können.

Diese Regeln erklären auch die Spielzeit eines Rugbyspiels und skizzieren die Rolle der Spielleiter.





REGEL 1 – DER SPORTPLATZ

DEFINITIONEN

Der Sportplatz umfasst das gesamte auf dem Plan dargestellte Areal. Zum Platz gehören:

Das Spielfeld ist das Areal (wie auf dem Plan gezeigt) zwischen den Mallinien und den Seitenauslinien. Diese Linien sind nicht Teil des Spielfeldes.

Die Spielfläche ist das Spielfeld und die Malfelder (wie auf dem Plan dargestellt). Die Seitenauslinien, Malfeld-Seitenauslinien und Malfeld-Endauslinien sind nicht Teil der Spielfläche.

Das Spiegelgelände ist die Spielfläche und der Platz darum. Die Umrandung sollte 5m Breite nicht unterschreiten. Sie wird **Spielfeldumrandung** genannt.

Das Malfeld ist das Feld zwischen der Mallinie und der Malfeld-Endauslinie und zwischen den beiden Malfeld-Seitenauslinien. Es schließt die Mallinie mit ein, nicht aber die Malfeld-Endaus- und Malfeld-Seitenauslinien.

“**Die 22**” ist das Feld zwischen der Mallinie und der 22m-Linie. Es schließt die 22m-Linie mit ein, nicht aber die Mallinie.

Der Plan, einschließlich aller Worte und Zeichnungen, ist Teil der Regel.

1.1 BESCHAFFENHEIT DES SPIELGELÄNDES

- (a) **Anforderung.** Die Oberfläche muss zu jeder Zeit sicher sein.
- (b) **Art der Oberfläche.** Die Oberfläche sollte Gras, kann aber auch Sand, Ton, Schnee oder künstliches Gras sein. Es kann auf Schnee gespielt werden, vorausgesetzt, der Schnee und der Untergrund sind sicher. Es soll keine dauerhaft harte Oberfläche, wie z.B. Asphalt oder Beton sein. Im Falle von künstlichem Gras muss diese Oberfläche der IRB Vorschrift 22 entsprechen.

1.2 BENÖTIGTE ABMESSUNGEN FÜR DAS SPIELGELÄNDE

- (a) **Abmessungen.** Das Spielfeld soll nicht länger als 100m und nicht breiter als 70m sein. Die Malfelder sollen nicht länger als 22m und nicht breiter als 70m sein.
- (b) Die Länge und Breite der Spielfläche sollte so genau wie möglich den beschriebenen Maßen entsprechen. Alle Felder sind rechteckig.
- (c) Der Abstand von der Mallinie zur Malfeld-Endauslinie sollte, wenn möglich, nicht kleiner als 10m sein.



1.3 LINIEN AUF DEM SPIELGELÄNDE

(a) **Linien**

Die Malfeld-Endauslinie und Malfeld-Seitenauslinien, die beide außerhalb des Malfeldes sind;

Die Mallinien, die sich im Malfeld aber außerhalb des Spielfeldes befinden;

Die 22m-Linien, die parallel zur Mallinie verlaufen;

Die Mittellinie, welche parallel zur Mallinie ist; und

die Seitenauslinien, die außerhalb des Spielfeldes sind.

(b) **Unterbrochene Linien**

Die 10m-Linien, die von einer Seitenauslinie zur anderen verlaufen, befinden sich auf jeder Spielfeldseite parallel zur Mittellinie; und

Die 5m-Linie, die von einer unregelmäßigen 5m-Linie (vor dem Malfeld) zur anderen parallel zur Seitenauslinie verläuft.

Die 15m-Linie, welche die 5-m unterbrochene Linie verbindet und im Abstand von 15m zur Seitenauslinie, parallel verläuft.

(c) **Unregelmäßige Linien**

(i) Sechs unregelmäßige Linien, jede 1m lang, 5m von der Mallinie entfernt, parallel zu ihr verlaufend. Sie befinden sich 5m und 15m von der Seitenauslinie entfernt, sowie vor den beiden Malstangen.

(iii) Zwei unregelmäßige Linien, jede 1m lang 15m von der Seitenauslinie entfernt beginnend an der unregelmäßigen 5m-Linie und endet an der Mallinie.

(iv) Eine Linie, einen halben Meter lang, auf der Mitte der Mittellinie, die Linie kreuzend.

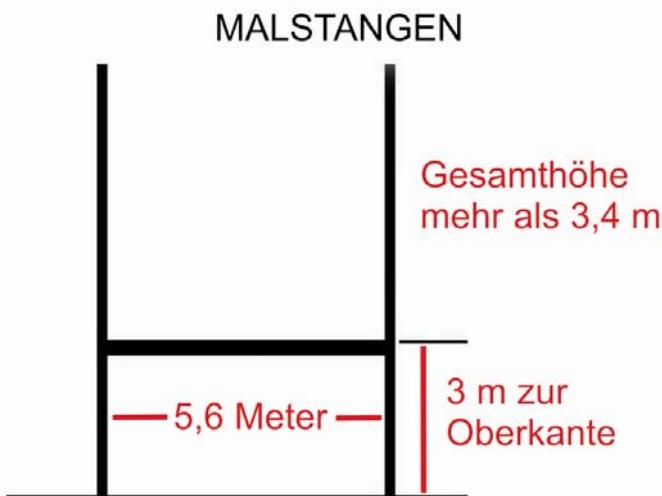
Alle Linien müssen entsprechend dem Plan ausgeführt sein.

1.4 MASSE FÜR DIE MALSTANGEN

(a) Der Abstand zwischen den beiden Längsstangen beträgt 5,6 Meter.

(b) Die Querstange ist so zwischen den Längsstangen positioniert, dass die Oberkante 3,0m vom Boden entfernt ist.

- (c) Die Mindesthöhe der Längsstangen ist 3,4m.
- (d) Wenn ein Schutz um die Längsstange angebracht ist, darf die maximale Entfernung von der Mallinie bis zur Kante des Schutzes 300mm nicht überschreiten.



1.5 FAHNENSTANGEN

- (a) Es gibt 14 Fahnenstangen mit Fahnen, jede mit einer Minimalhöhe von 1,2m.
- (b) Die Fahnenstangen müssen auf dem Schnittpunkt der Mallinien mit den Seitenauslinien, sowie der Malfeld-Endauslinien mit den Seitenauslinien positioniert sein. Diese acht Fahnenstangen sind außerhalb der Malfelder und sind kein Bestandteil des Spielfeldes.
- (c) Fahnenstangen müssen in Verlängerung der 22m-Linie und der Mittellinie, 2m hinter der Seitenauslinie im Spielgelände positioniert sein.

1.6 EINWÄNDE GEGEN DEN SPORTPLATZ

- (a) Wenn irgendeine Mannschaft Einwände gegen den Sportplatz oder die Art wie er gekennzeichnet ist hat, so müssen diese dem Schiedsrichter vor Beginn des Spiels mitgeteilt werden.
- (b) Der Schiedsrichter wird versuchen den Mangel zu beheben, er darf das Spiel jedoch nicht starten, wenn ein Teil des Sportplatzes als gefährlich anzusehen ist.

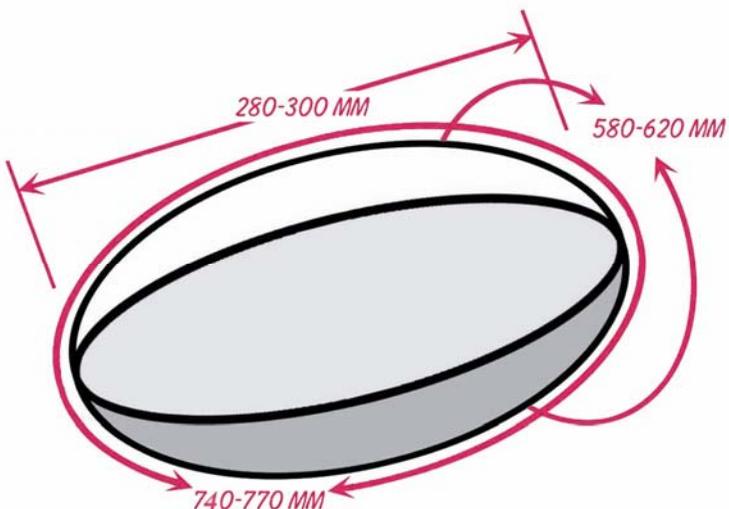
REGEL 2 – DER BALL

2.1 DIE FORM

Der Ball muss oval und aus vier Teilen hergestellt sein.

2.2 ABMESSUNGEN

Länge	280 – 300 Millimeter
Umfang der Länge	740 – 770 Millimeter
Umfang der Breite	580 – 620 Millimeter



2.3 MATERIAL

Leder oder ein geeignetes synthetisches Material. Es kann behandelt werden um den Ball Wasserunempfindlich zu machen und die Griffigkeit zu erhöhen

2.4 GEWICHT

410 – 460 Gramm



2.5 LUFTDRUCK BEI BEGINN DES SPIELES

65.71-68.75 Kilopascal,
oder 0,67 – 0,70 kg/cm²

2.6 ERSATZBÄLLE

Während eines Spieles können Bälle zum Auswechseln zur Verfügung stehen, aber keine Mannschaft darf durch ihre Benutzung oder Ballwechsel einen unredlichen Vorteil erzielen oder versuchen zu erzielen

2.7 KLEINERE BÄLLE

Die Abmessungen und das Gewicht dürfen für Spieler jüngeren Alters reduziert werden.



REGEL 3 – ANZAHL DER SPIELER – DIE MANNSCHAFT

DEFINITIONEN

Eine Mannschaft. Eine Mannschaft besteht aus fünfzehn Spielern, die das Spiel beginnen und eine festgelegte Anzahl von Ersatz-/ und oder Auswechselspielern.

Ersatzspieler. Ein Spieler, der einen verletzten Mitspieler ersetzt.

Auswechselspieler. Ein Spieler, der für einen Mitspieler aus taktischen Gründen eingewechselt wird.

3.1 MAXIMALE ANZAHL DER SPIELER AUF DER SPIELFLÄCHE

Maximum: jede Mannschaft darf nicht mehr als fünfzehn Spieler auf der Spielfläche haben.

3.2 EINE MANNSCHAFT MIT MEHR ALS DER ERLAUBTEN ANZAHL VON SPIELERN

Einspruch: Zu jeder Zeit, vor oder während des Spiels, darf eine Mannschaft gegenüber dem Schiedsrichter Einspruch über die Anzahl von Spielern der gegnerischen Mannschaft erheben. Sobald dem Schiedsrichter bekannt ist, dass eine Mannschaft zu viele Spieler hat, muss der Schiedsrichter den Kapitän dieser Mannschaft auffordern die Anzahl der Spieler auf die entsprechende Zahl zu reduzieren. Der Spielstand wird nicht beeinflusst.

Strafe: Straftritt an der Stelle wo das Spiel weitergeführt wird.

3.3 WENN ES WENIGER ALS FÜNFZEHN SPIELER SIND

Ein Verband kann erlauben, dass Spiele mit weniger als fünfzehn Spielern pro Mannschaft stattfinden können. Wenn dies der Fall ist, bleiben alle Regeln des Spiels in Kraft mit der Ausnahme, dass zu jeder Zeit mindestens fünf Spieler am Gedränge teilnehmen müssen.

Ausnahme: Spiele zwischen Mannschaften mit sieben Spielern auf jeder Seite bilden eine Ausnahme. Dieses Spiel findet nach den Regelvariationen für Siebener-Spiele statt.



3.4 AUSWECHSELSPIELER

Bei internationalen Spielen kann ein Verband nicht mehr als sieben Auswechsel-/ Ersatzspieler benennen.
 Bei anderen Spielen entscheidet der Verband, der die Verantwortung über das Spiel hat, ob weniger als sieben Spieler als Auswechsel-/ Ersatzspieler benannt werden dürfen.
 Eine Mannschaft kann bis zu zwei Erste-Reihe Spieler und bis zu fünf andere Spieler auswechseln. Auswechslungen dürfen nur erfolgen, wenn der Ball tot ist und der Schiedsrichter dies erlaubt.

Eine Mannschaft kann bis zu zwei Erste-Reihe Spieler und bis zu fünf andere Spieler auswechseln. Auswechslungen dürfen nur erfolgen, wenn der Ball tot ist und der Schiedsrichter dies erlaubt.

3.5 ERFAHRENE UND GEEIGNET AUSGEBILDETE SPIELER IN DER ERSTEN-REIHE

- (a) Die unten stehende Tabelle zeigt die Anzahl der entsprechend ausgebildeten und erfahrenen Spieler für die Erste-Reihe, für die jeweilige Anzahl von nominierten Spielern.

Anzahl der Spieler	Anzahl der geeigneten und erfahrenen Spieler
15 oder weniger	3 Spieler, die in der Ersten-Reihe spielen können
16, 17, 18	4 Spieler, die in der Ersten-Reihe spielen können
19, 20, 21, 22	5 Spieler, die in der Ersten-Reihe spielen können

- (b) Jeder Spieler in der Ersten-Reihe und jeder mögliche Ersatz muss geeignet und erfahren sein. **Die Eignung beinhaltet eine spezifische Ausbildung auf dieser Position.**
- (c) Wenn eine Mannschaft 19, 20, 21 oder 22 Spieler nominiert, müssen fünf Spieler zur Verfügung stehen, die in der Ersten-Reihe spielen können. Dies gewährleistet, dass im Falle eines ersten notwendigen Wechsels bei dem ein Hakler benötigt wird und im Falle eines ersten notwendigen Wechsels bei dem ein Erste-Reihe-Aussenstürmer benötigt wird, die Mannschaft sicher mit umkämpftem Gedränge weiterspielen kann.
- (d) Der Ersatz eines Erste-Reihe Stürmers kann durch einen geeigneten und erfahrenen Spieler geschehen, der schon am Spiel teilnimmt oder der als Ersatzspieler nominiert ist.

3.6 PLATZVERWEIS WEGEN FOULSPIEL



Ein Spieler, der wegen Foulspiel des Feldes verwiesen wurde, darf nicht ersetzt oder ausgetauscht werden. Für eine Ausnahme von dieser Regel siehe Regel 3,14.

3.7 DAUERHAFTER ERSATZ

Ein Spieler kann ersetzt werden, wenn er verletzt ist. Wenn der Spieler dauerhaft ersetzt wurde, dann darf dieser Spieler in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt werden. Der Ersatz des verletzten Spielers darf nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters vollzogen werden, wenn der Ball tot ist.

3.8 DIE ENTSCHEIDUNG FÜR EINEN DAUERHAFTEN ERSATZ

- (a) In einem Länderspiel darf ein Spieler nur ersetzt werden, wenn er nach Meinung eines Arztes so verletzt ist, dass es für diesen Spieler nicht ratsam ist das Spiel fortzusetzen.
- (b) In anderen Spielen, wo ein Verband die Erlaubnis dazu erteilt hat, kann ein Spieler auch auf Ratschlag einer medizinisch ausgebildeten Person ersetzt werden. Falls keine solche Person anwesend ist, kann der Spieler mit Zustimmung des Schiedsrichters ersetzt werden.

3.9 DIE VOLLMACHT DES SCHIEDSRICHTERS EINEN SPIELER AM WEITERSPIELEN ZU HINDERN

Wenn der Schiedsrichter entscheidet, mit oder ohne den Ratschlag eines Arztes oder einer anderen medizinisch ausgebildeten Person, dass ein Spieler so verletzt ist, dass der Spieler aufhören sollte zu spielen, kann der Schiedsrichter diesen Spieler auffordern das Feld zu verlassen um medizinisch untersucht zu werden.

3.10 ZEITWEISER ERSATZ

- (a) Wenn ein Spieler das Feld verlässt um eine blutende Wunde unter Kontrolle zu bringen und/oder eine offene Wunde abdecken zu lassen, kann dieser Spieler zeitweise ersetzt werden.
Wenn der Spieler, der zeitweise ersetzt wird, nicht innerhalb von 15 Minuten (aktuelle Zeit) auf das Spielfeld zurückkehrt, wird die Auswechslung dauerhaft und der Spieler darf nicht mehr am Spiel teilnehmen.
- (b) Wenn der Ersatz verletzt ist, kann dieser Spieler ebenfalls ersetzt werden.
- (c) Wenn der Ersatz wegen Foulspiels des Feldes verwiesen wird, darf der ersetzte Spieler nicht mehr auf das Spielfeld zurückkehren.

3.11 SPIELER DIE WIEDER AM SPIEL TEILNEHMEN MÖCHTEN

- (a) Ein Spieler der eine offene oder blutende Wunde hat, muss die Spielfläche verlassen. Der Spieler darf nicht eher zurückkehren, bevor die Blutung



gestillt und die Wunde abgedeckt ist.

- (b) Ein Spieler der wegen einer Verletzung oder aus einem anderen Grund das Spiel verlassen hat, darf nicht ohne die Zustimmung des Schiedsrichters wieder am Spiel teilnehmen. Der Schiedsrichter darf den Spieler nicht wieder am Spiel teilnehmen lassen, bevor der Ball tot ist.
- (c) Wenn der Spieler ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters wieder am Spiel teilnimmt und der Schiedsrichter glaubt, dass der Spieler das tat um seiner Mannschaft zu helfen oder die gegnerische Mannschaft zu behindern, soll der Schiedsrichter den Spieler wegen schlechten Benehmens bestrafen.
Strafe: Straftritt an der Stelle, wo das Spiel fortgesetzt würde.

3.12 AUSGEWECHSELTE SPIELER DIE WIEDER IN DAS SPIEL ZURÜCKKEHREN

Wenn ein Spieler ausgewechselt wird, darf dieser Spieler nicht wieder an diesem Spiel teilnehmen, auch nicht um einen verletzten Spieler zu ersetzen.

Ausnahme 1: Ein ausgewechselter Spieler darf einen Spieler mit einer blutenden oder offenen Wunde ersetzen.

Ausnahme 2: Ein ausgewechselter Spieler darf einen Erste-Reihe Spieler ersetzen, wenn dieser verletzt ist, mit einer Zeitstrafe bestraft oder des Feldes verwiesen wurde.

3.13 ERSTE-REIHE STÜRMER WURDE DES FELDES VERWIESEN ODER MIT EINER ZEITSTRAFE BESTRAFT

- (a) Nachdem ein Erste-Reihe Spieler des Feldes verwiesen wurde oder während eine Zeitstrafe für einen Erste-Reihe Spieler läuft, und keine nominierten Erste-Reihe-Spieler dieser Mannschaft mehr zur Verfügung stehen, werden unumkämpfte Gedränge angeordnet. Der Schiedsrichter ist nicht dafür verantwortlich zu entscheiden ob ein Spieler als Ersatz für die Erste-Reihe geeignet ist oder zur Verfügung steht. Dies liegt in der Verantwortung der Mannschaft.
- (b) Nachdem ein Erste-Reihe Spieler des Feldes verwiesen wurde oder während eine Zeitstrafe für einen Erste-Reihe Spieler läuft, wird der Schiedsrichter beim nächsten Gedränge den Kapitän dieses Spielers befragen, ob die Mannschaft noch einen Spieler auf dem Spielfeld hat der geeignet ist um in der ersten Reihe zu spielen. Wenn nicht, bestimmt der Kapitän einen Spieler seiner Mannschaft welcher das Spielfeld verlässt und durch einen geeigneten Erste-Reihe Spieler unter den Ersatzspielern ersetzt wird. Der Kapitän kann dies sofort tun oder nachdem ein anderer Spieler in der Ersten-Reihe ausprobiert wurde.
- (c) Wenn eine Zeitstrafe endet und ein Erste-Reihe Spieler auf das Feld



zurückkommt, verlässt der Ersatz-Erste-Reihe Spieler wieder das Feld und der zur zeitweisen Auswechslung bestimmte Spieler kann weiter am Spiel teilnehmen

- (d) Wenn durch Platzverweise oder Verletzungen eine Mannschaft nicht genügend geeignete Erste-Reihe Spieler zur Verfügung hat, wird das Spiel mit unumkämpften Gedrängen fortgesetzt.
- (e) Ein unumkämpftes Gedränge ist das gleiche wie ein normales Gedränge mit der Ausnahme, dass die Mannschaften nicht um den Ball kämpfen. Die Mannschaft die den Ball einwirft muss diesen gewinnen und es ist keiner Mannschaft erlaubt zu drücken.
- (f) Wenn der Schiedsrichter während eines Spiels unumkämpfte Gedränge anordnet weil eine Mannschaft in Übereinstimmung mit den Regeln keine ausreichend trainierten und erfahrenen Erste-Reihe-Spieler hat, muss der Schiedsrichter dies in einem Bericht dem Veranstalter mitteilen.
- (g) Wenn eine Mannschaft vor dem Spiel keine ausreichend trainierten und erfahrenen Erste-Reihe-Spieler hat, so dass keine umkämpften Gedränge stattfinden können, muss der Schiedsrichter unumkämpfte Gedränge anordnen. Der Schiedsrichter muss dies in einem Bericht dem Veranstalter mitteilen.
- (h) Ein Veranstalter kann in seinen Durchführungsbestimmungen festlegen, dass ein Spiel nicht stattfindet, wenn eine Mannschaft vor dem Spiel keine ausreichend trainierten und erfahrenen Erste-Reihe-Spieler hat.

3.14 ROLLENDER WECHSEL

Ein Verband, der die Verantwortung über das Spiel hat, darf für festgelegte Spielklassen den rollenden Wechsel von Spielern zulassen. Die Gesamtanzahl der Auswechslungen darf zwölf nicht überschreiten. Die Art und Weise wie die rollende Wechsel durchgeführt werden, bestimmt der Verband der die Verantwortung für diese Spiele hat.



REGEL 4 – KLEIDUNG DER SPIELER

DEFINITIONEN

Kleidung der Spieler ist alles was die Spieler tragen.

Ein Spieler trägt ein Trikot, kurze Hosen (Shorts) und Unterwäsche, Strümpfe und Schuhe.

Die Vorschrift 12 des IRB enthält die detaillierten Informationen zu den Spezifikationen für Kleidung und Stollen.

Anmerkung der DRV-Regelkommission:

Da die o.g. Verordnung einem ständigen Änderungsprozess unterliegt, halten wir es für nicht sinnvoll den Wortlaut hier wiederzugeben. Bei Bedarf ist die Verordnung im aktuellen Wortlaut auf der Internet Seite des IRB (<http://www.irb.org>) abrufbar.

4.1 ZUSÄTZLICHE KLEIDUNGSGEGENSTÄNDE

- (a) Ein Spieler darf unterstützende Teile aus elastischem oder komprimierbarem sowie waschbarem Material tragen.
- (b) Ein Spieler darf Schienbeinschützer tragen, wenn diese den IRB Spezifikationen entsprechen (IRB Vorschrift 12).
- (c) Ein Spieler darf unter den Strümpfen einen Knöchelschutz tragen, der nicht höher als ein Drittel der Länge des Schienbeins und aus steifem Material, außer Metall, gefertigt sein darf.
- (d) Ein Spieler darf fingerlose Handschuhe tragen wenn diese den IRB Spezifikationen entsprechen (IRB Vorschrift 12).
- (e) Ein Spieler darf Schulterpolster benutzen, die das IRB-Zeichen tragen (IRB Vorschrift 12).
- (f) Ein Spieler darf einen Mund- oder Zahnschutz tragen.
- (g) Ein Spieler darf einen Kopfschutz benutzen, der das IRB-Zeichen trägt (IRB Vorschrift 12).
- (h) Ein Spieler darf Bandagen und/oder Verbände tragen um eine Verletzung abzudecken oder zu schützen
- (i) Ein Spieler darf dünnes Tape oder ähnliches Material benutzen das als Unterstützung dient und/oder um Verletzungen zu verhindern.

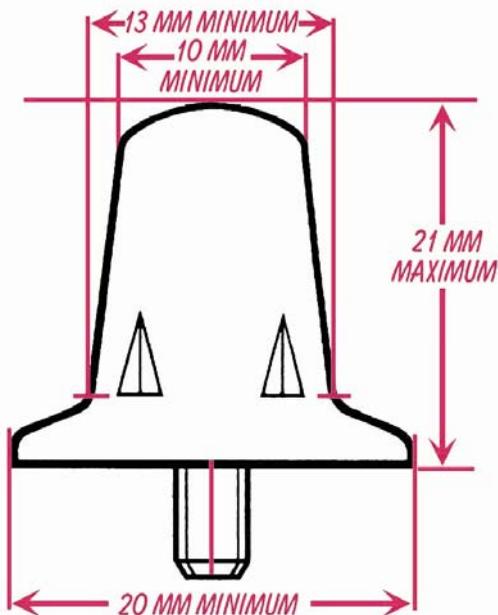
4.2 SPEZIELLE ZUSÄTZLICHE GEGENSTÄNDE FÜR FRAUEN

Zusätzlich zu den vorgenannten Gegenständen dürfen Frauen einen Brustschutz benutzen, der das IRB-Zeichen trägt (IRB Vorschrift 12).

4.3 STOLLEN

- (a) Die Stollen an den Schuhen der Spieler müssen den IRB Spezifikationen entsprechen (IRB Vorschrift 12).
- (b) Gummisohlen mit vielen gegossenen Stollen dürfen verwendet werden, wenn sie keine scharfen Ecken oder Kanten aufweisen.

RICHTIGE GROESSE DER STOLLEN



DIE MAXIMAL- UND MINIMALMASSE DER STOLLEN WIRD HIER WIEDERGEGBEN.



4.4 VERBOTENE KLEIDUNGSGEGENSTÄNDE

- (a) Ein Spieler darf keinen Gegenstand tragen der blutverschmiert ist.
- (b) Ein Spieler darf keinen Gegenstand tragen der scharf oder rauh ist.
- (c) Ein Spieler darf keine Gegenstände tragen, die Schnallen, Spangen, Ringe, mechanische Gelenke, Reißverschlüsse, Schrauben, Bolzen oder steife oder hervorstehende Teile haben, falls nicht in einem Teil dieser Regel erlaubt.
- (d) Ein Spieler darf keinen Schmuck wie Ringe oder Ohrhinge tragen.
- (e) Ein Spieler darf keine Handschuhe tragen.
- (f) Ein Spieler darf keine Hosen mit eingenähten Polstern tragen.
- (g) Ein Spieler darf keinen Gegenstand tragen, der nicht den IRB Spezifikationen entsprechen (IRB Vorschrift 12).
- (h) Ein Spieler darf keinen Gegenstand tragen, der normalerweise von der Regel erlaubt ist, aber nach Meinung des Schiedsrichters eine Verletzungsgefahr für einen anderen Spieler darstellt.
- (i) Ein Spieler darf keinen einzelnen Stollen an der Spitze des Schuhs tragen.
- (j) Ein Spieler darf keine Geräte zur Kommunikation in seiner Kleidung oder an seinem Körper befestigt tragen.
- (k) Ein Spieler darf keine zusätzlichen Gegenstände tragen, die nicht der IRB Vorschrift 12 entsprechen.

4.5 KONTROLLE DER SPIELKLEIDUNG

- (a) Der Schiedsrichter oder die Linienrichter die vom Organisator oder mit Vollmacht des Organisators des Spiels eingeteilt sind, müssen kontrollieren ob die Spielkleidung und die Stollen mit dieser Regel übereinstimmen.
- (b) Der Schiedsrichter kann zu jeder Zeit, vor oder während des Spiels, entscheiden, dass ein Teil der Spielkleidung gefährlich oder illegal ist. Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass die Kleidung gefährlich oder illegal ist, muss der Schiedsrichter den Spieler auffordern diese zu entfernen. Der Spieler darf nicht wieder am Spiel teilnehmen, bevor die Teile der Kleidung entfernt sind.
- (c) Wenn der Schiedsrichter oder ein Linienrichter bei der Kontrolle vor dem Spiel einem Spieler erklärt, dass er ein Teil trägt das nach dieser Regel nicht erlaubt ist und später festgestellt wird, dass dieser Spieler das Teil auf dem Spielfeld trägt, ist dieser Spieler wegen schlechten Benehmens des Feldes zu verweisen.

Strafe: Ein Strafritt an der Stelle wo das Spiel wieder gestartet wird.



4.6 DAS TRAGEN ANDERER KLEIDUNG

Der Schiedsrichter darf es keinem Spieler gestatten die Spielfläche zu verlassen um ein Teil seiner Kleidung zu wechseln, außer dieses ist blutverschmiert.



REGEL 5 - ZEIT

5.1 DAUER EINES SPIELS

Ein Spiel dauert nicht länger als 80 Minuten plus verlorene Zeit, Verlängerung und andere besondere Bedingungen. Ein Spiel ist in zwei Halbzeiten unterteilt, beide nicht länger als 40 Minuten Spielzeit.

5.2 HALBZEIT

Nach der Halbzeit wechseln die Mannschaften die Spielhälfte. Die Unterbrechung dauert nicht länger als 10 Minuten. Die Länge der Pause wird vom Organisator des Spiels, dem Verband oder der Körperschaft die das Spiel organisiert festgelegt. Während der Pause können die Mannschaften, der Schiedsrichter und die Linienrichter das Spielgelände verlassen.

Ein Verband der die Verantwortung für ein Spiel unterhalb der internationalen Ebene hat, kann eine Halbzeitpause zulassen, die 15 Minuten nicht übersteigt.

5.3 ZEITNAHME

Der Schiedsrichter nimmt die Zeit, aber er kann dies auch an einen oder beide Linienrichter und/oder den offiziellen Zeitnehmer übertragen. In diesem Fall signalisiert der Schiedsrichter diesen jedes Anhalten der Spielzeit oder jeden Zeitverlust. Wenn der Schiedsrichter in Spielen ohne einen offiziellen Zeitnehmer in Zweifel über die richtige Spielzeit ist, kann er einen oder beide Linienrichter oder eine andere Person befragen, dies aber nur, wenn die Linienrichter ihm nicht helfen konnten.

5.4 VERLORENE ZEIT

Zeitverlust kann durch Folgendes entstehen:

- (a) **Verletzung.** Der Schiedsrichter kann das Spiel nicht länger als eine Minute für die Behandlung eines Spielers oder eine andere erlaubte Unterbrechung stoppen.

Der Schiedsrichter kann erlauben, dass das Spiel fortgesetzt wird, während eine medizinisch ausgebildete Person einen Spieler behandelt oder der Spieler soll zur Behandlung an die Seitenauslinie gehen.

Wenn ein Spieler so schwer verletzt ist, dass er vom Spielfeld gebracht werden muss, liegt es im Ermessen des Schiedsrichters das Spiel so lange zu unterbrechen, bis der Spieler vom Feld gebracht wurde.

- (b) **Wechsel der Spielkleidung.** Wenn der Ball tot ist, erlaubt der Schiedsrichter einem Spieler ein zerrissenes Trikot, Hosen oder Schuhe zu wechseln. Es wird einem Spieler auch Zeit gegeben seine Schuhe neu zu binden.



- (c) **Ersatz oder Auswechslung von Spielern.** Es wird Zeit gestattet um Spieler zu ersetzen oder auszuwechseln.
- (d) **Bericht von Foulspiel durch einen Linienrichter.** Es wird Zeit gestattet, wenn ein Linienrichter über ein Foulspiel berichtet.

5.5 NACHHOLEN DES ZEITVERLUSTS

Jeder Zeitverlust ist in der gleichen Halbzeit nachzuholen.

5.6 VERLÄNGERUNG

Ein Spiel kann länger als 80 Minuten dauern, wenn der Veranstalter eine Verlängerung bei unentschiedenem Spielstand in einem Ausscheidungsspiel beschlossen hat.

5.7 ANDERE ZEITBESTIMMUNGEN

- (a) In internationalen Spielen dauert ein Spiel immer achtzig Minuten plus Nachspielzeit.
- (b) Bei anderen Spielen kann ein Verband die Länge der Spielzeit festlegen.
- (c) Wenn eine Verband nichts beschlossen hat, einigen sich die Mannschaften auf die Spielzeit. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Schiedsrichter.
- (d) Der Schiedsrichter kann ein Spiel zu jeder Zeit für beendet erklären, wenn der Schiedsrichter glaubt, dass ein Weiterspielen gefährlich wäre.
- (e) Wenn die Spielzeit abgelaufen ist und der Ball nicht tot ist oder ein Gedränge, eine Gasse, Marke, Freitritt oder Straftritt nicht ausgeführt wurde, erlaubt der Schiedsrichter ein Weiterspielen bis der Ball das nächste Mal tot ist. Wenn die Zeit abgelaufen ist und ein Freifang, ein Straftritt oder Freitritt zuerkannt wurde, erlaubt der Schiedsrichter ein Weiterspielen bis der Ball das nächste Mal tot ist.
- (f) Wenn die Zeit nach einem Versuch abgelaufen ist, erlaubt der Schiedsrichter die Erhöhung zu treten.
- (g) Ist es aussergewöhnlich heiß und/oder feucht kann der Schiedsrichter eine Wasserpause pro Halbzeit erlauben. Diese Pause soll nicht länger als eine Minute sein. Die verlorene Zeit soll an jede Ha bzeit angehängt werden. Pause soll dann angeordnet werden, wenn Punkte gefallen sind oder der Ball nahe der Mittellinie aus dem Spiel ist.



REGEL 6 – SPIELLEITUNG

REGEL 6.A

DEFINITIONEN

Jedes Spiel findet unter Aufsicht einer **Spielleitung** statt, die aus einem Schiedsrichter und zwei Linienrichtern besteht. **Zusätzliche Personen**, die vom Spielveranstalter zugelassen sind, können einen Ersatz-Schiedsrichter und/oder Linienrichter beinhalten, einen Assistenten, der dem Schiedsrichter mit Hilfe technischer Einrichtungen hilft Entscheidungen zu fällen, einen Zeitnehmer, dem offiziellen Arzt für das Spiel, die Ärzte der Mannschaften, die Mitglieder einer Mannschaft, welche nicht am Spiel teilnehmen, und die Balljungen.

6.A. SCHIEDSRICHTER

VOR DEM SPIEL

6.A.1 EINTEILUNG DES SCHIEDSRICHTERS

Der Schiedsrichter wird vom Veranstalter des Spiels eingeteilt. Wenn kein Schiedsrichter benannt wurde, können sich beide Mannschaften auf einen Schiedsrichter einigen. Wenn sie sich nicht einigen können, bestimmt die Heimmannschaft einen Schiedsrichter.

6.A.2 ERSATZ DES SCHIEDSRICHTERS

Wenn ein Schiedsrichter nicht in der Lage ist, ein Spiel während der gesamten Spieldauer zu leiten, soll ein Ersatz entsprechend den Regelungen des Veranstalters benannt werden. Hat der Veranstalter keine Regelungen getroffen, benennt der Schiedsrichter einen Ersatz.. Wenn er dazu nicht in der Lage ist, geschieht dies durch die Heimmannschaft.

6.A.3 PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS VOR DEM SPIEL

- (a) **Losen.** Der Schiedsrichter organisiert das Losen. Der eine Kapitän wirft eine Münze und der andere Kapitän sieht nach wer das Losen gewonnen hat. Der Gewinner des Losens entscheidet ob er ankickt oder die Spielfeldseite wählt. Wenn der Gewinner des Losens die Spielfeldseite wählt, muss der Gegner ankicken.



WÄHREND DES SPIELS

6.A.4 DIE PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS AUF DEM SPIELGELÄNDE

- (a) Der Schiedsrichter entscheidet während des Spiels allein über die Tatbestände und Regeln. Der Schiedsrichter muss alle Spielregeln in jedem Spiel fair anwenden
- (b) Der Schiedsrichter nimmt die Zeit.
- (c) Der Schiedsrichter zählt die Punkte.
- (d) Der Schiedsrichter erteilt den Spielern die Erlaubnis die Spielfläche zu verlassen.
- (e) Der Schiedsrichter erteilt den Ersatz- und Auswechselspielern die Erlaubnis die Spielfläche zu betreten.
- (f) Der Schiedsrichter erteilt den Mannschaftsärzten oder medizinisch ausgebildeten Personen oder deren Assistenten die Erlaubnis die Spielfläche zu betreten, wie und wann es die Regel erlaubt.
- (g) Der Schiedsrichter erteilt in der Halbzeit den Trainern die Erlaubnis die Spielfläche zu betreten um ihre Mannschaften während der Unterbrechung zu betreuen.

6.A.5 SPIELER BEZWEIFELN EINE SCHIEDSRICHTERENTSCHEIDUNG

Alle Spieler müssen die Autorität des Schiedsrichters respektieren. Sie dürfen die Entscheidungen des Schiedsrichters nicht anzweifeln. Sie müssen (außer beim Ankick) das Spiel sofort unterbrechen, wenn der Schiedsrichter pfeift.

Strafe: Straftritt an der Stelle des Verstoßes oder dort, wo das Spiel fortgesetzt würde

6.A.6 DER SCHIEDSRICHTER ÄNDERT EINE ENTSCHEIDUNG

Der Schiedsrichter darf eine Entscheidung ändern, wenn ein Linienrichter seine Fahne gehoben hat um ein Seitenaus oder ein Foulspiel anzuzeigen.

6.A.7 DER SCHIEDSRICHTER BERÄT SICH MIT ANDEREN

- (a) Der Schiedsrichter kann sich mit seinen Linienrichtern über Angelegenheiten beraten welche in ihren Aufgabenbereich fallen: zu Foulspiel oder zur Spielzeit.



- (b) Der Veranstalter eines Spiels kann eine Person beauftragen, die technisches Gerät benutzt. Wenn der Schiedsrichter sich in einer Entscheidung bezüglich eines Versuches oder toten Balles unsicher ist, kann diese Person befragt werden.
- (c) Die Person kann befragt werden, wenn der Schiedsrichter bei einem Versuch oder dem Niederlegen des Balles unsicher ist, ob ein Foulspiel im Malfeld begangen wurde.
- (d) Die Person kann in Bezug auf erfolgreiche Kicks zu den Stangen befragt werden.
- (e) Die Person kann befragt werden, wenn der Schiedsrichter oder Linienrichter unsicher sind ob der Spieler im Seitenaus war oder nicht, als er versuchte den Ball zu einem Versuch niederzulegen.
- (f) Die Person kann befragt werden, wenn der Schiedsrichter oder Linienrichter bezüglich eines Malfeld-Seitenaus unsicher ist oder der Ball tot gemacht wurde als Punkte erzielt wurden.
- (g) Ein Veranstalter kann einen Zeitnehmer benennen, der das Ende jeder Halbzeit signalisiert.
- (h) Der Schiedsrichter darf keine anderen Personen befragen.

6.A.8 DIE PFEIFE DES SCHIEDSRICHTERS

- (a) Der Schiedsrichter muss eine Pfeife mit sich tragen und pfeifen um den Beginn und das Ende jeder Halbzeit anzuzeigen.
- (b) Der Schiedsrichter hat die Macht das Spiel zu jeder Zeit zu stoppen.
- (c) Der Schiedsrichter muss pfeifen um das Erzielen von Punkten anzuzeigen oder wenn der Ball tot gemacht wird.
- (d) Der Schiedsrichter muss pfeifen um das Spiel wegen einer Regelverletzung oder eines Foulspiels zu stoppen. Wenn der Schiedsrichter den Spieler verwarnet oder des Feldes verweist, muss er ein zweites Mal pfeifen, wenn der Straftritt oder Strafversuch zuerkannt wird.
- (e) Der Schiedsrichter muss pfeifen, wenn der Ball aus dem Spiel ist oder unbespielbar wird oder wenn eine Strafe verhängt wird.
- (f) Der Schiedsrichter muss pfeifen, wenn der Ball oder der Ballträger den Schiedsrichter berührt und irgendeine Mannschaft dadurch einen Vorteil erlangt.



- (g) Der Schiedsrichter muss pfeifen, wenn es gefährlich würde das Spiel fortzusetzen. Dies ist z.B. der Fall, wenn ein Gedränge zusammenbricht, oder wenn ein Erste-Reihe Stürmer in die Luft gehoben oder nach oben aus dem Gedränge gedrückt wird, oder es wahrscheinlich ist, dass ein Spieler ernsthaft verletzt wurde.
- (h) Der Schiedsrichter kann pfeifen um aus jedem anderen Grund, in Übereinstimmung mit der Regel, das Spiel zu stoppen.

6.A.9 DER SCHIEDSRICHTER UND VERLETZUNGEN

- (a) Wenn ein Spieler verletzt ist und die Fortsetzung des Spieles gefährlich würde, muss der Schiedsrichter sofort pfeifen.
- (b) Wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat, weil ein Spieler verletzt ist und kein Regelverstoß vorlag oder der Ball tot gemacht wurde, wird das Spiel mit einem Gedränge fortgesetzt. Die Mannschaft die zuletzt in Ballbesitz war wirft den Ball ein. Wenn keine Mannschaft in Ballbesitz war, wirft die angreifende Mannschaft den Ball ein.
- (c) Der Schiedsrichter muss pfeifen, wenn die Fortsetzung des Spiels aus irgendeinem Grund gefährlich werden könnte.

6.A.10 DER BALL BERÜHRT DEN SCHIEDSRICHTER

- (a) Wenn der Ball oder der Ballträger den Schiedsrichter berührt und keine Mannschaft daraus einen Vorteil erzielt, wird das Spiel fortgesetzt.
- (b) Wenn eine Mannschaft auf dem Spielfeld einen Vorteil erzielt, ordnet der Schiedsrichter ein Gedränge an und die Mannschaft die zuletzt den Ball spielte hat den Einwurf.
- (c) Wenn eine Mannschaft im Malfeld einen Vorteil erzielt und ein angreifender Spieler in Bal besitz ist, g bt der Schiedsrichter einen Versuch, wo der Kontakt stattfand.
- (d) Wenn eine Mannschaft im Malfeld einen Vorteil erzielt und ein verteidigender Spieler in Bal besitz ist, erklärt der Schiedsrichter den Ball an der Stelle für tot, wo der Kontakt stattfand.

6.A.11 DER BALL IM MALFELD VON ANDEREN ALS SPIELERN BERÜHRT

Der Schiedsrichter entscheidet, was als Nächstes wahrscheinlich geschehen wäre und entscheidet auf Versuch oder Handauf an der Stelle wo der Ball berührt wurde



NACH DEM SPIEL

6.A.12 ERZIELTE PUNKTE

Der Schiedsrichter informiert die Mannschaften und den Veranstalter über die erzielten Punkte.

6.A.13 PLATZVERWEISE

Wenn ein Spieler des Feldes verwiesen wurde, gibt der Schiedsrichter dem Veranstalter so bald als möglich einen schriftlichen Bericht über den Vorfall.

6.B LINIENRICHTER UND SCHIEDSRICHTER-ASSISTENTEN

VOR DEM SPIEL

6.B.1 EINTEILUNG DER LINIENRICHTER UND SCHIEDSRICHTER-ASSISTENTEN

Bei jedem Spiel gibt es zwei Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistenten. Wenn diese nicht vom Veranstalter des Spiels eingeteilt wurden, bestimmt jede Mannschaft einen Linienrichter.

6.B.2 ERSATZ DER LINIENRICHTER UND SCHIEDSRICHTER-ASSISTENTEN

Der Veranstalter des Spiels kann einen Ersatz für den Schiedsrichter, die Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistenten benennen. Diese Person wird "Ersatz-Linienrichter" oder „Ersatz-Schiedsrichter-Assistent“ genannt und hält sich in der Spielfeldumrandung auf.

6.B.3 KONTROLLE DER LINIENRICHTER UND SCHIEDSRICHTER-ASSISTENTEN

Der Schiedsrichter hat die Kontrolle über die Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistenten. Der Schiedsrichter kann ihnen erklären, welche Aufgaben sie zu übernehmen haben und kann ihre Entscheidungen überstimmen. Der Schiedsrichter kann den Austausch des Linienrichters bestimmen. Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass sich ein Linienrichter schlecht benommen hat, kann der Schiedsrichter den Linienrichter vom Platz stellen und einen Bericht an den Veranstalter senden.



WÄHREND DES SPIELS

6.B.4 WO SICH DIE LINIENRICHTER ODER SCHIEDSRICHTER-ASSISTENTEN AUFHALTEN

- (a) Je ein Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistent befindet sich auf jeder Seite des Spielfeldes. Der Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistent verbleibt im Seitenaus, es sei denn er entscheidet über einen Tritt zu den Stangen. Wenn er dies tut, steht er im Malfeld hinter den Malstangen.
- (b) Ein Schiedsrichter-Assistent kann das Spielfeld betreten um dem Schiedsrichter über ein Foulspiel oder schlechtes Benehmen zu berichten. Er kann dies nur bei der nächsten Spielunterbrechung tun.

6.B.5 ZEICHEN DER LINIENRICHTER

- (a) **Wann die Fahne gesenkt wird.** Jeder Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistent hat eine Fahne oder etwas Ähnliches um seine Entscheidungen anzuzeigen.
- (b) **Zeichen bei einem Tritt zu den Stangen.** Wenn ein Erhöhungs- oder Straftritt zu den Stangen ausgeführt wird, muss der Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistent dem Schiedsrichter helfen und ihm das Ergebnis des Tritts anzeigen. Je ein Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistent steht an oder hinter einer Malstange. Wenn der Ball über die Querstange zwischen den Längsstangen hindurchgeht, hebt der Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistent die Fahne um den Erfolg anzuzeigen.
- (c) **Zeichen bei Seitenaus.** Wenn der Ball oder der Ballträger ins Seitenaus gekommen ist, muss der Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistent seine Fahne heben. Der Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistent muss an der Stelle des Einwurfs stehen und anzeigen, welche Mannschaft zum Einwurf berechtigt ist. Der Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistent muss auch anzeigen, wenn der Ball oder Ballträger ins Malfeld-Seitenaus gegangen ist.
- (d) Die Fahne bleibt oben. Wenn der Ball eingeworfen wurde, muss der Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistent die Fahne senken. Es gibt nur die folgenden Ausnahmen:



Erfolgreicher Tritt zu den Stangen

Ausnahme 1: Wenn der Einwurfer irgendeinen Teil eines Fußes im Spielfeld hat, hält der Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistent seine Fahne oben.

Ausnahme 2: Wenn die Mannschaft den Ball eingeworfen hat, die dazu nicht berechtigt war, hält der Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistent seine Fahne oben.



Zeigt Seitenaus und die einwerfende Mannschaft an.

Ausnahme 3: Wenn bei einem schnellen Einwurf der Ball , welcher ins Seitenaus ging, durch einen anderen ersetzt wurde oder der Ball von jemandem anderen als dem einwerfenden Spieler berührt wurde, hält der Linienrichter seine Fahne oben.

- (h) Die Entscheidung, ob der Ball von der richtigen Stelle aus eingeworfen wurde, ist Sache des Schiedsrichters und nicht des Linienrichters oder Schiedsrichter-Assistenten.
- (f) **Anzeige von gefährlichem Spiel.** Ein Linienrichter oder Schiedsrichter-Assistent zeigt gefährliches Spiel oder schlechtes Benehmen dadurch an, dass er die Fahne horizontal in das Spielfeld in rechtem Winkel zur Seitenauslinie hält.

6.B.6 NACH DER ANZEIGE VON FOULSPIEL



Anzeige von Foulspiel

Ein Veranstalter kann einem Schiedsrichter-Assistenten erlauben Foulspiel anzuzeigen. Wenn der Schiedsrichter-Assistent ein Foulspiel anzeigt, muss er bis zur nächsten Spielunterbrechung im Seitenaus bleiben und alle seine sonstigen Aufgaben erfüllen. Der Schiedsrichter-Assistent kann das Spielfeld betreten um dem Schiedsrichter den Regelverstoß zu berichten. Der Schiedsrichter unternimmt dann alles Weitere, was er für notwendig erachtet.

NACH DEM SPIEL

6.B.7 PLATZVERWEISE

Wenn ein Spieler durch den Bericht eines Schiedsrichter-Assistenten des Feldes verwiesen wurde, gibt der Schiedsrichter-Assistent dem Schiedsrichter und dem Veranstalter so bald als möglich einen schriftlichen Bericht über den Vorfall.

6.C. WEITERE PERSONEN

6.C.1 ERSATZLINIENRICHTER

Wenn ein Ersatzlinienrichter benannt ist, kann die Verantwortung über die Auswechslung und den Ersatz von Spielern vom Schiedsrichter an diesen übertragen werden.

6.C.2 WER DIE SPIELFLÄCHE BETRETEN DARF

Der Arzt und nicht spielende Mitglieder einer Mannschaft können mit Erlaubnis des Schiedsrichters die Spielfläche betreten.



6.C.3 EINSCHRÄNKUNGEN ZUM BETRETEN DER SPIELFLÄCHE

Im Falle einer Verletzung dürfen diese Personen mit Erlaubnis des Schiedsrichters bei fortlaufendem Spiel die Spielfläche betreten. Andernfalls dürfen sie die Spielfläche erst betreten, wenn der Ball tot ist.

WÄHREND DES SPIELS

SPIELWEISE

REGEL 7	SPIELMODUS
REGEL 8	VORTEIL
REGEL 9	DAS ERZIELEN VON PUNKTEN
REGEL 10	FOULSPIEL
REGEL 11	ABSEITS/SPIELBERECHTIGT IM OFFENEN SPIEL
REGEL 12	VORFALL ODER VORWURF



ALLGEMEINES ZUM SPIELABLAUF

Alle Anforderungen, die vor Spielbeginn erfüllt sein müssen, wurden bereits besprochen. Die folgenden fünf Regeln bestimmen den Spielablauf. Die Regeln beinhalten die Spielweise (Regel 7), die Wahrung der Kontinuität des Spiels durch Anwendung der Vorteilsregel (Regel 8), die Möglichkeiten des Punktes (Regel 9), die Anforderung, dass Spieler spielberechtigt sind (Regel 11), die Verpflichtung der Spieler, sich an die Regeln des Spiels zu halten und keine Fouls zu begehen (Regel 10). Während des Spiels kann es vorkommen, dass sie den Ball nach vorne schlagen oder werfen und damit einen Regelverstoß begehen (Regel 12).



REGEL 7 – DIE SPIELWEISE

DER SPIELABLAUF

Das Spiel beginnt mit dem Antritt.

Nach dem Antritt darf jeder Spieler, der spielberechtigt ist, den Ball nehmen und mit ihm laufen.

Jeder Spieler darf den Ball werfen oder treten.

Jeder Spieler darf einem anderen Spieler den Ball übergeben.

Jeder Spieler darf einen Gegner, der in Ballbesitz ist, tackeln, festhalten oder abdrängen.

Jeder Spieler darf sich auf den Ball werfen.

Jeder Spieler darf an einem Gedränge, einem offenen Gedränge, einem Paket oder einer Gasse teilnehmen.

Jeder Spieler darf den Ball im Malfeld ablegen.

Alle Aktionen eines Spielers müssen in Einklang mit den Regeln des Spiels stehen.



REGEL 8 - VORTEIL

DEFINITION

Die Vorteilsregel hat Vorrang vor der Mehrzahl der übrigen Regeln. Ihr Zweck besteht darin, den kontinuierlichen Ablauf des Spiels mit weniger durch Regelwidrigkeiten bedingte Unterbrechungen zu gewährleisten. Die Spieler sind gehalten, auch bei Regelverstößen ihrer Gegner bis zum Abpfiff weiterzuspielen. Wenn ein Regelverstoß einer Mannschaft in einem möglichen Vorteil für die gegnerische Mannschaft resultiert, pfeift der Schiedsrichter den Regelverstoß nicht unmittelbar.

8.1 DIE VORTEILSREGEL IN DER PRAXIS

- (a) Nur der Schiedsrichter entscheidet, ob sich für eine Mannschaft ein Vorteil ergibt. Der Schiedsrichter hat hierbei weitreichenden Entscheidungsspielraum.
- (b) Der Vorteil kann entweder territorial oder taktisch sein.
- (c) Der territoriale Vorteil bedeutet einen Raumgewinn.
- (d) Der taktische Vorteil beinhaltet, dass die Mannschaft, die den Regelverstoß nicht begangen hat, den Ball nach eigenem Wunsch spielen kann.

8.2 WANN SICH KEIN VORTEIL ERGIBT

Der Vorteil muss eindeutig und real sein. Nur die Möglichkeit, dass sich ein Vorteil ergeben könnte, ist nicht ausreichend. Wenn sich für die Mannschaft, die den Regelverstoß nicht begangen hat, kein Vorteil ergibt, pfeift der Schiedsrichter ab und bringt das Spiel an die Stelle zurück, an welcher der Regelverstoß begangen wurde.

8.3 WANN DIE VORTEILSREGEL NICHT ANGEWENDET WERDEN DARF

- (a) **Berührung des Schiedsrichters.** Die Vorteilregel findet keine Anwendung, wenn der Ball oder der Ballträger den Schiedsrichter berührt.
- (b) **Ball aus dem Tunnel.** Die Vorteilregel findet keine Anwendung, wenn der Ball auf irgendeiner Seite den Tunnel des Gedränges verlässt, ohne gespielt worden zu sein.
- (c) **Gedrehtes Gedränge.** Die Vorteilregel findet keine Anwendung, wenn sich das Gedränge mehr als 90 Grad gedreht hat (so dass die mittlere Linie die Position parallel zu den Seitenauslinien überschritten hat).



- (d) **Zusammengebrochenes Gedränge.** Die Vorteilsregel findet keine Anwendung, wenn das Gedränge zusammenbricht. Der Schiedsrichter muss sofort abpfeifen.
- (e) **Spieler angehoben.** Die Vorteilsregel findet keine Anwendung, wenn ein Spieler im Gedränge angehoben oder nach oben aus dem Gedränge gedrückt wird. Der Schiedsrichter muss sofort abpfeifen.

8.4 SOFORTIGER ABPFIFF, WENN SICH KEIN VORTEIL ERGIBT

Der Schiedsrichter pfeift sofort ab, wenn er entscheidet, dass sich für die Mannschaft, die den Regelverstoß nicht begangen hat, kein Vorteil ergibt.

8.5 MEHRERE VERSTÖSSE

- (a) Wenn dieselbe Mannschaft mehr als einen Regelverstoß begeht, wendet der Schiedsrichter die Vorteilregel an.
- (b) Wenn nach einem Regelverstoß einer Mannschaft die Vorteilregel zur Anwendung kommt und die andere Mannschaft anschließend einen Regelverstoß begeht, pfeift der Schiedsrichter ab und verhängt die Strafe für den ersten Regelverstoß.



REGEL 9 – DAS ERZIELEN VON PUNKTEN

9.A. PUNKTE ERZIELEN

9.A.1 DER WERT DER ERFOLGE

Versuch. Wenn ein angreifender Spieler als Erster im gegnerischen Malfeld den Ball zu Boden bringt, hat er einen Versuch erzielt. **5 Punkte**

Strafversuch. Wenn ein Spieler wahrscheinlich einen Versuch gelegt hätte, doch dieses durch Foulspiel eines Gegners verhindert wird, so wird ein Strafversuch zwischen den Stangen zuerkannt. **5 Punkte**

Erhöhungstritt. Wenn ein Spieler einen Versuch legt, hat seine Mannschaft das Recht zu versuchen, einen Treffer durch einen Tritt nach dem Mal zu erzielen. Gleiches gilt auch nach einem Strafversuch. Dieser Tritt ist ein Erhöhungstritt. Ein Erhöhungstritt kann ein Platztritt oder ein Sprungtritt sein. **2 Punkte**

Straftritt. Ein Spieler erzielt Punkte durch einen Straftritt, wenn er den Straftritt als Platztritt ausführt und dabei einen Treffer erzielt. **3 Punkte**

Sprungtritt. Ein Spieler erzielt Punkte nach einem Sprungtritt, wenn er mit einem Sprungtritt im offenen Spiel einen Treffer erzielt. Wenn einer Mannschaft ein Freitritt zuerkannt wird, kann diese keinen Treffer erzielen bis der Ball das nächste Mal tot geworden oder der Ball von einem Gegner gespielt worden ist, oder der Ballträger getackelt wurde. Diese Einschränkung gilt auch, wenn ein Gedränge anstelle des Freitritts gewählt wurde. **3 Punkte**

9.A.2 TRITT NACH DEM MAL – BESONDERE UMSTÄNDE

- (a) Wenn der Ball, nachdem er getreten worden ist, den Boden oder einen Mitspieler des Treters berührt, kann kein Treffer erzielt werden.
- (b) Wenn der Ball die Querstange überquert, ist ein Treffer erzielt worden, auch wenn der Wind den Ball wieder ins Spielfeld zurück bläst.
- (c) Wenn ein Gegner einen Regelverstoß begeht während der Tritt ausgeführt wird aber der Tritt trotzdem erfolgreich ist, wird Vorteil gespielt und der Treffer gezählt.
- (d) Es ist für jedem Spieler verboten den Ball bei einem Tritt zum Goal zu berühren und damit einen erfolgreichen Tritt zum Goal zu verhindern.

Strafe : Straftritt



9.B ERHÖHUNGSTRITT

DEFINITION

Wenn ein Spieler einen Versuch legt, hat seine Mannschaft das Recht zu versuchen, einen Treffer durch einen Tritt nach dem Mal zu erzielen. Gleiches gilt auch nach einem Strafversuch. Dieser Tritt ist ein Erhöhungstritt. Ein Erhöhungstritt kann ein Platztritt oder ein Sprungtritt sein.

9.B.1 EINEN ERÖEHUNGSTRITT AUSFÜHREN

- (a) Der Treter muss den Ball, der im Spiel war benutzen, es sei denn dieser ist defekt.
- (b) Der Tritt wird auf einer Linie durch die Stelle wo der Versuch gelegt wurde ausgeführt.
- (c) Ein „Steller“ ist ein Mitspieler des Treters, der den Ball ruhig auf dem Boden hält, damit der Treter kicken kann.
- (d) Der Treter darf den Ball auf den Boden oder auf Sand, Sägemehl oder auf eine vom Verband genehmigten Aufsetzhilfe stellen.
- (e) Der Treter muss den Tritt innerhalb einer Minute ausführen, nachdem er seine Absicht zu treten bekannt gegeben hat. Die Absicht zu treten wird dadurch geäußert, dass eine Aufsetzhilfe oder Sand gebracht wird oder der Spieler eine Marke auf dem Boden macht. Der Spieler muss den Tritt innerhalb einer Minute ausgeführt haben, auch wenn der Ball wegrollt und neu platziert werden muss.

Strafe. Der Tritt wird nicht anerkannt, wenn der Treter den Tritt nicht innerhalb der zugelassenen Zeit ausführt.

9.B.2 DIE MANNSCHAFT DES TRETERS

- (a) Alle Mitspieler des Treters, ausser der „Steller“, müssen sich bei einem Tritt hinter dem Ball aufhalten.
- (b) Weder der Treter, noch der „Steller“ dürfen auf irgendeine Weise ihre Gegner täuschen, damit diese zu früh anlaufen.
- (c) Wenn der Ball umfällt, bevor der Treter bereit ist zu treten, erlaubt der Schiedsrichter ihm den Ball neu zu setzen, sofern dies ohne Verzögerung geschieht. Während der Ball neu aufgestellt wird, müssen die Gegner hinter ihrer Mallinie bleiben.

Wenn der Ball umfällt während der Treter anläuft, darf der Treter den Ball treten oder einen Sprungtritt ausführen.



Wenn der Ball umfällt und von der Linie durch die Stelle, an der der Versuch gelegt worden war, wegerollt und der Treter den Ball über die Querstange tritt, ist ein Treffer erzielt worden..

Wenn der Ball umfällt und ins Seitenaus rollt, nachdem der Treter seinen Anlauf angefangen hat, ist der Tritt ungültig.

Strafe: (a)-(c). Wenn die Mannschaft des Treters einen Verstoß begeht, ist der Tritt nicht gültig.

9.B.3 DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT

- (a) Die gegnerische Mannschaft muss sich hinter ihre Mallinie begeben und die Spieler dürfen diese Linie nicht überschreiten, bis der Treter seinen Anlauf startet oder bis er tritt. Wenn der Treter dieses tut, dürfen sie anlaufen oder hochspringen um den Treffer zu verhindern.
- (b) Wenn der Ball umfällt, nachdem der Treter seinen Anlauf gestartet hat, dürfen die Gegner ihren Anlauf fortsetzen.
- (c) Eine verteidigende Mannschaft darf nicht schreien während ein Tritt nach dem Mal ausgeführt wird.

Strafe: (a)-(c) Wenn die gegnerische Mannschaft einen Verstoß begeht und der Tritt ist trotzdem gelungen, ist der Treffer gültig.

Wenn der Tritt nicht gelingt, darf der Treter erneut treten. Es ist der gegnerischen Mannschaft dann nicht gestattet anzulaufen.

Wenn ein weiterer Tritt erlaubt wurde, darf der Treter alle Vorbereitungen wiederholen. Der Treter darf die Art des Tritts ändern.



REGEL 10 – FOULSPIEL

DEFINITION

Foulspiel ist jede Aktion eines Spielers innerhalb des Spielgeländes, die Buchstaben und Geist der Regel des Spiels widerspricht. Dieses schließt Behinderung, unsportliches Verhalten, wiederholte Regelverstöße, gefährliches Spiel und schlechtes Benehmen ein da dies dem Spiel schadet.

10.1 BEHINDERUNG

- (a) **Angreifen oder schubsen.** Wenn ein Spieler und ein Gegner nach dem Ball rennen, darf kein Spieler den anderen angreifen oder schubsen, außer Schulter gegen Schulter.
Strafe: Straftritt
- (b) Vor den Ballträger laufen. Ein Spieler darf nicht absichtlich vor einem Mitspieler, der in Ballbesitz ist, stehen oder sich bewegen um dadurch einen Gegner zu hindern
 - den Ballträger zu tackeln, oder
 - einen möglichen Ballträger (sobald dieser in Ballbesitz kommt) zu tackeln.**Strafe: Straftritt**
- (c) **Den tackelnden Spieler behindern.** Ein Spieler darf sich nicht absichtlich in eine Position bewegen oder stehen, die einen Gegner daran hindert den Ballträger zu tackeln.
Strafe: Straftritt
- (d) **Den Ball blockieren.** Ein Spieler darf sich nicht absichtlich in eine Position bewegen oder stehen, die einen Gegner daran hindert den Ball zu spielen.
Strafe: Straftritt
- (e) **Ballträger rennt gegen einen Mitspieler.** Ein Spieler, der in Ballbesitz ist, nachdem der Ball ein Gedränge, Ruck, Paket oder eine Gasse verlassen hat, darf nicht gegen einen Mitspieler, der sich vor dem Ball befindet, laufen.
Strafe: Straftritt
- (f) **Dritte Reihe Aussenstürmer behindert den gegnerischen Gedrängehalb.** Ein dritte Reihe Aussenstürmer darf den gegnerischen Gedrängehalb nicht daran hindern, sich um das Gedränge herum zu bewegen.
Strafe: Straftritt



10.2 UNSPORTLICHES BENEHMEN

- (a) **Absichtlicher Regelverstoß.** Ein Spieler darf nicht absichtlich gegen eine Regel verstoßen oder sich unsportlich verhalten. Der Spieler, der absichtlich gegen eine Regel verstößt, muss entweder ermahnt oder verwarnet werden, dass er bei einem ähnlichen Verstoß des Feldes verwiesen wird, oder er muss sofort des Feldes verwiesen werden. Nach einer Verwarnung wird der Spieler mit einer Zeitstrafe von 10 Minuten Spielzeit bestraft. Für einen wiederholten, ähnlichen Regelverstoß muss der Spieler des Feldes verwiesen werden.

Strafe: Straftritt

Ein Strafversuch soll zuerkannt werden, wenn der Verstoß einen Versuch verhindert, der sonst wahrscheinlich erzielt worden wäre. Ein Spieler, der einen Versuch durch ein Foulspiel verhindert, muss entweder verwarnt und mit einer Zeitstrafe von 10 Minuten Spielzeit bestraft oder des Feldes verwiesen werden.

- (b) **Zeitverschwendung.** Ein Spieler darf nicht absichtlich Zeit verschwenden.

Strafe: Freitritt

- (c) **Ins Seitenaus werfen.** Ein Spieler darf den Ball nicht absichtlich mit der Hand oder dem Arm ins Seitenaus, Malfeld-Seitenaus oder Malfeld-Endaus werfen, platzieren, schieben oder schlagen..

Strafe: Straftritt auf der 15m Linie, wenn der Verstoß zwischen der Seitenauslinie und der 15m Linie stattfand oder an der Stelle des Verstoßes wenn der Verstoß an irgendeiner anderen Stelle auf dem Spielfeld begangen wurde, oder 5 m vor der Mallinie und mindestens 15m von der Seitenauslinie entfernt, wenn der Verstoß im Malfeld stattfand.

Ein Strafversuch soll zuerkannt werden, wenn der Verstoß einen Versuch verhindert, den sonst wahrscheinlich erzielt worden wäre.

10.3 WIEDERHOLTE REGELVERSTÖSSE

- (a) **Wiederholter Regelverstoß.** Ein Spieler darf nicht wiederholt gegen eine Regel verstoßen. Ein wiederholter Regelverstoß ist eine Tatsache. Ob der Spieler die Absicht hatte den Verstoß zu begehen ist irrelevant.

Strafe: Straftritt

Ein Spieler der für einen wiederholten Regelverstoß bestraft wird, muss verwarnet und mit einer Zeitstrafe von 10 Minuten Spielzeit bestraft werden. Wenn dieser Spieler dann einen weiteren Regelverstoß oder ähnlichen Regelverstoß begeht, muss dieser Spieler des Feldes verwiesen werden.



- (b) **Wiederholter Regelverstoß der Mannschaft.** Wenn mehrere Spieler der gleichen Mannschaft wiederholt den gleichen Verstoß begehen, muss der Schiedsrichter entscheiden, ob dieses einen wiederholten Verstoß darstellt. Wenn dieses so ist, verwarnt der Schiedsrichter die ganze Mannschaft und wenn der Verstoß noch einmal wiederholt wird, verwarnt der Schiedsrichter den (die) schuldigen Spieler und schließt ihn (sie) für eine Dauer von 10 Minuten Spielzeit vom Spiel aus. Wenn ein Spieler der gleichen Mannschaft dann den gleichen Verstoß noch einmal wiederholt, wird er des Feldes verwiesen.

Strafe: Straftritt

Ein Strafversuch soll zuerkannt werden, wenn der Verstoß einen Versuch verhindert, der sonst wahrscheinlich erzielt worden wäre.

- (c) **Wiederholte Verstöße: der vom Schiedsrichter angewendete Standard.** Wenn der Schiedsrichter entscheidet, wie viele Verstöße einen wiederholten Verstoß ausmachen, muss er diesen Standard bei Seniorenspielen immer sehr strikt anwenden. Wenn ein Spieler dreimal gegen eine Regel verstößt, muss der Spieler vom Schiedsrichter verwarnt werden.

Der Schiedsrichter darf bei Junioren- oder Jugendspielen, wo Verstöße auf Grund mangelnder Regelkenntnisse oder Fähigkeiten geschehen können, seinen Standard etwas weniger strikt anwenden.

10.4 GEFÄHRLICHES SPIEL UND SCHLECHTES BENEHMEN

- (a) **Boxen oder schlagen.** Ein Spieler darf einen Gegner nicht mit der Faust oder dem Arm einschließlich des Ellenbogens, Schulter, Kopf oder Knie(en) schlagen.

Strafe: Straftritt

- (b) **Auftreten oder herumtrampeln.** Ein Spieler darf nicht auf einen Gegner treten oder auf ihm herumtrampeln.

Strafe: Straftritt

- (c) **Treten.** Ein Spieler darf einen Gegner nicht treten.

Strafe: Straftritt

- (d) **Fuß stellen.** Ein Spieler darf einem Gegner keinen Fuß oder Bein stellen.

Strafe: Straftritt

- (e) **Gefährliches Tackeln.** Ein Spieler darf einen Gegner nicht zu früh, zu spät oder gefährlich tackeln.

Strafe: Straftritt

Ein Spieler darf einen Gegner nicht oberhalb der Schulterlinie tackeln (oder versuchen zu tackeln). Ein Tackle um den Hals oder Kopf eines Gegners ist gefährlich.

Strafe: Straftritt



Ein Tackling mit steifem Arm ist gefährliches Spiel. Ein Spieler begeht ein „Tackle mit steifem Arm“, wenn er den steifen Arm benutzt, um einen Gegner zu schlagen.

Strafe: Straftritt

Einen Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, zu tackeln, ist gefährliches Spiel.

Strafe: Straftritt

Ein Spieler darf einen Gegner, dessen Füße in der Luft sind, nicht tackeln.

Strafe: Straftritt

Es darf Vorteil gespielt werden, aber wenn der Verstoß einen wahrscheinlichen Versuch verhindert, muss ein Strafversuch zuerkannt werden.

- (f) **Einen Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, angehen.** Außer in einem Gedränge, Ruck oder Paket, darf ein Spieler einen Gegner, der nicht in Ballbesitz ist, nicht festhalten, schubsen, angreifen oder behindern.
Strafe: Straftritt
 - (g) **Gefährliches Anrennen.** Ein Spieler darf einen Gegner, der in Ballbesitz ist, nicht angreifen oder umstoßen ohne zu versuchen diesen Gegner zu umfassen.
Strafe: Straftritt
 - (h) **Einen Springer in der Luft angreifen.** Ein Spieler darf weder den Fuß noch die Füße eines Gegners, der in der Gasse oder im offenen Spiel zum Ball springt, anschlagen oder daran ziehen.
Strafe: Straftritt
 - (i) **Einen Spieler hoch zu heben und ihn dann fallen zu lassen oder so zu Boden zu bringen, dass seine Füße noch in der Luft sind und der Spieler mit dem Kopf und/oder Oberkörper zuerst in Bodenkontakt kommt ist gefährliches Spiel.**
Strafe: Straftritt
 - (j) **Gefährliches Spiel in einem Gedränge, Ruck oder Paket.** Die erste Reihe eines Gedränges soll nicht gegen ihren Gegner anstürmen.
Strafe: Straftritt
- Erste-Reihe-Stürmer dürfen ihre Gegner nicht absichtlich hoch heben oder sie aufwärts aus dem Gedränge drücken.
Strafe: Straftritt
- Spieler dürfen ein Gedränge, Ruck oder Paket nicht absichtlich zusammenbrechen lassen.
Strafe: Straftritt



Spieler dürfen nicht in ein Ruck oder ein Paket hineingehen ohne sich an einem Mitspieler zu binden.

Strafe: Straftritt

- (jk) **Vergeltung.** Ein Spieler soll keine Vergeltung suchen. Wenn ein Gegner eine Regelwidrigkeit begeht, soll ein Spieler nichts unternehmen, was für diesen Gegner eine Gefahr darstellt.

Strafe: Straftritt

- (l) **Unsportliches Verhalten.** Ein Spieler soll innerhalb des Spielgeländes keine Aktion unternehmen, die gegen den Geist von guter Sportlichkeit gerichtet ist.

Strafe: Straftritt

- (m) **Schlechtes Benehmen während der Ball nicht im Spiel ist.** Während der Ball nicht im Spiel ist, soll ein Spieler sich nicht schlecht benehmen oder auf irgendwelche Art einen Gegner stören.

Strafe: Straftritt

Die Strafe ist dieselbe wie auch für die Abschnitte 10.4 (a)-(k), außer dass der Straftritt auf der Stelle, an der das Spiel weitergespielt worden wäre, stattfindet. Wenn diese Stelle auf oder innerhalb von 15 Meter zur Seitenauslinie ist, ist die Marke für den Straftritt auf der 15m-Linie in gleicher Höhe mit der Stelle des Verstoßes.

Wenn das Spiel mit einem 5m-Gedränge wieder starten würde, ist die Marke für den Straftritt auf dieser Stelle.

Wenn das Spiel mit einem 22m-Antritt wieder starten würde, darf die nicht schuldige Mannschaft den Straftritt irgendwo auf der 22m-Linie ausführen.

Wenn ein Straftritt verhängt worden ist, aber die schuldige Mannschaft verhält sich weiter unsportlich, bevor der Tritt ausgeführt worden ist, verwarnt der Schiedsrichter den schuldigen Spieler oder verweist ihn des Feldes und verlegt die Marke des Straftrittes um 10 Meter nach vorne. Diese Strafe bezieht sich auf den ursprünglichen Verstoß, so wie auf das unsportliche Benehmen.

Wenn einer Mannschaft ein Straftritt zuerkannt worden ist, aber ein Spieler dieser Mannschaft verhält sich unsportlich, bevor der Tritt ausgeführt worden ist, verwarnt der Schiedsrichter den schuldigen Spieler oder verweist ihn des Feldes, annulliert den ursprünglichen Tritt und ordnet einen Straftritt für die gegnerische Mannschaft an.

Wenn ein Verstoß außerhalb der Spielfläche begangen wird, während der Ball im Spiel ist, und dieser Verstoß nicht von diesen Regeln abgedeckt ist, ist die Marke des Straftrittes auf der 15m-Linie, auf gleicher Höhe mit der Stelle des Verstoßes.



Bei einem Verstoß, der von einem Schiedsrichter-Assistenten gemeldet wurde, kann ein Straftritt an der Stelle des Verstoßes angeordnet oder Vorteil gespielt werden.

- (n) **Spätes Angreifen eines Treters.** Ein Spieler darf einen Gegner, der gerade den Ball getreten hat, nicht absichtlich angreifen oder behindern.
Strafe: Die nicht schuldige Mannschaft hat die Wahl eines Straftritts, entweder an der Stelle des Verstoßes oder dort, wo der Ball aufspringt.

Stelle des Verstoßes. Wenn der Verstoß innerhalb des Malfeldes des Treters stattfindet, ist die Marke für den Tritt 5 Meter vor der Mallinie, auf einer Linie durch die Stelle des Verstoßes.

Wenn der Verstoß im Seitenaus stattfindet, ist die Marke für den Straftritt auf der 15m-Linie auf gleicher Höhe mit der Stelle des Verstoßes.

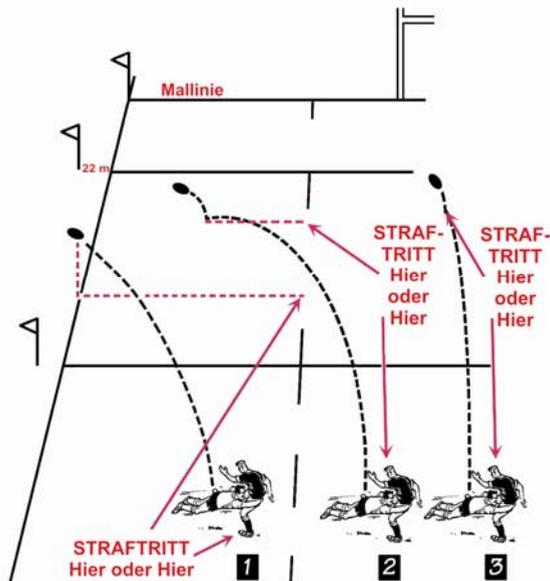
Wenn der Verstoß im Malfeldseitenaus stattfindet, ist die Marke für den Straftritt 5 Meter vor der Mallinie, und 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt.

Wo der Ball aufspringt: Wenn der Ball im Seitenaus landet, ist die Marke für den Straftritt auf der 15m-Linie auf gleicher Höhe mit der Stelle, wo der Ball die Seitenauslinie überquert hat. Wenn der Ball innerhalb 15 Meter von der Seitenauslinie aufspringt, ist die Marke auf der 15m-Linie auf gleicher Höhe mit der Stelle, wo der Ball aufspringt.

Wenn der Ball innerhalb des Malfeldes, im Malfeldseitenaus oder hinter der Malfeld-Endauslinie aufspringt, die Marke für den Straftritt 5 Meter vor der Mallinie, auf einer Linie durch die Stelle, wo der Ball die Mallinie überquert hat, jedoch mindestens 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt.

Wenn der Ball eine der Malstangen berührt, ist die Stelle für den Straftritt da, wo der Ball auf dem Boden aufspringt.

SPAETES HALTEN DES TRETERS



- (o) **Fliegender Keil und Kavallerie-Angriff.** Eine Mannschaft darf keinen „Fliegenden Keil“ oder „Kavallerie-Angriff“ ausführen.
Strafe: Straftritt an der Stelle des ursprünglichen Verstoßes.

„Fliegender Keil“ Diese Art von Angriff, als fliegender Keil bekannt, findet meistens in der Nähe der Mallinie statt, wenn der angreifenden Mannschaft ein Straftritt oder Freitritt zuerkannt worden ist. Der Treter kickt den Ball an und startet den Angriff, entweder dadurch, dass er selbst auf die Mallinie zuläuft, oder den Ball zu einem Mitspieler passt, der dann auf die Mallinie zuläuft. Sofort binden sich Mitspieler beidseitig des Ballträgers in einer Keilformation. Oft befinden sich einer oder mehrere dieser Spieler vor dem Ballträger. Dieses an sich ist regelwidrig. Der fliegende Keil ist potentiell gefährlich für Spieler, die versuchen ihn zu stoppen. Er ist regelwidrig.

Strafe: Straftritt an der Stelle des ursprünglichen Verstoßes.

„Kavallerie-Angriff“. Die Art von Angriff, die als „Kavallerie-Angriff“ bekannt ist findet meistens in der Nähe der Mallinie statt, wenn der angreifenden Mannschaft ein Straftritt oder Freitritt zuerkannt worden ist. Angreifende Spieler stellen sich auf eine Linie ininigem Abstand hinter dem Treter auf. Diese angreifenden Spieler stehen meistens 1 bis 2 Meter auseinander. Auf ein Signal des Treters stürmen sie vorwärts. Wenn sie näher kommen, tritt der Treter den Ball an und passt ihn zu einem von ihnen. Bis der Ball gespielt worden ist, muss die verteidigende Mannschaft mindestens 10



Meter von der Marke entfernt oder hinter der Mallinie bleiben, falls diese näher ist. Der „Kavallerie-Angriff“ ist potentiell gefährlich. Er ist regelwidrig.
Strafe: Straftritt an der Stelle des ursprünglichen Verstoßes.

10.5 STRAFEN

- (a) Jeder Spieler, der gegen die Regel 10 verstößt, muss ermahnt oder verwahrt und mit einer Zeitstrafe bestraft oder des Feldes verwiesen werden.
- (b) Ein Spieler, der verwahrt und mit einer Zeitstrafe bestraft wurde und ein zweites Mal gegen die Regel 10 verstößt muss des Feldes verwiesen werden.

10.6 GELBE UND ROTE KARTEN

- (a) Wenn ein Spieler in einem internationalen Spiel verwahrt worden ist und vorübergehend des Feldes verwiesen worden ist, zeigt der Schiedsrichter diesem Spieler die gelbe Karte.
- (b) Wenn ein Spieler in einem internationalen Spiel des Feldes verwiesen worden ist, zeigt der Schiedsrichter diesem Spieler die rote Karte.
- (c) Für andere Spiele kann der Veranstalter oder der verantwortliche Verband entscheiden ob gelbe oder rote Karten in den Spielen Verwendung finden.

10.7 EIN SPIELER WURDE DES FELDES VERWIESEN

Ein Spieler, der des Feldes verwiesen worden ist, nimmt nicht länger am Spiel teil.



REGEL 11 ABSEITS UND SPIELBERECHTIGUNG IM OFFENEN SPIEL

DEFINITION

Zu Beginn des Spiels sind alle Spieler spielberechtigt. Während des Spiels kann es vorkommen, dass Spieler im Abseits stehen. Diese Spieler können bestraft werden, es sei denn, sie werden wieder spielberechtigt.

Im offenem Spiel ist ein Spieler Abseits, wenn er sich vor dem Mitspieler befindet, der im Ball besitz ist oder der zuletzt den Ball gespielt hat.

Abseits bedeutet, dass ein Spieler sich zeitbegrenzt nicht am Spiel beteiligen darf. Wenn solch ein Spieler sich am Spiel beteiligt, kann er bestraft werden.

Ein Spieler kann im offenen Spiel durch eine Aktion seiner Mitspieler oder eines Gegners wieder spielberechtigt werden. Der Spieler, der sich im Abseits befindet, kann nicht wieder spielberechtigt werden, wenn er in das Spiel eingreift oder sich vorwärts in Richtung Ball bewegt oder sich nicht 10m von der Stelle entfernt, wo der Ball landet.

11.1 ABSEITS IM OFFENEN SPIEL

- (a) Ein Spieler, der sich in einer Abseitsposition befindet, kann nur dann bestraft werden, wenn er:

- in das Spiel eingreift oder
- vorwärts zum Ball bewegt oder,
- die Regel in Bezug auf die 10 Meter (Regel 11.4) nicht beachtet.

Ein Spieler, der sich in einer Abseitsposition befindet, wird nicht automatisch bestraft.

Ein Spieler, der einen unabsichtlichen Vorpas fängt, befindet sich nicht in einer Abseitsposition.

Ein Spieler kann sich im Malfeld in einer Abseitsposition befinden.

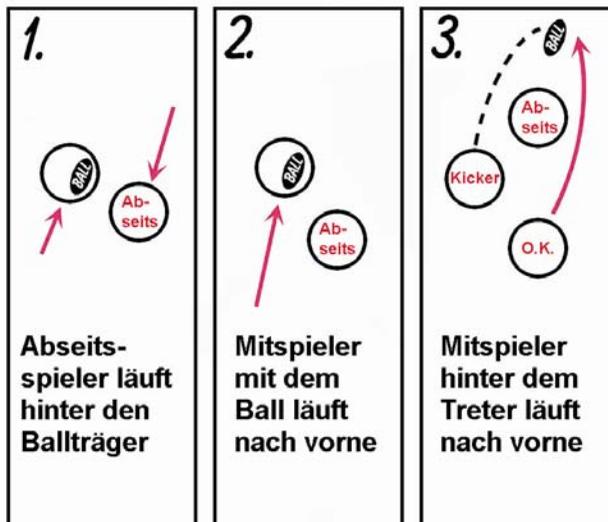
- (b) **Abseits und Teilname am Spiel.** Ein Spieler, der sich in einer Abseitsposition befindet, darf nicht am Spiel teilnehmen. Dieses bedeutet, dass er den Ball nicht spielen oder einen Gegner nicht behindern darf.
- (c) **Abseits und vorwärts bewegen.** Wenn ein Mitspieler eines sich im Abseits befindenden Spielers den Ball nach vorne getreten hat, darf sich der im Abseits befindende Spieler nicht den Gegnern, die auf den Ball warten, oder der Stelle wo der Ball aufspringt, annähern, bis er wieder spielberechtigt ist.

11.2 EINEN MITSPIELER SPIELBERECHTIGT MACHEN

Im offenen Spiel gibt es vier Möglichkeiten bei denen ein Spieler, der sich in einer Abseitsposition befindet, durch eine Aktion von sich selbst oder einem Spieler seiner Mannschaft spielberechtigt werden kann.

- (a) **Aktion von Spielern.** Wenn der Spieler hinter den Spieler, der zuletzt den Ball getreten, berührt oder getragen hat, läuft, ist er wieder spielberechtigt.
- (b) **Aktion vom Ballträger.** Wenn ein Mitspieler, der in Ballbesitz ist, vor den Abseits stehenden Spieler läuft, ist dieser Spieler wieder spielberechtigt.
- (c) **Aktion vom Treter oder von einem anderen spielberechtigten Spieler.** Wenn der Treter oder ein Mitspieler, der sich auf gleicher Höhe oder hinter ihm befand, als der Ball getreten wurde (oder nachher), vor den Abseits stehenden Spieler läuft, ist dieser Spieler wieder spielberechtigt.
- (d) Der Mitspieler darf sich, **während er nach vorn rennt**, im Seitenaus oder im Malfeldseitenaus befinden, muss jedoch auf die Spielfläche zurückkehren, um den anderen Spieler spielberechtigt zu machen.

SPIELBERECHTIGUNG DURCH EINEN MITSPIELER

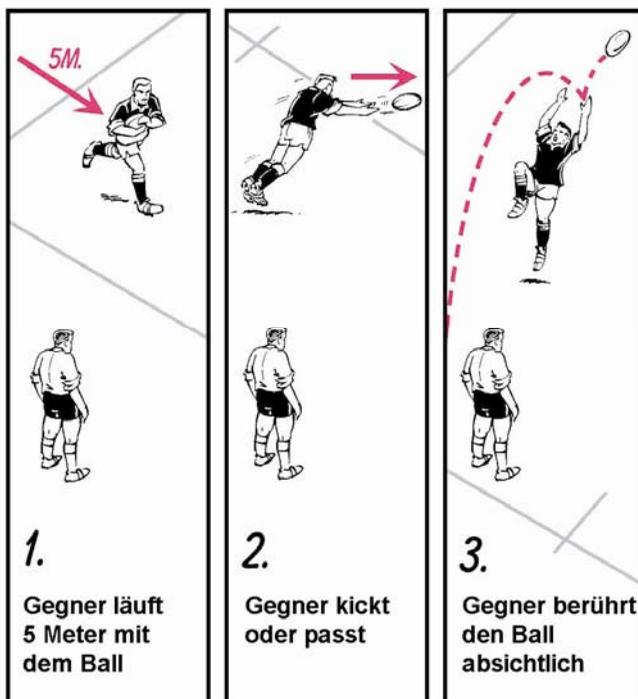


11.3 SPIELBERECHTIGT WERDEN DURCH EINE HANDLUNG DES GEGNERS

Im offenen Spiel, gibt es drei Möglichkeiten, bei dem ein Spieler, der sich in einer Abseitsposition befindet, vom Gegner spielberechtigt gemacht werden kann. Diese Bedingungen gelten nicht für einen Spieler, der sich in einer Abseitsposition laut Regel 11.4, (10m- Abseits) befindet.

- (a) **Ballträger läuft 5 Meter.** Wenn ein Gegner in Ballbesitz 5 Meter gelaufen ist, ist der Spieler, der sich in einer Abseitsposition befand, wieder spielberechtigt.
- (b) **Passt oder tritt den Ball.** Wenn ein Gegner den Ball passt oder tritt, ist der Spieler, der sich in einer Abseitsposition befand, wieder spielberechtigt.
- (c) **Den Ball absichtlich berühren.** Wenn ein Gegner den Ball absichtlich berührt, aber nicht fängt, ist der Spieler, der sich in einer Abseitsposition befand, wieder spielberechtigt.

SPIELBERECHTIGUNG DURCH GEGNER





11.4 ABSEITS 10-METER-REGEL

- (a) Wenn ein Mitspieler eines sich in einer Abseitsposition befindenden Spielers den Ball nach vorn getreten hat, nimmt der Spieler am Spiel teil, wenn er sich vor einer gedachten Linie befindet, die quer über die Spielfläche läuft und 10 Meter von dem Spieler, der wartet um den Ball zu fangen, oder von der Stelle, wo der Ball aufspringt oder aufspringen wird, entfernt ist. Der Spieler, der sich im Abseits befindet, muss sich unmittelbar hinter diese Linie zurückziehen. Während er dieses macht, darf er keinen Gegner behindern.
- (b) Während er sich zurückzieht, kann der Spieler von keiner Handlung der gegnerischen Mannschaft spielberechtigt gemacht werden. Bevor der Spieler die vollen 10 Meter zurückgelegt hat, kann er von einem spielberechtigten Mitspieler, der an ihm vorbei läuft, spielberechtigt gemacht werden.
- (c) Wenn ein Spieler, der sich laut der 10m-Regel in einer Abseitsposition befindet, einen Gegner, der wartet um den Ball zu fangen, angreift, pfeift der Schiedsrichter sofort und bestraft den sich in einer Abseitsposition befindenden Spieler. Eine Verzögerung könnte für den angegriffenen Spieler eine Gefahr darstellen.
- (d) Wenn ein Spieler, der sich laut der 10m-Regel in einer Abseitsposition befindet, den Ball, der von einem Gegner fehlgepasst worden ist, spielt, wird er bestraft.
- (e) Die 10m-Regel wird nicht dadurch beeinflusst, dass der Ball einen Malpfosten oder die Querstange berührt. Entscheidend ist, wo der Ball landet. Ein abseits stehender Spieler darf nicht vor der gedachten 10m- Linie befinden.
- (f) Die 10m-Regel findet keine Anwendung, wenn ein Spieler den Ball tritt, ein Gegner den Ball niederschlägt und ein Mitspieler des Treters, der sich vor der gedachten 10m-Linie befand, den Ball spielt. Der Gegner hat nicht gewartet um den Ball zu spielen und der Mitspieler ist spielberechtigt.
Strafe: Wenn ein Spieler bestraft wird, weil er sich im offenen Spiel in einer Abseitsposition befand, hat die gegnerische Mannschaft die Wahl zwischen einem Straftritt an der Stelle, wo der Verstoß stattgefunden hat, oder einem Gedränge an der Stelle, wo die schuldige Mannschaft den Ball zuletzt gespielt hat. Wenn der Ball zuletzt im Malfeld dieser Mannschaft gespielt worden ist, findet das Gedränge 5 Meter vor der Mallinie statt, auf einer Linie durch die Stelle, wo der Ball zuletzt gespielt wurde.
- (g) Falls sich mehr als ein Spieler in einer Abseitsposition befinden und sich nach vorn bewegen, nachdem ein Mitspieler den Ball nach vorn getreten hat, ist die Stelle des Verstoßes an der Position des Spielers, der am nächsten an dem Gegner ist, der den Ball erwartet, oder wo der Ball aufspringt



11.5 SPIELBERECHTIGT 10M-REGEL

- (a) Der Spieler, der sich in einer Abseitsposition befindet, muss sich hinter die gedachte 10m-Linie zurückziehen. Wenn er dieses nicht tut, kann er bestraft werden.
- (b) Während er sich zurückzieht, kann der Spieler durch drei Aktionen eines Mitspielers, wie unter Regel 11.2 beschrieben, spielberechtigt werden, bevor er die gedachte 10m-Linie erreicht hat. Der Spieler kann durch keine Aktion der gegnerischen Mannschaft spielberechtigt gemacht werden.

11.6 UNABSICHTLICHES ABSEITS

- (a) Wenn ein Spieler, der sich in einer Abseitsposition befindet, nicht vermeiden kann, dass er vom Ball oder von einem Mitspieler, der in Ballbesitz ist, berührt wird, befindet sich der Spieler unabsichtlich im Abseits. Wenn seine Mannschaft keinen Vorteil aus einer solchen Situation erringt, läuft das Spiel weiter. Wenn seine Mannschaft einen Vorteil erringt, wird ein Gedränge angeordnet, die gegnerische Mannschaft wirft ein.
- (b) Wenn ein Spieler den Ball an einen Mitspieler übergibt der sich vor ihm befindet, steht der Spieler, der den Ball empfängt, in einer Abseitsposition und wird mit einem Straftritt bestraft. Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, der Empfänger steht unabsichtlich in einer Abseitsposition wird ein Gedränge angeordnet, und die gegnerische Mannschaft wirft ein.

11.7 ABSEITS NACH EINEM VORWURF

Wenn ein Spieler einen Vorwurf oder Vorpas macht und ein Mitspieler in Abseitsposition den Ball spielt, kann dieser bestraft werden, wenn er dadurch einem Gegner einen Vorteil genommen hat.

Strafe: Straftritt

11.8 EIN SPIELER, DER SICH BEI OFFENEM GEDRÄNGE, PAKET, GEDRÄNGE ODER GASSE ZURÜCKZIEHT

Wenn sich ein offenes Gedränge, Paket, Gedränge oder eine Gasse formiert, und sich ein in Abseitsposition befindender Spieler, wie von den Regeln gefordert, zurückzieht, bleibt auch dann "Abseits", wenn die gegnerische Mannschaft den Ball gewinnt und das offene Gedränge, Paket, Gedränge oder die Gasse zu Ende ist. Der Spieler ist dann spielberechtigt, wenn er sich hinter die Abseitslinie zurückzieht, die für ihn gilt. Keine andere Aktion des Spielers oder eines Mitspielers kann diesen Spieler spielberechtigt machen.



Der Spieler kann nur durch eine Handlung der gegnerischen Mannschaft wieder spielberechtigt werden. Es gibt zwei solche möglichen Handlungen:

Gegner läuft 5 Meter mit Ball. Wenn ein Gegner in Ballbesitz 5 Meter gelaufen ist, ist der sich in einer Abseitsposition befindende Spieler wieder spielberechtigt. Er ist nicht spielberechtigt, wenn der Gegner den Ball passt. Auch mehrere Pässe der gegnerischen Mannschaft machen den Spieler nicht spielberechtigt.

Gegner kickt. Wenn ein Gegner den Ball kickt, ist der Spieler, der sich in einer Abseitsposition befindet, wieder spielberechtigt.

11.9 TRÖDELN

Ein Spieler, der sich nur langsam aus einer Abseitsposition bewegt, trödelt. Ein Trödler, der die gegnerische Mannschaft daran hindert den Ball zu spielen wie sie möchte, nimmt am Spiel teil und wird bestraft. Der Schiedsrichter achtet darauf, dass der Trödler nicht von einer Handlung der gegnerischen Mannschaft wieder spielberechtigt wird und daraus einen Vorteil erzielt.

Strafe: Strafrtritt

REGEL 12 – VORFALLEN ODER VORPASS

DEFINITION - VORFALLEN

Ein Vorfallen geschieht, wenn ein Spieler den Ball aus seinem Besitz verliert, und der Ball vorwärts fällt, oder wenn ein Spieler den Ball mit Hand oder Arm nach vorne schlägt oder wenn der Ball Hand oder Arm berührt und vorwärts fällt, und der Ball den Boden oder einen anderen Spieler berührt, bevor der ursprüngliche Spieler den Ball fangen kann.

“Vorwärts” bedeutet in Richtung der gegnerischen Malfeldendauslinie.

AUSNAHME

Niederschlagen. Wenn ein Spieler den Ball bei dem Tritt eines Gegners oder unmittelbar danach niederschlägt ist dies kein Vorwurf, auch wenn sich der Ball nach vorne bewegt.



DEFINITION - VORPASS

Ein Vorpass geschieht, wenn ein Spieler den Ball vorwärts wirft oder passt. "Vorwärts" bedeutet in Richtung der gegnerischen Malfeldendauslinie.

AUSNAHME

Vorwärts springen. Wenn der Ball nicht vorwärts geworfen wird, jedoch einen Spieler oder den Boden berührt und dann nach vorne springt, so ist dies kein Vorpass.

NIEDERSCHLAGEN





12.1 DIE FOLGE EINES VORFALLENS ODER EINES VORPASSES

- (a) **Unabsichtliches Vorfallen oder Vorpass.** An der Stelle des Verstoßes wird ein Gedränge angeordnet.
- (b) **Unabsichtliches Vorfallen oder Vorpass während einer Gasse.** Ein Gedränge wird 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt angeordnet.
- (c) **Vorfallen oder Vorpass ins Malfeld hinein.** Wenn durch ein Vorfallen oder Vorpass eines angreifender Spieler innerhalb des Spielfeldes der Ball in das gegnerischen Malfeld hinein gelangt und dort tot gemacht wird, so wird an der Stelle ein Gedränge angeordnet an der das Vorfallen oder der Vorpass geschah.
- (d) **Vorfallen oder Vorpass im Malfeld.** Wenn ein Spieler innerhalb des Malfeldes den Ball vorpasst oder vorfallen lässt, wird auf einer Linie durch die Stelle des Verstoßes ein 5m-Gedränge angeordnet, jedoch nicht näher als 5 Meter von der Seitenauslinie entfernt.
- (e) **Absichtliches Vorfallen oder Vorpass.** Ein Spieler darf den Ball nicht absichtlich mit der Hand oder dem Arm nach vorn schlagen oder werfen.
Strafe: Straftritt. Ein Strafversuch muss zuerkannt werden, wenn der Verstoß einen Versuch verhindert, der ansonsten wahrscheinlich gelegt worden wäre.

WÄHREND DES SPIELS

IM SPIELFELD

- REGEL 13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT**
- REGEL 14 BALL AUF DEM BODEN – KEIN TACKLE**
- REGEL 15 TACKLE: BALLTRÄGER ZU BODEN
 GEBRACHT**
- REGEL 16 OFFENES GEDRÄNGE**
- REGEL 17 PAKET**
- REGEL 18 MARKE**



IM SPIELFELD

Es gibt während des Spiels eine Menge Aktivitäten auf dem Spielfeld: der Ankick (Regel 13), Spieler tackeln den Ballträger (Regel 15), Spieler gehen in Kontakt mit den Gegnern und eigenen Spielern um ein Paket zu bilden (Regel 17) oder Spieler gehen zu Boden um den Ball zurückzubekommen (Regel 14). Nach einer Tacklesituation können Spieler beider Mannschaften auf den Füßen stehen um den Ball mit den Füßen zu erobern (Regel 16) um weiterzuspielen. Wenn der Ball getreten wird, kann ein Verteidiger im eigenen 22m-Feld eine Marke machen (Regel 18)



REGEL 13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

DEFINITION

Der Antritt ist der Anfang des Spieles und der Wiederanfang des Spieles nach der Halbzeitunterbrechung. Wiederantritte werden nach dem Erzielen von Punkten oder einem Handauf durchgeführt.

13.1 WO UND WIE DER ANTRITT STATTFINDET

- (a) Der Antritt wird durch einen Dropkick auf oder hinter der Mitte der Mittellinie ausgeführt
- (b) Wenn der Ball auf eine falsche Art oder von der falschen Stelle angetreten wird, hat die gegnerische Mannschaft zwei Möglichkeiten:
 - Der Ball wird erneut angetreten, oder
 - Ein Gedränge auf der Mitte der Mittellinie bei eigenem Einwurf.

13.2 WER TRITT AN.

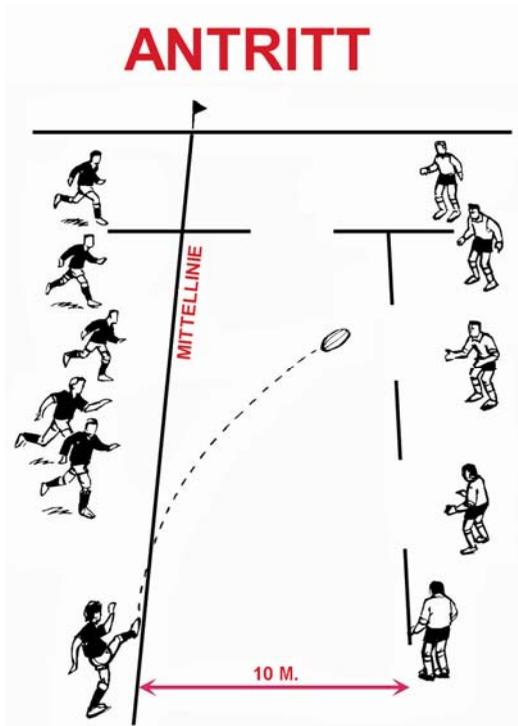
- (a) Am Anfang des Spiels tritt diejenige Mannschaft an, deren Kapitän, nach dem er das Los gewonnen hat, wähle anzutreten, oder die gegnerische Mannschaft, falls der gewinnende Kapitän die Spielrichtung wähle.
- (b) Nach der Halbzeit-Unterbrechung, tritt diejenige Mannschaft an, die am Anfang des Spiels nicht angetreten hat.
- (c) Nachdem Punkte erzielt worden sind, treten die Gegner von der Mannschaft an, die Punkte erzielt hat.

13.3 POSITION DER MANNSCHAFT DES TRETERS BEI EINEM ANTRITT

Alle Mitspieler des Treters müssen sich beim Antritt hinter dem Ball befinden, andernfalls wird ein Gedränge an der Mitte angeordnet und der Gegner wirft ein.

13.4 POSITION DER GEGNERISCHEN MANNSCHAFT BEI EINEM ANTRITT

Alle Spieler der gegnerische Mannschaft müssen auf oder hinter der 10m-Linie stehen. Wenn sie sich vor der Linie befinden oder anlaufen, bevor der Ball getreten wird, so wird erneut angetreten.



13.5 ANTRITT 10 METER

Wenn der Ball die gegnerische 10m-Linie erreicht, oder sie erreicht und vom Wind zurückgeblasen wird, geht das Spiel weiter.

13.6 ANTRITT KEINE 10 METER, ABER VOM GEGNER GESPIELT

Wenn der Ball nicht die gegnerische 10m-Linie erreicht, aber von einem Gegner gespielt wird, geht das Spiel weiter.

13.7 ANTRITT KEINE 10 METER UND NICHT VOM GEGNER GESPIELT

Wenn der Ball nicht die gegnerische 10m-Linie erreicht, hat die gegnerische Mannschaft zwei Wahlmöglichkeiten:

- Den Antritt wiederholen zu lassen
- Ein Gedränge am Mittelpunkt bei eigenem Einwurf



13.8 BALL GEHT DIREKT INS SEITENAUS

Der Ball muss innerhalb des Spielfeldes landen. Wenn der Ball direkt ins Seitenaus getreten wird, hat die gegnerische Mannschaft drei Wahlmöglichkeiten:

- Den Antritt wiederholen zu lassen
- Ein Gedränge am Mittelpunkt bei eigenem Einwurf
- Den Tritt zu akzeptieren

Falls sie den Tritt akzeptieren, findet die Gasse an der Mittellinie statt. Wenn der Ball hinter der Mittellinie direkt ins Seitenaus geht, findet die Gasse an der Stelle statt, wo der Ball ins Seitenaus gegangen ist.

13.9 BALL GEHT INS MALFELD

- (a) Wenn der Ball ins Malfeld hinein getreten wird, ohne dass er von einem Spieler berührt wird oder einen Spieler berührt hat, hat die gegnerische Mannschaft drei Wahlmöglichkeiten:

- Einen Handauf erzielen
- Den Ball tot machen
- Weiterspielen

- (b) Wenn die gegnerische Mannschaft ein Handauf erzielt oder den Ball tot macht, oder der Ball tot wird, indem er die Malfeldendauslinie überquert, so hat sie zwei Wahlmöglichkeiten:

- Ein Gedränge am Mittelpunkt mit eigenem Einwurf
- Der Gegner tritt erneut an

- (c) Falls sie ein Handauf erzielen oder den Ball tot machen, müssen sie dieses ohne Verzögerung tun. Jede andere Handlung eines Verteidigers mit dem Ball bedeutet, dass er spielen möchte.

13.10 22 M-ANTRITT

DEFINITION

Ein 22m-Antritt wird verwendet, um das Spiel wieder aufzunehmen, nachdem ein angreifender Spieler, ohne einen Regelverstoß zu begehen, den Ball ins Malfeld gebracht und ein verteidigender Spieler den Ball dort tot gemacht hat oder der Ball ins Malfeld-Seitenaus oder -Endaus gekommen ist.

Ein 22m-Antritt ist ein Sprungtritt und wird von der verteidigenden Mannschaft ausgeführt. Der Tritt darf von überall auf oder hinter der 22m-Linie ausgeführt werden.



13.11 VERZÖGERUNG DES 22M-ANTRITTS

Der 22m-Antritt muss ohne Verzögerung ausgeführt werden.

Strafe: Freitritt auf der 22m-Linie

13.12 22 M-ANTRITT FALSCH AUSGEFÜHRT

Wenn der Ball auf eine falsche Art oder von der falschen Stelle angetreten wird, hat die gegnerische Mannschaft zwei Möglichkeiten:

- Der Antritt wird wiederholt, oder
- Ein Gedränge auf der Mitte der 22m-Linie bei eigenem Einwurf.

13.13 22 M-ANTRITT MUSS DIE LINIE ÜBERQUEREN

- (a) Wenn der Ball die 22m-Linie nicht überquert, hat die gegnerische Mannschaft zwei Wahlmöglichkeiten:
- Der Ball wird erneut angetreten
 - Ein Gedränge am Mittelpunkt der 22m-Linie. Sie werfen den Ball ein.
- (b) Wenn der Ball die 22m-Linie überquert, aber vom Wind zurückgeblasen wird, geht das Spiel weiter.
- (c) Wenn der Ball die 22m-Linie nicht überquert, gilt die Vorteilsregel. Ein Spieler, der den Ball spielt, kann einen Versuch legen.

13.14 BALL GEHT DIREKT INS SEITENAUS

Der Ball muss innerhalb des Spielfeldes aufprallen. Wenn er direkt ins Seitenaus getreten wird, hat die gegnerische Mannschaft drei Wahlmöglichkeiten:

- Der Tritt wird wiederholt
- Ein Gedränge am Mittelpunkt der 22m-Linie. Sie werfen den Ball ein.
- Der Tritt wird akzeptiert. Falls sie den Tritt akzeptieren, findet die Gasse an der 22m-Linie statt.

13.15 DER BALL GEHT NACH EINEM 22M - ANTRITT IN DAS MALFELD

- (a) Wenn der Ball ins Malfeld hinein getreten wird, ohne dass er von einem Spieler berührt wird oder einen Spieler berührt hat, hat die gegnerische Mannschaft drei Wahlmöglichkeiten:
- Einen Handauf erzielen
 - Den Ball tot machen
 - Weiterspielen



- (b) Wenn die gegnerische Mannschaft ein Handauf erzielt oder den Ball tot macht, oder der Ball tot wird, indem er die Malfeldendauslinie überquert, so hat sie zwei Wahlmöglichkeiten:
 - Ein Gedränge auf der Mitte der 22m-Linie von der aus getreten wurde mit eigenem Einwurf
 - Der Gegner führt den 22m-Antritt erneut aus.
- (c) Falls sie ein Handauf erzielen oder den Ball tot machen, müssen sie dieses ohne Verzögerung tun. Jede andere Handlung eines Verteidigers mit dem Ball bedeutet, dass er spielen möchte.

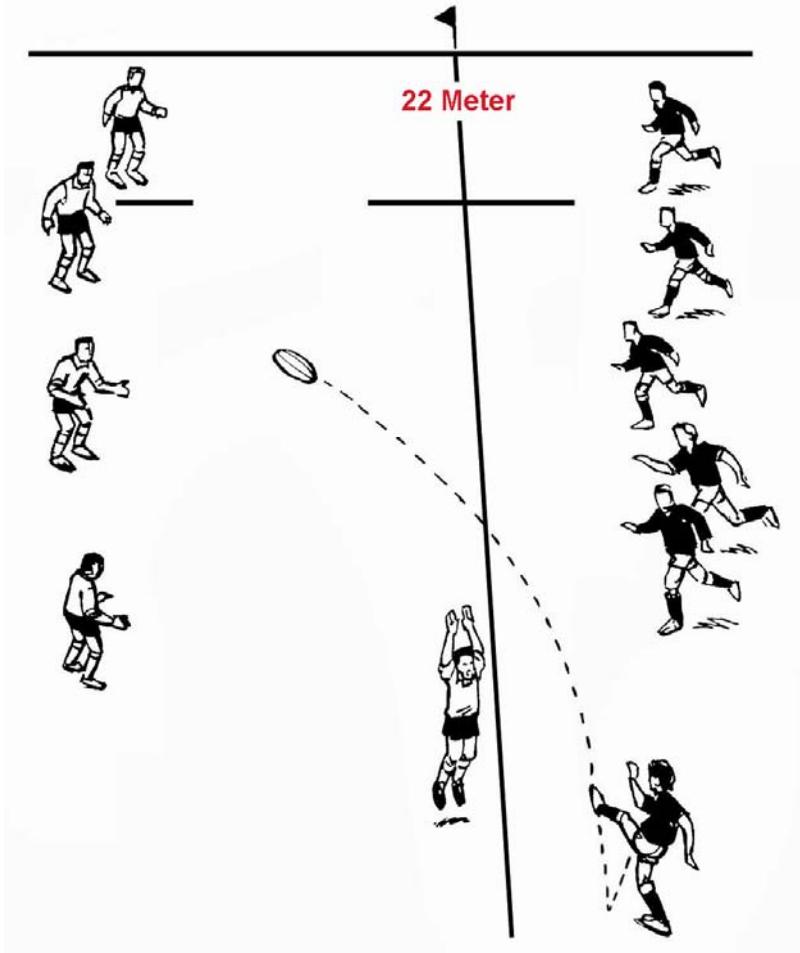
13.16 DIE MANNSCHAFT DES TRETERS

- (a) Alle Mitspieler des Treters müssen sich beim Tritt hinter dem Ball befinden. Falls dies nicht der Fall sein sollte, findet am Mittelpunkt der 22m-Linie ein Gedränge statt. Die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.
- (b) Wenn der Tritt so schnell ausgeführt wird, dass Spieler der Mannschaft des Treters, die sich zurückziehen, noch vor dem Ball befinden, werden sie nicht bestraft. Sie sollen sich weiterhin zurückziehen, bis sie durch eine Handlung eines Mitspielers spielberechtigt wurden. Bis sie spielberechtigt wurden, dürfen sie nicht am Spiel teilnehmen.
Strafe: Ein Gedränge am Mittelpunkt der 22m-Linie, und die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.

13.17 DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT

- (a) Die Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen nicht über die 22m-Linie anlaufen bevor der Ball getreten wurde.
Strafe: Freitritt an der Stelle des Verstoßes
- (b) Wenn ein Spieler sich auf der falschen Seite der 22m-Linie befindet und den 22m-Antritt verzögert oder verhindert, macht er sich des unsportlichen Verhaltens schuldig.
Strafe: Straftritt auf der 22m-Linie.

22 METER ANTRITT





REGEL 14 – BALL AUF DEM BODEN – KEIN TACKLE.

DEFINITION

Diese Situation ergibt sich, wenn der Ball auf dem Boden liegt und spielbar ist und ein Spieler zu Boden geht, um den Ball zu spielen, und wenn dabei nicht unmittelbar zuvor ein Gedränge oder Ruck stattgefunden hat.

Sie tritt ebenso ein, wenn sich ein Spieler in Ballbesitz auf dem Boden befindet, ohne getackelt worden zu sein.

Das Spiel soll von Spielern, die auf den Füßen sind, gespielt werden. Ein Spieler darf den Ball nicht unspielbar machen, indem er sich fallen lässt. Unspielbar bedeutet, dass der Ball beiden Mannschaften nicht ohne Verzögerung zum Weiterspielen zugänglich ist.

Ein Spieler, der den Ball unspielbar macht oder die gegnerische Mannschaft behindert, indem er sich fallen lässt, verhält sich im Sinne des Spieles negativ und muss bestraft werden.

Ein sich in Ballbesitz befindlicher Spieler, der nicht getackelt wird, aber dennoch zu Boden geht, oder ein Spieler, der zu Boden geht, um den Ball zu spielen, muss unmittelbar handeln.

14.1 SPIELER AUF DEM BODEN

Der Spieler hat unmittelbar eine von folgenden drei Aktionen durchzuführen:

- Mit dem Ball aufstehen
- Den Ball passen
- Den Ball loslassen

Ein Spieler, der den Ball passt oder loslässt, hat sofort aufzustehen oder sich vom Ball zu entfernen. Nur wenn er dies unmittelbar tut, kann auf Vorteil erkannt werden..

Strafe: Straftritt

14.2 WAS EIN SPIELER NICHT TUN DARF

- (a) **Auf dem Ball oder in Ballnähe liegen.** Ein Spieler darf nicht auf dem Ball oder aber in dessen Nähe liegen, um so den Gegner daran zu hindern, in Ballbesitz zu gelangen.



- (b) **Sich über den sich am Boden in Ballbesitz befindlichen Spieler fallen lassen.** Ein Spieler darf sich nicht absichtlich über oder auf einen Spieler, der am Boden liegt und in Ballbesitz ist, fallen lassen.
- (c) **Sich über in Ballnähe am Boden liegende Spieler fallen lassen.** Ein Spieler darf nicht absichtlich über oder auf am Boden liegende Spieler, zwischen denen oder in deren Nähe sich der Ball befindet, fallen lassen.
Strafe: Straftritt
- (d) **Ein Spieler auf dem Boden.** Ein Spieler auf dem Boden darf einen Gegner nicht tackeln oder versuchen ihn zu tackeln.
Strafe: Straftritt

DEFINITION

In der Nähe bedeutet, innerhalb einem Meter.
--

REGEL 15 – TACKLE: BALLTRÄGER ZU BODEN GEBRACHT

DEFINITION

Eine Tacklesituation ergibt sich, wenn der Ballträger von einem oder mehreren Gegenspielern festgehalten und dabei zu Boden gebracht wird.

Ein Ballträger, der nicht festgehalten ist, ist kein getackelter Spieler und eine Tacklesituation fand nicht statt.

Gegnerische Spieler, die den Ballträger festhalten und diesen Spieler zu Boden bringen und ebenfalls zu Boden gehen sind Tackler.

Gegnerische Spieler, die den Ballträger festhalten und nicht zu Boden gehen sind keine Tackler.



Tacklesituation

15.1 TACKLE - WO

Eine Tacklesituation kann sich nur innerhalb des Spielfeldes ergeben.

15.2 WANN EIN TACKLE NICHT ERFOLGEN KANN

Wenn der Ballträger von einem Gegenspieler festgehalten wird und sich ein Mitspieler an den Ballträger bindet, hat sich ein Paket gebildet, und es ergibt sich keine Tacklesituation.

15.3 DEFINITION: ZU BODEN GEBRACHT

- (a) Berührt der Ballträger mit einem Knie oder mit beiden Knien den Boden, gilt dieser Spieler als zu Boden gebracht.



- (b) Sitzt der Ballträger auf dem Boden oder aber auf einem Spieler, der am Boden ist, gilt der Ballträger als zu Boden gebracht.

15.4 DER TACKLER

- (a) Wenn ein Spieler einen Gegenspieler festhält und es gehen beide zu Boden, so hat der Tackler den getackelten Spieler unverzüglich loszulassen.

Strafe Strafrtritt.

- (b) Der Tackler muss unmittelbar aufstehen oder sich unverzüglich vom Ball und vom getackelten Spieler entfernen.

Strafe Strafrtritt.

- (c) Der Tackler muss aufstehen, ehe er den Ball spielen darf. Danach darf er den Ball aus jeder Richtung spielen..

Strafe: Strafrtritt

15.5 DER GETACKELTE SPIELER

- (a) Ein getackelter Spieler muss versuchen, den Ball unmittelbar spielbar zu machen, so dass das Spiel fortgesetzt werden kann.

Strafe Strafrtritt.

- (b) Ein getackelter Spieler hat den Ball unmittelbar zu passen oder loszulassen. Der Spieler muss sofort aufstehen oder sich vom Ball entfernen.

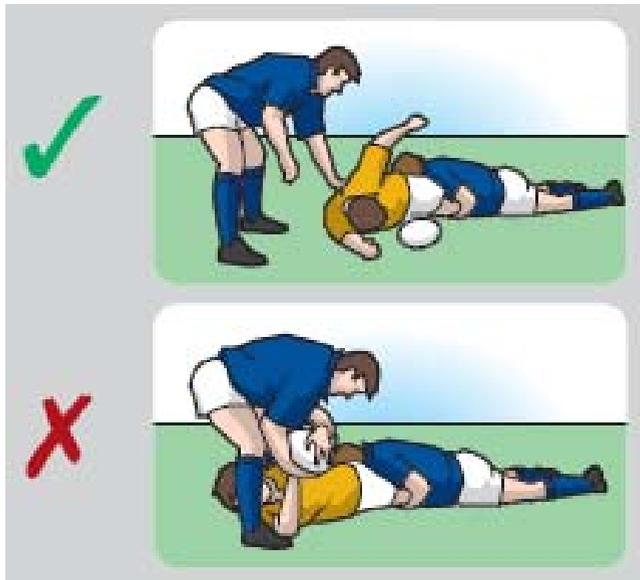
Strafe Strafrtritt.

- (c) Ein getackelter Spieler darf den Ball loslassen, indem er ihn in irgendeine Richtung auf den Boden legt. Voraussetzung ist, dass er dies unverzüglich tut.

Strafe Strafrtritt.

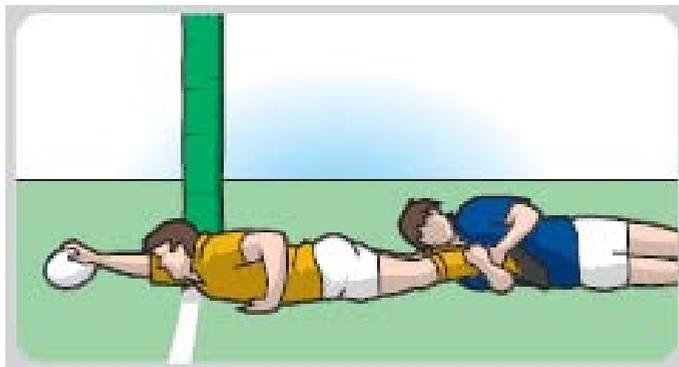
- (d) Ein getackelter Spieler darf den Ball loslassen, indem er ihn am Boden in irgendeine Richtung außer nach vorn schiebt. Voraussetzung ist, dass er dies unverzüglich tut.

Strafe Strafrtritt.



Der getackelte Spieler muss den Ball sofort loslassen

- (e) Falls gegnerische Spieler, die auf den Füßen sind, versuchen den Ball zu spielen, muss der getackelte Spieler den Ball loslassen.
Strafe Straftritt.
- (f) Wenn die Wucht des getackelten Spielers diesen über die Mallinie ins Malfeld befördert, kann der Spieler einen Versuch oder ein Handauf erzielen.
Strafe Straftritt.
- (g) Wenn ein Spieler in Nähe der Mallinie getackelt worden ist, darf dieser Spieler unmittelbar seinen Arm ausstrecken und den Ball auf oder hinter der Mallinie ablegen, um auf diese Weise einen Versuch zu erzielen oder ein Handauf zu legen.
Strafe: Straftritt



- ✓ Der getackelte Spieler kann sich in der Nähe der Mallinie strecken um einen Versuch zu legen.

15.6 ANDERE SPIELER

- (a) Nach einem Tackle müssen alle Spieler auf den Füßen sein, wenn sie den Ball spielen. Spieler sind auf den Füßen, wenn kein anderer Teil ihres Körpers den Boden oder am Boden liegende Spieler berührt.

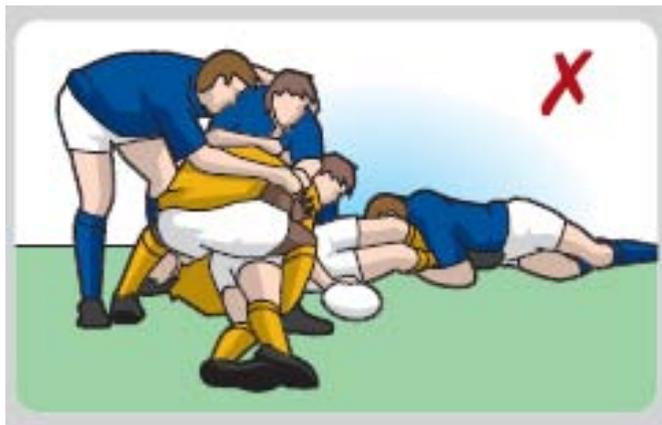
Strafe Straftritt.



Nach einer Tacklesituation müssen alle Spieler auf den Füßen sein, wenn sie den Ball spielen wollen.



Ein Spieler ist nicht auf den Füßen und spielt den Ball.



Spieler sind nicht auf den Füßen und spielen den Ball.

- (b) Nach einem Tackle darf jeder Spieler der sich auf den Füßen befindet versuchen in Ballbesitz zu kommen indem er dem Ballträger den Ball abnimmt.
- (c) Gegner des Ballträgers die den Ballträger zu Boden bringen, so dass dieser getackelt ist, und dabei auf den Füßen bleiben müssen den Ball und den Ballträger loslassen. Diese Spieler dürfen, vorausgesetzt sie sind auf ihren Füßen, den Ball spielen, wenn sie dies aus einer Position hinter dem Ball und direkt hinter dem getackelten Spieler oder dem Tackler tun, der am nächsten zu Ihrer Mallinie ist.

Strafe: Straftritt



- (d) Jeder Spieler, der in der Nähe einer Tacklesituation in Ballbesitz kommt, muss den Ball sofort spielen, indem er sich mit dem Ball von der Tacklesituation entfernt oder den Ball passt oder tritt.
Strafe: Straftritt
- (e) Ein Spieler, der nach einer Tacklesituation zuerst den Ball erobert, darf nicht in der Nähe der Tacklesituation zu Boden gehen, außer er wird von einem gegnerischen Spieler getackelt.
Strafe: Straftritt
- (f) Jeder Spieler, der nach einer Tacklesituation zuerst den Ball erobert, darf von einem gegnerischen Spieler in der Nähe der Tacklesituation getackelt werden, vorausgesetzt, er kommt aus einer Position hinter dem Ball oder hinter dem getackelten oder Tackler, je nachdem welcher näher an der Mallinie dieses Spielers ist.
Strafe: Straftritt
- (g) Nach einem Tackle darf kein Spieler der sich am Boden befindet einen Gegenspieler daran hindern, den Ball zu spielen.
Strafe Straftritt.
- (h) Nach einem Tackle darf kein Spieler der sich am Boden befindet einen Gegenspieler halten bzw. ihn zu halten versuchen.
Strafe: Straftritt
- (i) Wenn ein getackelter Spieler versucht, den Ball auf oder über die Mallinie zu bringen um einen Versuch zu legen, darf ein verteidigender Spieler den Ball aus den Händen oder Armen des angreifenden Spielers reißen. Er darf den Ball jedoch nicht treten.
Strafe: Straftritt

Ausnahme: Der Ball geht ins Malfeld. Wenn nach einem Tackle in der Nähe der Mallinie der Ball losgelassen wurde und ins Malfeld gegangen ist, darf jeder Spieler, auch ein Spieler, der sich am Boden befindet, den Ball ablegen.

15.7 VERBOTENE AKTIONEN

- (a) Kein Spieler darf den getackelten Spieler daran hindern, den Ball zu passen.
Strafe Straftritt.
- (b) Kein Spieler darf den getackelten Spieler daran hindern, den Ball loszulassen, aufzustehen oder sich vom Ball zu entfernen.
Strafe Straftritt.
- (c) Kein Spieler darf sich auf oder über den getackelten Spieler fallen lassen.
Strafe Straftritt.



Kein Spieler darf auf oder über getackelte Spieler fallen.

- (d) Kein Spieler darf sich auf oder über die Spieler fallen lassen, die nach einem Tackle am Boden liegen, wobei sich der Ball zwischen ihnen bzw. in ihrer Nähe befindet.
Strafe: Strafrtritt.
- (e) Spieler auf den Füßen dürfen keinen Gegner, der sich nicht in Ballnähe befindet, anrempeIn oder behindern.
Strafe: Strafrtritt
- (f) **Gefahr:** Den Ball nicht passen oder loslassen. Es kann gefährlich werden, wenn der getackelte Spieler den Ball nicht loslässt oder sich nicht unverzüglich vom Ball entfernt oder aber daran gehindert wird, dies zu tun. Wenn einer dieser Fälle eintritt, erkennt der Schiedsrichter sofort auf Strafrtritt.
Strafe: Strafrtritt

15.8 UNSICHERHEIT BEZÜGLICH DES URHEBERS DES REGELVERSTOSSES

Wenn der Ball bei einem Tackle unspielbar wird und der Schiedsrichter nicht sicher ist, welcher Spieler den Regelverstoß begangen hat, ordnet er sofort ein Gedränge an, bei welchem die Mannschaft, die sich als letzte vor dem Regelverstoß vorwärts bewegt hat, einwirft. Falls sich keine Mannschaft vorwärts bewegt hatte, wirft die angreifende Mannschaft ein.

REGEL 16 – RUCK (Offenes Gedränge)

DEFINITIONEN

Ein Ruck ist eine Phase des Spiels, in welcher ein oder mehrere Spieler jeder Mannschaft sich in engem physischem Kontakt zueinander auf den Füßen in unmittelbarer Nähe des auf dem Boden liegenden Balles befinden. Das offene Spiel ist zu Ende.

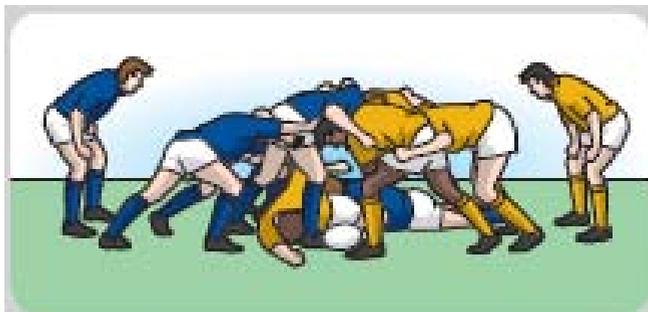
Hakeln. Spieler hakeln, wenn sie in einem Ruck gebunden sind und ihre Füße dazu benutzen, den Ball zu erobern oder in Ballbesitz zu bleiben, ohne sich dabei des Foulspiels schuldig zu machen.

16.1 EIN RUCK BILDEN

- (a) **Wo ein Ruck stattfinden kann.** Ein Ruck kann nur innerhalb des Spielfeldes stattfinden.
- (b) **Wie ein Ruck gebildet wird.** Die Spieler sind auf den Füßen. Mindestens ein Spieler hat Körperkontakt mit einem Gegenspieler. Der Ball ist auf dem Boden.



Ruck



Ruck

16.2 IN EIN RUCK HINEINGEHEN.

- (a) Kopf und Schultern eines jeden Spielers, der in ein Ruck hineingeht oder sich in einem solchen befindet, dürfen nicht unterhalb seiner Hüfte sein.
Strafe: Freitritt
- (b) Ein Spieler, der in ein Ruck hineingeht, muss sich mit mindestens einem Arm um den Körper eines Mitspielers an das Ruck binden und dabei den ganzen Arm benutzen.
Strafe: Straftritt
- (c) Das bloße Legen einer Hand auf einen anderen Spieler, der im Ruck gebunden ist, stellt kein Binden dar.
Strafe: Straftritt
- (d) Alle Spieler, die in ein Ruck hineingehen, in einem solchen gebunden sind oder an einem solchen teilnehmen, müssen auf den Füßen sein.
Strafe: Straftritt

16.3 HAKELN

- (a) Spieler, die an einem Ruck teilnehmen, müssen versuchen, auf den Füßen zu bleiben.
Strafe: Straftritt
- (b) Ein Spieler, der an einem Ruck teilnimmt, darf sich nicht absichtlich fallen lassen oder hinknien. Hierbei würde es sich um gefährliches Spiel handeln.
Strafe: Straftritt
- (c) Ein Spieler darf ein Ruck nicht absichtlich zusammenbrechen lassen. Das ist gefährliches Spiel.
Strafe: Straftritt
- (d) Ein Spieler darf nicht auf ein Ruck hinaufspringen.
Strafe: Straftritt



- (e) Kopf und Schultern eines Spielers dürfen sich nicht unterhalb seiner Hüften befinden.

Strafe: Freitritt

- (f) Ein Spieler, der den Ball hakelt darf keinen am Boden liegenden Spieler absichtlich hakeln. Ein Spieler, der den Ball hakelt, muss bestrebt sein über auf dem Boden liegende Spieler hinüberzusteigen und darf nicht absichtlich auf sie treten. Ein Spieler, der den Ball hakelt darf dies nur in Ballnähe tun

Strafe: Straftritt wegen gefährlichen Spiels.

16.4 SONSTIGE VERSTÖSSE IM RUCK

- (a) Spieler dürfen den Ball nicht in ein Ruck zurückbefördern.

Strafe: Freitritt

- (b) Spieler dürfen den Ball im Ruck nicht mit den Händen spielen.

Strafe: Straftritt

- (c) Spieler dürfen im Ruck den Ball nicht mit den Beinen aufnehmen.

Strafe: Straftritt

- (d) Spieler, die in einem Ruck oder in der Nähe eines Rucks am Boden liegen, müssen versuchen, sich vom Ball zu entfernen. Diese Spieler dürfen den Ball im Ruck oder aber, wenn er aus dem Ruck herausgelangt, nicht spielen.

Strafe: Straftritt

- (e) Ein Spieler darf sich nicht auf oder über einen Ball, der aus einem Ruck herauskommt, fallen lassen.

Strafe: Straftritt

- (f) Ein Spieler darf keine Aktion starten, mit der er den Gegner glauben lässt, dass der Ball das Ruck verlassen hat, während dieser sich tatsächlich noch im Ruck befindet.

Strafe: Freitritt

16.5 ABSEITS BEIM RUCK

- (a) **Die Abseitslinie.** Es gibt zwei Abseitslinien, parallel zu den Mallinien, eine für jede Mannschaft. Jede Abseitslinie verläuft am letzten Fuß des letzten Spielers im Ruck. Wenn der letzte Fuß des letzten Spielers auf oder hinter der Mallinie ist, so ist die Mallinie die Abseitslinie für die verteidigende Mannschaft.

- (b) Spieler müssen sich unmittelbar an das Ruck anschließen oder sich hinter die Abseitslinie zurückziehen. Wenn sich ein Spieler seitlich vom Ruck aufhält, befindet er sich in einer Abseitsposition.

Strafe: Straftritt

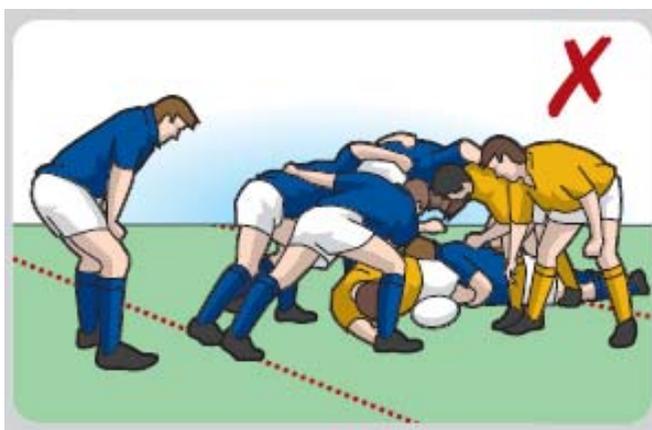
- (c) **Spieler, die in ein Ruck hineingehen oder wieder hineingehen.** Alle Spieler, die in ein Ruck hineingehen, müssen dies von einer Position hinter

dem Fuß des letzten Mitspielers im Ruck aus tun. Ein Spieler darf seitlich von diesem letzten Mitspieler ins Ruck hineingehen. Wenn der Spieler von der Seite des Gegners oder aus einer Position vor dem letzten Mitspieler hineingehet, befindet er sich in einer Abseitsposition.

Strafe: Straftritt von der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft.

- (d) **Spieler, die nicht ins Ruck hineingehen.** Wenn ein Spieler sich vor der Abseitslinie befindet und nicht ins Ruck hineingehet, muss der Spieler sich sofort hinter die Abseitslinie zurückziehen. Wenn ein Spieler, der sich hinter der Abseitslinie befindet, diese überschreitet und nicht ins Ruck hineingehet, befindet er sich in einer Abseitsposition.

Strafe: Straftritt von der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft



An einem Paket oder Ruck ist die Abseitslinie am den letzten Fuß des letzten Spielers der eigenen Mannschaft.. Der Spieler in dem gelben Trikot auf der rechten Seite ist abseits.

16.6 GELUNGENES ENDE EINES RUCKS

Ein Ruck endet erfolgreich, wenn der Ball das Ruck verlässt oder auf oder hinter der Mallinie ist..

16.7 MISSLUNGENES ENDE EINES RUCKS

- (a) Ein Ruck ist gescheitert, wenn der Ball unspielbar wird. Es wird ein Gedränge angeordnet.

Die Mannschaft, die, unmitte bar ehe der Ball im Ruck unspielbar wurde, vorwärts gegangen war, wirft den Ball ein.



Falls sich keine der beiden Mannschaften vorwärts bewegt hatte, oder der Schiedsrichter nicht entscheiden kann, welche Mannschaft sich vorwärts bewegt hatte, bevor der Ball im Ruck unspielbar wurde, wirft die Mannschaft ein, die sich vor Beginn des Rucks vorwärts bewegt hatte.

Wenn sich keine der beiden Mannschaften vorwärts bewegt hatte, wirft die angreifende Mannschaft den Ball ein.

- (b) Ehe der Schiedsrichter pfeift, um ein Gedränge anzuordnen, lässt er den Spielern angemessen Zeit, den Ball aus dem Ruck hinauszuspielen, insbesondere, wenn sich eine der Mannschaften vorwärts bewegt. Wenn sich das offene Gedränge nicht mehr bewegt oder der Schiedsrichter der Meinung ist, dass der Ball wahrscheinlich nicht innerhalb einer angemessenen Zeit aus dem Ruck herauskommt, muss der Schiedsrichter ein Gedränge anordnen.

REGEL 17 – PAKET**DEFINITION**

Ein Paket entsteht, wenn ein Spieler in Ballbesitz, von einem oder mehreren Gegnern festgehalten wird, und ein oder mehrere Mitspieler des Ballträgers sich an ihm binden. Ein Paket besteht demnach aus mindestens drei Spielern, die alle auf ihren Füßen sind – der Ballträger und von jeder Mannschaft ein Spieler. Alle diese Spieler müssen im Paket gefasst oder gebunden und auf den Füßen sein und sich in Richtung einer Mallinie bewegen. Es findet kein offenes Spiel mehr statt.

17.1 EIN PAKET BILDEN

- (a) **Wo ein Paket stattfinden kann.** Ein Paket kann nur innerhalb des Spielfeldes stattfinden.



Paket gebildet



Kein Paket gebildet



Kein Paket gebildet

17.2 IN EIN PAKET HINEINGEHEN

- (a) Spieler, die in ein Paket hineingehen, dürfen ihre Köpfe und Schulter nicht tiefer haben als ihre Hüften.
Strafe: Freitritt
- (b) Ein Spieler muss in oder an dem Paket gebunden seien und darf nicht neben dem Paket stehen.
Strafe: Straftritt
- (c) Eine Hand auf einen anderen Spieler legen, der im Paket gebunden ist, ist kein Binden.
Strafe: Straftritt
- (d) Die Spieler sollen auf den Füßen bleiben. Spieler, die sich in einem Paket befinden, müssen versuchen, auf den Füßen zu bleiben. Der Ballträger darf in dem Paket zu Boden gehen, vorausgesetzt, dass der Ball sofort spielbar ist und das Spiel ohne Verzögerung weiter geht.
Strafe: Straftritt
- (e) Ein Spieler darf ein Paket nicht absichtlich einstürzen lassen. Dies ist gefährliches Spiel.
Strafe: Straftritt
- (f) Ein Spieler darf nicht auf ein Paket aufspringen.
Strafe: Straftritt

17.3 SONSTIGE VERSTÖSSE AM PAKET

- (a) Ein Spieler darf nicht versuchen einen Gegner aus einem Paket herauszuziehen.

**Strafe: Straftritt**

- (b) Ein Spieler darf keine Aktion unternehmen, mit der er den Gegner glauben lässt, dass der Ball das Paket verlassen hat, während dieser sich noch im Paket befindet.

Strafe: Freitritt**17.4 ABSEITS AM PAKET**

- (a) **Die Abseitslinie.** Es gibt zwei Abseitslinien parallel zu den Mallinien, eine für jede Mannschaft. Jede Abseitslinie läuft durch den letzten Fuß des letzten Spielers im Paket. Wenn der letzte Fuß des letzten Spielers auf oder hinter der Mallinie ist, so ist die Mallinie die Abseitslinie für die verteidigende Mannschaft.

- (b) Ein Spieler muss entweder in das Paket hineingehen oder sich sofort hinter die Abseitslinie zurückziehen. Falls ein Spieler neben dem Paket trödelt, befindet sich dieser Spieler in einer Abseitsposition.

Strafe: Straftritt auf der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft.

- (c) Spieler, die in ein Paket hineingehen. Alle Spieler, die in ein Paket hineingehen, müssen dies von einer Position hinter dem letzten Fuß des letzten Mitspielers im Paket tun. Ein Spieler darf seitlich an diesem letzten Mitspieler binden. Wenn der Spieler von der Seite des Gegners oder von einer Position vor dem letzten Mitspieler in das Paket hineingeht, befindet er sich im Abseits.

Strafe: Straftritt auf der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft

- (d) Spieler, die nicht ins Paket hineingehen. Wenn ein Spieler sich vor der Abseitslinie befindet und nicht ins Paket hineingeht, muss der Spieler sich sofort hinter die Abseitslinie zurückziehen. Ein Spieler, der dieses nicht tut, befindet sich im Abseits. Wenn ein Spieler, der sich hinter der Abseitslinie befindet diese überschreitet und nicht ins Paket hineingeht, befindet er sich im Abseits.

Strafe: Straftritt auf der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft

- (e) Spieler, die ein Paket verlassen oder wieder hineingehen. Spieler die das Paket verlassen, müssen sich sofort hinter die Abseitslinie zurückziehen, sonst befinden sie sich im Abseits. Wenn ein Spieler vor dem letzten Fuß des letzten Mitspielers wieder in das Paket hineingeht, befindet er sich im Abseits. Der Spieler darf sich am letzten Mitspieler im Paket binden.

Strafe: Straftritt auf der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft

- (f) Wenn sich alle Spieler der Mannschaft, die in einem Paket nicht in Ballbesitz ist, sich absichtlich aus dem Paket lösen so dass sich keine Spieler mehr aus dieser Mannschaft im Paket befinden, besteht das Paket weiter und es gibt zwei Abseitslinien. Die Abseitslinie für die Mannschaft in Ballbesitz geht durch den letzten Fuß des letzten Spielers in diesem Paket und für die Mannschaft die nicht in Ballbesitz ist geht diese Abseitslinie durch den vordersten Fuß des vordersten Spielers der Mannschaft in Ballbesitz

**Strafe: Straftritt**

- (g) Wenn Spieler der Mannschaft, die in einem Paket nicht in Ballbesitz ist, sich absichtlich aus dem Paket lösen so dass sich keine Spieler mehr aus dieser Mannschaft im Paket befinden dürfen Spieler dieser Mannschaft wieder am Paket teilnehmen, vorausgesetzt der erste Spieler der dies tut bindet sich am vordersten Spielers der Mannschaft in Ballbesitz.

Strafe: Straftritt**17.5 ERFOLGREICHES ENDE EINES PAKETS**

Ein Paket endet erfolgreich, wenn der Ball oder der Ballträger das Paket verlässt. Das Paket ist zu Ende, wenn der Ball auf dem Boden oder auf oder über der Mallinie ist.

17.6 NICHT ERFOLGREICHES ENDE EINES PAKETS

- (a) Ein Paket endet nicht erfolgreich, wenn das Paket stehen bleibt oder wenn das Paket sich länger als fünf Sekunden nicht mehr vorwärts bewegt. Ein Gedränge wird angeordnet.
- (b) Ein Paket endet nicht erfolgreich, wenn der Ball unspielbar wird oder wenn das Paket zusammenbricht (nicht auf Grund eines Foulspiels). Ein Gedränge wird angeordnet.
- (c) **Gedränge nach einem Paket.** Der Ball wird von der Mannschaft eingeworfen, die beim Beginn des Pakets nicht in Ballbesitz war. Falls der Schiedsrichter nicht entscheiden kann welche Mannschaft in Ballbesitz war, wirft die Mannschaft ein, die sich zuletzt vorwärts bewegt hat. Falls sich keine Mannschaft vorwärts bewegte, wirft die angreifende Mannschaft den Ball ein.
- (d) Wenn ein Paket stehen bleibt oder wenn das Paket sich länger als fünf Sekunden nicht mehr vorwärts bewegt, aber der Ball deutlich gespielt wird und der Schiedsrichter diesen sehen kann, wird ein angemessener Zeitraum erlaubt, den Ball aus dem Paket herauszuspielen. Wird der Ball innerhalb eines angemessenen Zeitraums nicht aus dem Paket herausgespielt, so wird ein Gedränge angeordnet.
- (e) Wenn ein Paket aufhört sich nach vorne zu bewegen, darf es sich innerhalb von fünf Sekunden erneut nach vorne in Bewegung setzen. Wenn das Paket sich ein zweites Mal nicht mehr vorwärts bewegt aber der Ball deutlich gespielt wird und der Schiedsrichter diesen sehen kann, wird ein angemessener Zeitraum erlaubt, den Ball aus dem Paket herauszuspielen. Wird der Ball innerhalb eines angemessenen Zeitraums nicht aus dem Paket herausgespielt, so wird ein Gedränge angeordnet.
- (f) Wenn der Ball in einem Paket unspielbar wird, lässt der Schiedsrichter nicht zu, dass eine längere Zeit um den Ball gekämpft wird. Ein Gedränge wird



angeordnet.

- (g) Wenn der Ballträger in einem Paket zum Boden geht, einschließlich mit einem oder beiden Knien, oder am Boden sitzt, ordnet der Schiedsrichter ein Gedränge an, es sei denn, der Ball kommt sofort aus dem Paket heraus.
- (h) **Gedränge nach einem Paket, wenn der Fänger gehalten worden ist.**
Wenn ein Spieler den Ball direkt von einem gegnerischen Tritt fängt, außer nach einem Antritt oder 22m-Antritt, und dieser Spieler wird sofort von einem Gegner festgehalten, kann sich ein Paket formen. Falls dieses Paket stehenbleibt, sich länger als fünf Sekunden nicht nach vorne bewegt oder der Ball unspiebar wird, wird ein Gedränge angeordnet. Die Mannschaft des Fängers wirft den Ball ein.

“Direkt vom gegnerischen Tritt” bedeutet, dass der Ball nicht einen anderen Spieler, oder den Boden berührt hat, bevor er gefangen wurde.

Wenn ein Paket sich in das Malfeld hineinbewegt und der Ball niedergelegt oder unspiebar wird, wird ein 5m-Gedränge angeordnet. Die angreifende Mannschaft wirft ein.

REGEL 18 – MARKE

DEFINITION

Um eine Marke zu machen, muss ein Spieler sich auf oder hinter seiner 22m-Linie befinden. Ein Spieler mit einem Fuß auf oder hinter der 22m-Linie ist "innerhalb der 22". Der Spieler muss den Ball direkt vom gegnerischen Tritt sauber fangen und zur gleicher Zeit "Marke!" rufen.

Eine Marke darf nicht nach einem Antritt gemacht werden.

Auf Grund einer Marke wird ein Tritt zuerkannt. Die Stelle des Trittes ist gleich die Stelle der Marke.

Ein Spieler darf auch dann eine Marke machen, wenn der Ball eine Malstange oder die Querstange berührt hat, bevor der Ball gefangen wird.

Ein Spieler der verteidigenden Mannschaft darf eine Marke auch innerhalb des Malfeldes machen.





18.1 NACH EINER MARKE

Der Schiedsrichter pfeift unmittelbar und erkennt dem Spieler, der die Marke gemacht hat einen Tritt zu.

18.2 TRITT ZUERKENNEN

Der Tritt wird an der Stelle der Marke zuerkannt.

18.3 STELLE DES TRITTES

Der Tritt muss auf oder hinter der Marke, auf einer Linie durch die Marke ausgeführt werden.

18.4 WER TRITT

Der Tritt wird von dem Spieler ausgeführt, der die Marke gemacht hat. Falls dieser Spieler den Tritt innerhalb einer Minute nicht ausführen kann, wird ein Gedränge auf der Stelle der Marke angeordnet. Der Ball wird von der Mannschaft des Fängers eingeworfen. Wenn die Marke im Malfeld ist, wird das Gedränge 5 Meter vor der Mallinie auf einer Linie durch die Marke angeordnet.

18.5 WIE WIRD DER TRITT AUSGEFÜHRT

Die Ausführungen der Regel 21 "Freitritt" gelten für einen Tritt nach einer Marke.

18.6 ALTERNATIVES GEDRÄNGE

- (a) Die Mannschaft des Fängers kann sich für ein Gedränge entscheiden.
- (b) **Stelle des Gedränges.** Wenn die Marke innerhalb des Spielfeldes ist, ist die Stelle des Gedränges an der Stelle der Marke, jedoch mindestens 5 Meter vor der Mallinie, auf einer Linie durch die Marke und nicht weniger als 5 Meter von der Seitenauslinie entfernt
- (c) **Wer einwirft.** Die Mannschaft des Fängers wirft ein.

18.7 STRAFTRITT ZUERKANNT

- (a) Ein Gegner, egal ob er sich in einer Abseitsposition befindet oder spielberechtigt ist, darf den Spieler, der die Marke gemacht hat, nicht angreifen, nachdem der Schiedsrichter gepfiffen hat.

Strafe: Straftritt



- (b) **Wo der Strafrtritt ausgeführt wird.** Wenn der Spieler, der den Regelverstoß begeht, spie berechnigt ist, wird der Strafrtritt auf der Stelle des Verstoßes ausgeführt. Wenn der Spieler, der den Verstoß begeht, sich in einer Abseitsposition befindet, wird der Strafrtritt auf der Stelle der Abseitslinie ausgeführt. (Regel 11: Abseits im offenen Spiel)
- (c) **Der Strafrtritt.** Jeder Spieler der nicht schuldigen Mannschaft darf den Strafrtritt ausführen.

WÄHREND DES SPIELS

DAS SPIEL NEU STARTEN

- | | |
|-----------------|--|
| Regel 19 | SEITENAUS, GASSE UND ABSEITS AN DER GASSE |
| Regel 20 | GEDRÄNGE |
| Regel 21 | STRAF- UND FREITRITTE |



WIEDERBEGINN WENN DER BALL TOT WAR

Es gibt vier Arten das Spiel wieder zu starten, wenn der Ball tot war. Diese werden in den nächsten drei Regeln genauer beschrieben.

Die Gasse (Regel 19) wird genutzt um das Spiel wieder zu starten, wenn der Ball im Seitenaus ist.

Das Gedränge (Regel 20) wird bei einigen Verstößen, Straf- und Freitritte (Regel 21) werden bei anderen Verstößen genutzt um das Spiel erneut zu starten.



REGEL 19 – SEITENAUS, GASSE UND ABSEITS AN DER GASSE

DEFINITIONEN

“Direkt ins Seitenaus getreten” bedeutet, dass der Ball ins Seitenaus getreten worden ist, ohne innerhalb des Spielfeldes aufzuprallen oder ohne einen Spieler oder den Schiedsrichter zu berühren.

“Die 22” ist das Feld zwischen der Mallinie und der 22m-Linie. Es schließt die 22m-Linie mit ein, nicht aber die Mallinie.

Die Gassenlinie ist eine gedachte Linie innerhalb des Spielfeldes, rechtwinklig zu der Seitenauslinie, durch die Stelle, an der der Ball eingeworfen wird.

Der Ball ist im Seitenaus, wenn er nicht von einem Spieler getragen wird und die Seitenauslinie oder etwas oder jemanden auf oder hinter der Seitenauslinie berührt.

Der Ball ist im Seitenaus, wenn der Ballträger (oder der Ball) die Seitenauslinie oder den Boden hinter der Seitenauslinie berührt.

Der Ball ist im Seitenaus, wenn ein Spieler den Ball fängt, während er einen Fuß auf der Seitenauslinie hat oder den Boden hinter der Seitenauslinie berührt.

Die Stelle, an der der Ballträger oder der Ball die Seitenauslinie berührt oder überquert hat, ist die Stelle, an der der Ball ins Seitenaus gegangen ist.

Wenn ein Spieler einen Fuß innerhalb des Spielfeldes hat und einen Fuß im Seitenaus und er den Ball hält, dann ist der Ball im Seitenaus.

Wenn der Ball die Seitenauslinie oder die Malfeld-Seitenauslinie überquert und er wird von einem Spieler gefangen, der mit beiden Füßen innerhalb der Spielfläche steht, ist der Ball nicht im Seitenaus oder im Malfeld-Seitenaus. Ein solcher Spieler darf den Ball in die Spielfläche schlagen. Wenn ein Spieler hochspringt und den Ball fängt, muss er mit beiden Füßen innerhalb der Spielfläche landen, sonst ist der Ball im Seitenaus oder im Malfeld-Seitenaus.

Ein Spieler, der sich im Seitenaus befindet, darf den Ball schlagen oder treten, jedoch nicht festhalten, so lange der Ball die Fläche der Seitenauslinie nicht überquert hat. Die Fläche der Seitenauslinie ist der vertikale Raum, oberhalb der Seitenauslinie.



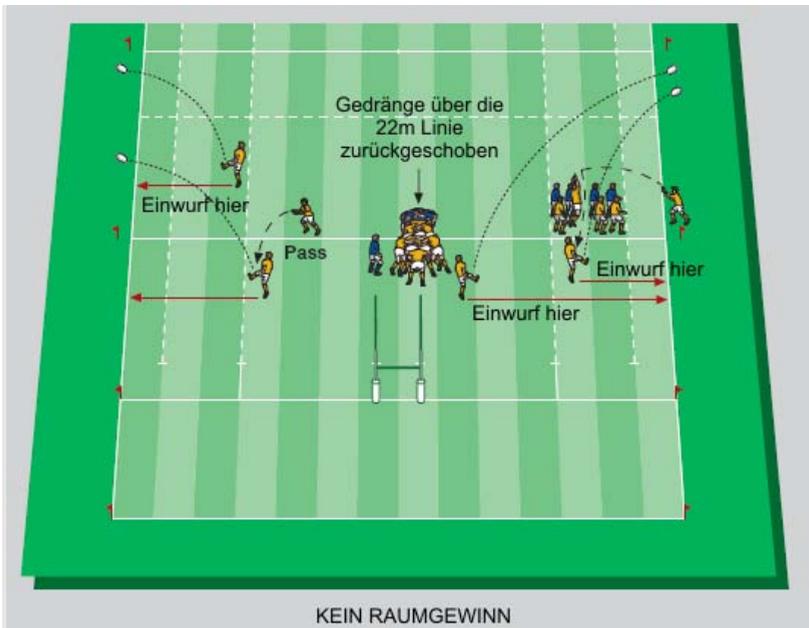
19.1 EINWURF

KEIN RAUMGEWINN

- (a) **Außerhalb der eigenen 22-Meter tritt ein Spieler einer Mannschaft den Ball direkt ins Seitenaus.** Mit Ausnahme von einem Straftritt, gibt es bei einem direkt ins Seitenaus getretenen Tritt durch einen Spieler, der sich außerhalb der eigenen 22-Meter befindet keinen Raumgewinn. Der Einwurf findet dort statt, wo der Spieler den Ball getreten hat, oder wo der Ball die Seitenauslinie überquert hat, je nachdem welches näher an der Mallinie dieses Spielers ist.
- (b) **Wenn eine Mannschaft den Ball in seine eigene 22 zurückspielt.** Wenn ein verteidigender Spieler den Ball außerhalb seiner 22 spielt und der Ball geht ohne von einem Gegenspieler berührt worden zu sein in die 22 oder das Malfeld dieses Spielers und wird dann von diesem Spieler oder einem seiner Mitspieler direkt in die Gasse getreten, ohne dass sich vorher ein Tackle oder Paket oder offenes Gedränge gebildet hat, so gibt es keinen Raumgewinn. Dies trifft auch zu, wenn sich ein verteidigender Spieler hinter die 22 Meter Linie zurück bewegt um einen schnellen Einwurf durchzuführen und der Ball dann direkt ins Seitenaus getreten wird.
- (c) Wenn ein Spieler, der sich mit einem oder beiden Füßen in der 22 befindet, den Ball aufnimmt der vor der 22 Meter Linie gelegen hat und er tritt diesen direkt ins Seitenaus, so hat dieser Spieler den Ball hinter die 22 Meter Linie gebracht und es ist kein Raumgewinn möglich.
- (d) **Verteidigende Mannschaft bringt den Ball an einem Gedränge oder einer Gasse in ihre eigene 22.** Wenn eine verteidigende Mannschaft den Ball in ein Gedränge oder eine Gasse außerhalb der eigenen 22 einwirft und der Ball dann in die 22 dieser Mannschaft gelangt ohne von einem Gegenspieler berührt worden zu sein und ein Spieler der verteidigenden Mannschaft den Ball direkt ins Seitenaus tritt, ohne dass dieser einen gegnerischen Spieler berührt hat oder sich ein Tackle oder Paket oder offenes Gedränge gebildet hat, so gibt es keinen Raumgewinn.

RAUMGEWINN

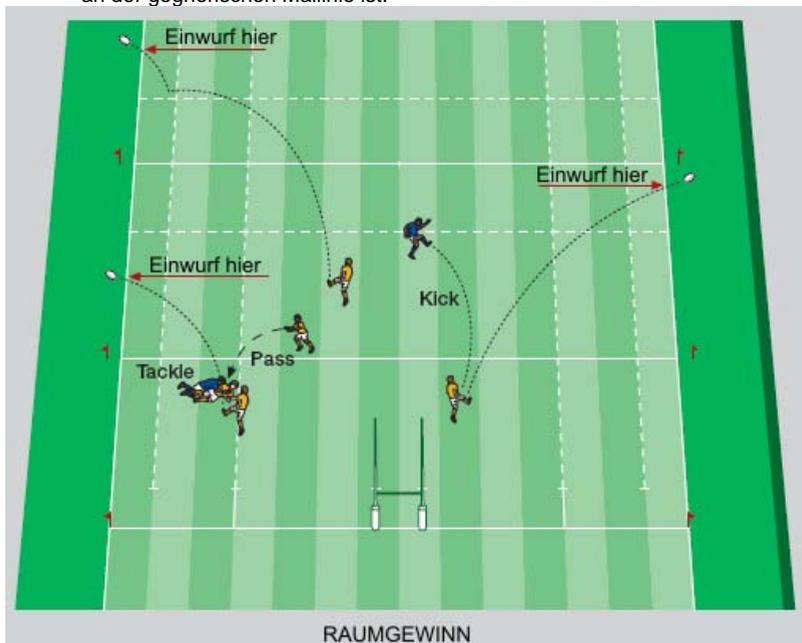
- (e) Wenn ein Spieler, der sich mit einem oder beiden Füßen in der 22 befindet, einen Ball aufnimmt der außerhalb der 22 in Bewegung war und er tritt diesen aus einer Position innerhalb der 22 direkt ins Seitenaus, so ist der Einwurf dort, wo der Ball ins Seitenaus ging.



- (f) **Spieler bringt den Ball in seine eigene 22.** Wenn ein verteidigender Spieler den Ball von einer Position ausserhalb seiner eigenen 22 spielt und der Ball geht in die 22 oder das Malfeld dieses Spielers und ein gegnerischer Spieler berührt den Ball oder es entsteht ein Tackle oder ein Paket oder ein offenes Gedränge und der Ball wird dann von einem verteidigenden Spieler direkt ins Seitenaus getreten, so ist der Einwurf dort, wo der Ball ins Seitenaus ging.
- (g) **Ball wird von der angreifenden Mannschaft in die 22 gespielt.** Wenn der Ball von der angreifenden Mannschaft in die gegnerische 22 gespielt wird ohne einen verteidigenden Spieler zu berühren (oder von einem berührt worden zu sein) und der Ball wird dann von einem verteidigenden Spieler direkt ins Seitenaus getreten, so ist der Einwurf dort, wo der Ball ins Seitenaus ging.
- (h) **Tritt indirekt ins Seitenaus.** Wenn ein Spieler irgendwo innerhalb der Spielfläche den Ball ins Seitenaus tritt, wobei der Ball erst innerhalb der Spielfläche aufrallt, findet der Einwurf dort statt, wo der Ball ins Seitenaus gegangen ist.

Wenn ein Spieler irgendwo innerhalb der Spielfläche den Ball so tritt, dass er von einem Gegner berührt wird und er dann indirekt in das Seitenaus geht indem der Ball erst innerhalb der Spielfläche aufrallt, findet der Einwurf dort statt, wo der Ball ins Seitenaus gegangen ist

Wenn ein Spieler irgendwo innerhalb der Spielfläche den Ball so tritt, dass er von einem Gegner berührt wird und er dann direkt in das Seitenaus geht, findet der Einwurf dort statt, wo der gegnerische Spieler den Ball berührt hat oder wo Ball ins Seitenaus gegangen ist, je nachdem welche Stelle näher an der gegnerischen Mallinie ist.

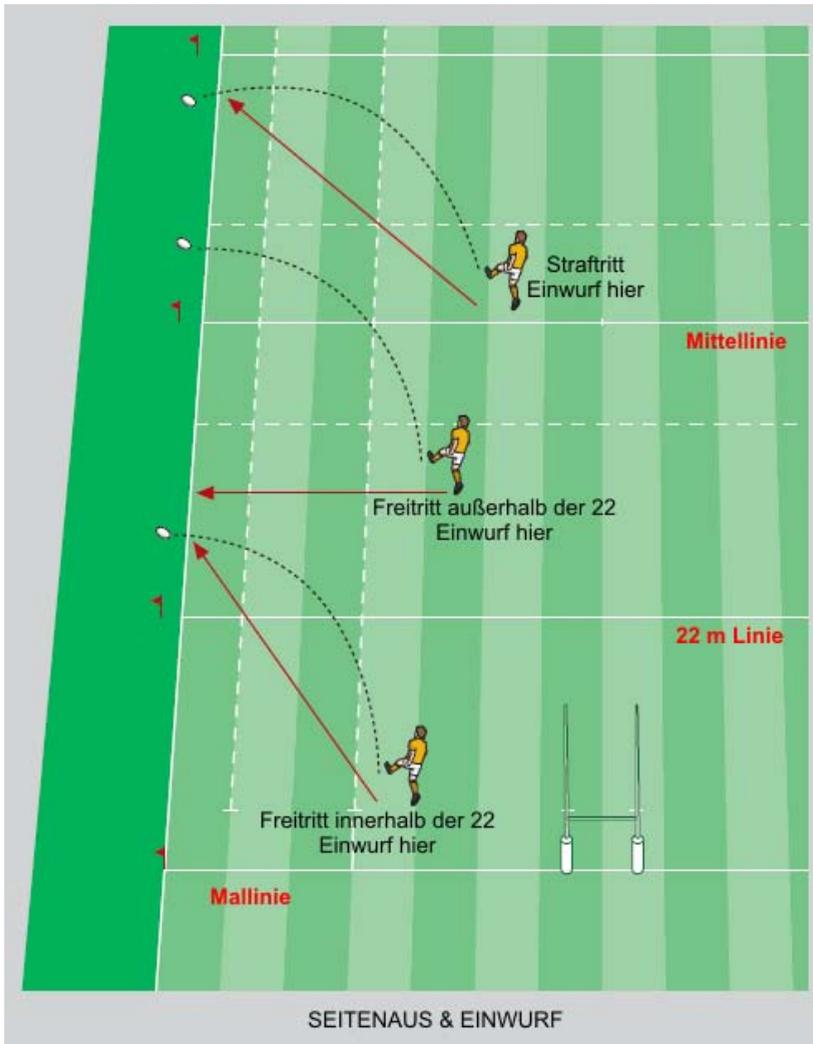


STRAFTRITT

- (e) **Straftritt.** Wenn ein Spieler einen Straftritt von innerhalb der Spielfläche ins Seitenaus tritt, findet der Einwurf dort statt, wo der Ball ins Seitenaus gegangen ist.

FREITRITT

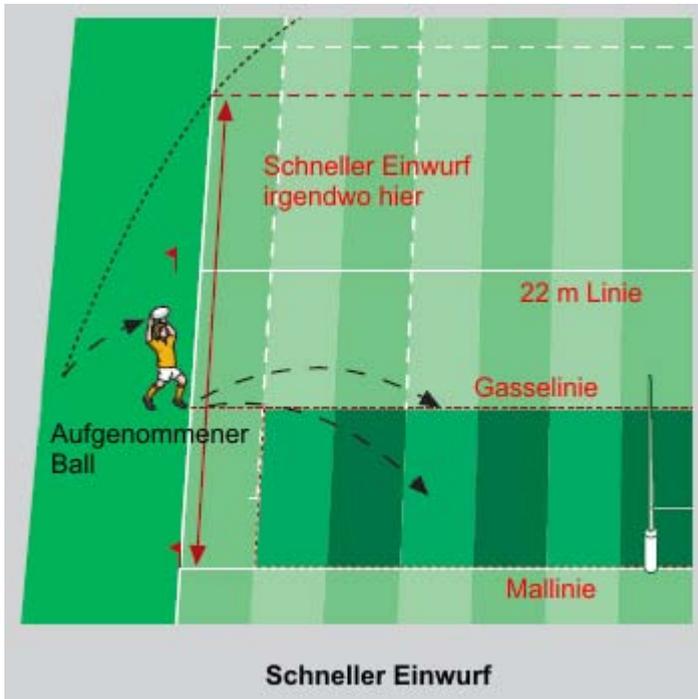
- (f) **Außerhalb der 22-Meter des Treters; kein Raumgewinn.** Wenn ein Freitritt, der außerhalb der 22-Meter zuerkannt worden ist, direkt ins Seitenaus getreten wird, findet der Einwurf auf einer Linie mit der Stelle, von der der Ball getreten wurde statt, oder dort, wo der Ball ins Seitenaus ging, je nachdem, welche Stelle näher an der Mallinie des Treters ist.
- (g) **Innerhalb der 22-Meter oder des Malfeldes des Treters; Raumgewinn.** Wenn ein Freitritt innerhalb der 22-Meter oder des Malfeldes zuerkannt wird und der Tritt direkt ins Seitenaus geht, findet der Einwurf dort statt, wo der Ball ins Seitenaus ging.



19.2 SCHNELLER EINWURF

- (a) Ein Spieler darf den Ball schnell einwerfen, ohne darauf zu warten, dass sich eine Gasse formiert hat.

- (b) Für einen schnellen Einwurf muss der Spieler sich außerhalb der Spielfläche, zwischen der Stelle an der der Ball ins Seitenaus gegangen ist und der eigenen Mallinie, befinden.



- (c) Ein Spieler darf keinen schnellen Einwurf ausführen, nachdem die Gasse sich formiert hat. Falls ein Spieler dieses doch tut, wird der Einwurf nicht anerkannt. Die gleiche Mannschaft wirft an der Gasse ein.
- (d) Für einen schnellen Einwurf muss der Spieler den Ball benutzen, der ins Seitenaus gegangen ist. Wenn, nachdem der Ball ins Seitenaus gegangen und tot gemacht worden ist, ein anderer Ball benutzt wird, oder eine andere Person als der Spieler, der den Ball einwirft den Ball berührt hat, ist ein schneller Einwurf nicht erlaubt. Die gleiche Mannschaft wirft an der Gasse ein.
- (e) Wenn ein Spieler bei einem schnellen Einwurf den Ball in Richtung des gegnerischen Malfeldes, oder so einwirft, dass der Ball keine 5 Meter zur 5m-Linie entlang oder hinter der Gasselinie fliegt, ehe er den Boden oder einen Spieler berührt, oder der Spieler, der einwirft tritt in das Spielfeld hinein während er den Ball einwirft, wird der schnelle Einwurf aberkannt.



Die gegnerische Mannschaft darf dann zwischen einem Gasseneinwurf an der Stelle, an der der schnelle Einwurf ausgeführt worden war oder einem Gedränge mit eigenem Einwurf auf der 15m-Linie an dieser Stelle wählen. Falls sie den Ball auch falsch in die Gasse einwirft wird ein Gedränge auf der 15m-Linie angeordnet. Die Mannschaft, die ursprünglich den Ball eingeworfen hat, wirft den Ball ins Gedränge ein.

- (f) Bei einem schnellen Einwurf darf ein Spieler den Ball entlang der Gassenlinie oder in Richtung seines eigenen Malfeldes einwerfen.
- (g) Bei einem schnellen Einwurf darf sich ein Spieler der Gassenlinie nähern und sich wieder von dieser entfernen ohne dass er dafür bestraft wird.
- (h) Bei einem schnellen Einwurf darf ein Spieler nicht verhindern, dass der Ball 5 Meter eingeworfen wird.
Strafe: Freitritt auf der 15m-Linie
- (i) Wenn ein Spieler, der in Ballbesitz ist, über die Seitenlinie hinaus ins Seitenaus gezwungen wird, muss dieser Spieler den Ball sofort loslassen, damit der Gegner einen schnellen Einwurf ausführen kann.
Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie.

19.3 ANDERE EINWÜRFE

In allen anderen Fällen wird der Einwurf an der Stelle ausgeführt, an der der Ball ins Seitenaus gegangen ist.

19.4 WER WIRFT EIN

Der Einwurf wird von einem Gegner des Spielers ausgeführt, der zuletzt in Ballbesitz war oder den Ball berührt hat, bevor der Ball ins Seitenaus gegangen ist. Im Zweifelsfall, wirft die angreifende Mannschaft ein.

Ausnahme

Wenn eine Mannschaft durch einen Straftritt den Ball ins Seitenaus tritt, wird der Einwurf von einem Spieler dieser Mannschaft ausgeführt. Dieses gilt sowohl, wenn der Ball direkt, als auch wenn er indirekt ins Seitenaus getreten worden ist.

19.5 SPIELER MIT DEM FUß IM SEITENAUS

- (a) Wenn ein Spieler mit einem oder beiden Füßen auf oder hinter der Seitenauslinie (oder Malfeld-Seitenaus-Linie) den Ball aufnimmt, der im Spielfeld gelegen hat, so hat dieser Spieler den Ball im Spielfeld aufgenommen und ins Seitenaus (oder Malfeld-Seitenaus) gebracht.
- (b) Wenn ein Spieler mit einem oder beiden Füßen auf oder hinter der Seitenauslinie (oder Malfeld-Seitenaus-Linie) den Ball aufnimmt, der im Spielfeld in Bewegung war, so hat dieser Spieler den Ball im Seitenaus (oder Malfeld-Seitenaus) aufgenommen.

19.6 WIE WIRD DER EINWURF AUSGEFÜHRT

Der Spieler, der den Ball einwirft, muss an der richtigen Stelle stehen. Der Spieler darf nicht ins Spielfeld hineintreten, während er den Ball wirft. Der Ball muss gerade geworfen werden, so dass er mindestens 5 Meter entlang der Gassenlinie fliegt, ehe er den Boden oder einen Spieler berührt oder von einem Spieler berührt wird.



19.7 FALSCHER EINWURF

- Wenn der Ball falsch in einer Gasse eingeworfen wird, hat die gegnerische Mannschaft die Wahl zwischen einer erneuten Gasse mit eigenem Einwurf oder ein Gedränge auf der 15m-Linie mit eigenem Einwurf. Falls sie sich für eine Gasse entscheidet und der Einwurf wieder falsch ist, wird ein Gedränge angeordnet. Die Mannschaft, die zuerst in die Gasse eingeworfen hat, wirft den Ball ein.
- Der Einwurf in die Gasse muss ohne Verzögerung und ohne Antäuschen ausgeführt werden.
Strafe: Freitritt auf der 15m-Linie
- Ein Spieler darf den Ball weder absichtlich noch wiederholt schief einwerfen.
Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie.



GASSE

DEFINITIONEN

Das Ziel einer Gasse ist, das Spiel mittels eines Einwurfes zwischen zwei Reihen von Spielern auf eine schnelle, sichere und gerechte Weise neu zu starten, nachdem der Ball ins Seitenaus gegangen ist.

Gassenspieler. Gassenspieler sind die Spieler, die die zwei Linien formieren, die eine Gasse ausmachen.

Empfänger. Der Empfänger ist der Spieler, der auf der Position steht, wo er den Ball empfangen kann, wenn der von Gassenspielern aus der Gasse zurückgepasst oder –geschlagen wird. Jeder Spieler darf der Empfänger sein, doch es darf nur einen Empfänger pro Mannschaft geben.

Spieler, die an der Gasse teilnehmen, so genannte teilnehmende Spieler. Spieler, die an der Gasse teilnehmen, sind der Spieler, der den Ball einwirft und ein unmittelbarer Gegner, die beiden Spieler, die darauf warten den Ball von der Gasse in Empfang zu nehmen und die Gassenspieler.

Alle anderen Spieler. Alle anderen Spieler, die nicht an der Gasse teilnehmen, müssen sich mindestens 10 Meter hinter der Gassenlinie oder auf oder hinter der eigenen Mallinie, falls diese näher ist, befinden, bis die Gasse zu Ende ist.

15m-Linie. Die 15m-Linie ist eine Linie parallel zu der Seitenauslinie, 15 Meter innerhalb des Spielfeldes.

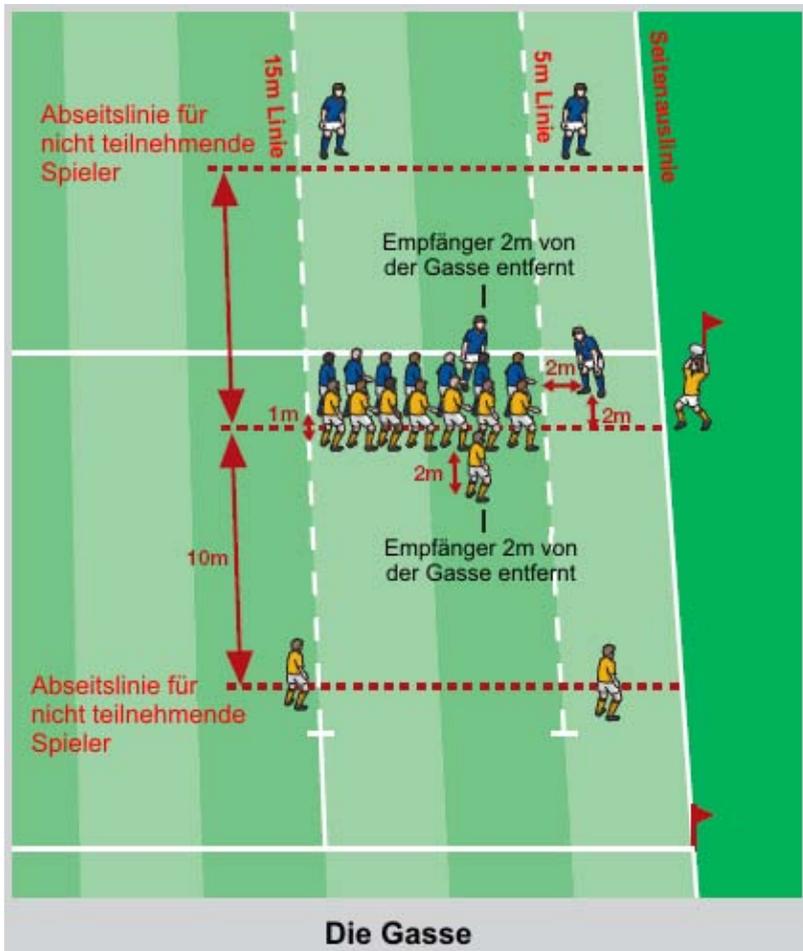
Gedränge nach einer Gasse. Jedes Gedränge, das nach einem Verstoß oder einer Unterbrechung in der Gasse angeordnet wird, findet auf der 15m-Linie und auf der Gassenlinie statt.

19.8 EINE GASSE FORMIEREN

- (a) **Minimum.** Mindestens zwei Spieler von jeder Mannschaft müssen eine Gasse formieren.
- (b) **Maximum.** Die Mannschaft, die einwirft, bestimmt die maximale Anzahl der Spieler in der Gasse.
- (c) Die gegnerische Mannschaft darf weniger, doch nicht mehr Spieler in der Gasse stellen.
- (d) Wenn der Ball im Seitenaus ist, wird angenommen, dass jeder Spieler, der sich der Gassenlinie nähert, dies tut um die Gasse zu formieren. Spieler, die sich einer Gasse nähern, müssen dies ohne Verzögerung tun. Spieler, die eine Position in der Gasse eingenommen haben, dürfen die Gasse nicht mehr verlassen bevor die Gasse beendet ist.



- (e) Falls eine Mannschaft weniger als die übliche Anzahl von Spieler in die Gasse stellt, muss deren Gegnern ausreichend Zeit gegeben werden um Spieler aus der Gasse zu nehmen und damit eine rege konforme Gasse zu stellen.
- (f) Diese Spieler müssen ohne Verzögerung die Gasse verlassen. Sie müssen sich hinter die Abseitslinie, 10 Meter von der Gassenlinie entfernt, zurückziehen. Falls die Gasse endet, bevor sie diese Linie erreicht haben, dürfen sie erneut am Spiel teilnehmen.
- (g) **Nicht formieren der Gasse.** Eine Mannschaft darf nicht absichtlich eine Gasse nicht formieren.
- (h) **Wo die Gassenspieler stehen müssen.** Der Anfang der Gasse ist nicht näher als 5 Meter von der Seitenauslinie. Das Ende der Gasse ist nicht mehr als 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt. Alle Gassenspieler müssen sich zwischen diesen beiden Punkten aufstellen.
- (i) **Wo der Empfänger stehen muss.** Der Empfänger in einer Gasse muss, bevor die Gasse beginnt, mindestens 2 Meter von seinen Mitspielern in der Gasse, die sich zwischen der 5m und 15m-Linie positioniert haben, entfernt in Richtung seiner eigenen Mallinie aufgestellt sein.
Strafe: Freitritt auf der 15m-Linie
- (j) **Spieler zwischen der Seitenaus- und der 5m-Linie.** Die Mannschaft, welche den Ball nicht einwirft, muss, wenn die Gasse formiert wird, einen Spieler zwischen der Seitenaus- und der 5m-Linie positionieren. Dieser Spieler muss **zwei Meter von der Gasselinie** und zwei Meter von der 5m-Linie entfernt stehen.
Strafe: Freitritt auf der 15m-Linie
- (k) An der Gasse teilnehmende Spieler dürfen ihre Position ändern bevor der Ball eingeworfen wird.
- (l) **Zwei einzelne, gerade Reihen.** Die Gassenspieler der beiden Mannschaften stellen sich in zwei Reihen, parallel zu einander und rechtwinklig zu der Seitenauslinie auf.
- (m) Gegnerische Spieler, die eine Gasse formieren, müssen eine klare Distanz zwischen den inneren Schultern bewahren. Diese Distanz wird festgelegt, wenn die Spieler gerade und aufrecht stehen.
- (n) **Meter Abstand.** Jede Reihe muss sich auf ihrer Seite einen halben Meter von der Gassenlinie entfernt aufstellen.
Strafe: (a) – (k): Freitritt auf der 15m-Linie.
- (o) Die Gassenlinie ist mindestens fünf Meter von der Mallinie entfernt.



- (p) Nachdem eine Gasse formiert wurde, aber bevor der Ball eingeworfen wurde, darf ein Spieler einen Gegner nicht festhalten, stoßen, angreifen, oder behindern.

Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie.

19.9 BEGINN UND ENDE EINER GASSE

- (a) **Beginn der Gasse.** Die Gasse beginnt, wenn der Ball die Hände des einwerfenden Spielers verlässt.



- (b) **Ende der Gasse.** Die Gasse ist zu Ende, wenn der Ball oder ein Spieler in Ballbesitz die Gasse verlässt.

Diese umfasst folgenden Situationen:

Wenn der Ball aus der Gasse gepasst, geschlagen oder getreten wird, ist die Gasse beendet.

Wenn sich der Ball oder der Ballträger in die Zone zwischen der 5m-Linie und der Seitenauslinie bewegt.

Wenn ein Gassenspieler den Ball zu einem Mitspieler übergibt, der aussichert, ist die Gasse beendet.

Wenn der Ball hinter die 15m-Linie geworfen wird, oder wenn ein Spieler den Ball hinter die 15m-Linie trägt oder legt, ist die Gasse beendet.

Wenn in der Gasse ein Ruck oder ein Paket entsteht und die Füße aller Spieler in dem Ruck oder Paket sich über die Gassenlinie bewegt haben, ist die Gasse beendet.

Wenn der Ball in einer Gasse unspielbar wird, ist die Gasse beendet. Das Spiel wird mit einem Gedränge neu gestartet.

19.10 MÖGLICHKEITEN IN DER GASSE

- (a) **Abseits.** Ein Gassenspieler darf nicht im Abseits stehen. Bis der Ball eingeworfen ist, ist die Abseitslinie gleich der Gassenlinie. Nachdem der Ball einen Spieler oder den Boden berührt hat, verläuft die Abseitslinie durch den Ball.
Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie.
- (b) Spieler, die nach dem Ball springen, dürfen einen Schritt in jede Richtung machen, vorausgesetzt sie überschreiten dabei nicht die Gassenlinie.
Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie.
- (c) **Sich auf einem Gegner abstützen.** Ein Gassenspieler darf sich beim Springen nicht auf einem Gegner abstützen.
Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie.
- (d) **Halten oder Stoßen.** Ein Gassenspieler darf einen Gegner, der nicht im Ballbesitz ist, nicht festhalten, stoßen, angreifen, behindern oder greifen, ausgenommen es findet ein Ruck oder Paket statt.
Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie.
- (e) **Nicht erlaubtes Angreifen.** Ein Gassenspieler darf einen Gegner nicht angreifen, es sei denn, er tut dies in einem Versuch den Gegner zu tackeln oder den Ball zu spielen.
Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie.

- (f) **Hochheben und unterstützen.** Ein Spieler darf einen Mitspieler bei dem Sprung zum Ball hochheben und unterstützen, vorausgesetzt er hebt/unterstützt den springenden Mitspieler von hinten nicht unterhalb der Hosen und von vorn nicht unterhalb der Oberschenkel.

Strafe: Freitritt auf der 15m-Linie.

- (g) **Anfassen ist erlaubt.** Spieler, die einen Mitspieler bei dem Sprung zum Ball hochheben oder unterstützen dürfen diesen vor dem Sprung anfassen, vorausgesetzt sie fassen von hinten nicht unterhalb der Hosen und von vorn nicht unterhalb der Oberschenkel an .

Strafe: Freitritt auf der 15m-Linie.



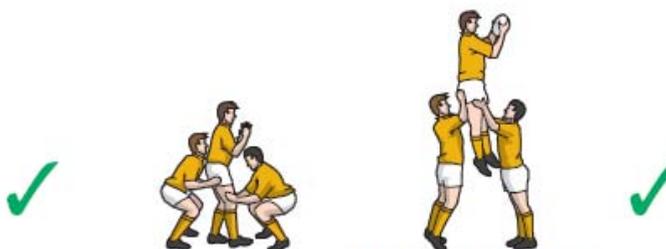
**Nicht auf einen
Gegner aufstützen**

**Nicht halten
oder schieben**



Nicht stoßen

**Den Einwurf
nicht verhindern**



**Pre-gripping ist
erlaubt**

**Das Hochheben von
Gassenspielern ist
erlaubt**



- (h) **Springen oder Unterstützen bevor der Ball geworfen wurde.** Ein Spieler darf nicht zum Ball springen oder einen Spieler unterstützen, bevor der Ball die Hände des einwerfenden Spielers verlassen hat.
Strafe: Freitritt auf der 15m-Linie.
- (i) **Einen Spieler nach unten bringen.** Spieler, die einen springenden Mitspieler unterstützen, müssen diesen sobald der Ball von einem Spieler, gleich welcher Mannschaft, gewonnen wurde nach unten zum Boden bringen.
Strafe: Freitritt
- (j) **Den Einwurf blockieren.** Ein Gassenspieler darf nicht näher als 5 Meter zur Seitenauslinie stehen. Ein Gassenspieler darf nicht verhindern, dass der Ball 5 Meter geworfen wird.
Strafe: Freitritt auf der 15m-Linie.
- (k) Wenn der Ball hinter einen Spieler in der Gasse geworfen worden ist, darf dieser Spieler sich in den Raum zwischen der Seitenauslinie und der 5m-Linie bewegen. Wenn der Spieler in diesen Raum hineingeht, darf er sich nicht in Richtung der eigenen Mallinie bewegen, es sei denn er schert aus.
Strafe: Freitritt auf der 15m-Linie.
- (o) **Fangen oder ablenken.** Ein Spieler, der zum Ball springt um diesen zu fangen oder abzulenken, muss dies entweder mit beiden Händen tun oder den inneren Arm benutzen. Der Springer darf nicht nur den äußeren Arm alleine benutzen, um den Ball zu fangen oder abzulenken. Wenn der Spieler beide Hände über seinen Kopf hebt, darf er mit jeder Hand den Ball spielen.
Strafe: Freitritt auf der 15m-Linie.

19.11 MÖGLICHKEITEN FÜR SPIELER, DIE NICHT AN DER GASSE TEILNEHMEN.

Im Allgemeinen muss ein Spieler, der nicht an einer Gasse teilnimmt sich, bis die Gasse beendet ist, mindestens 10 Meter hinter der Gassenlinie aufhalten, oder auf oder hinter der eigenen Mallinie, falls diese näher ist.

Es g bt zwei Ausnahmefälle:

Ausnahme 1: Weiter Einwurf. Wenn ein Spieler, der den Ball einwirft, diesen weiter als die 15m-Linie einwirft, darf ein Spieler von der gleichen Mannschaft nach vorne rennen um den Ball zu spielen. Wenn dieser Spieler dieses tut, darf ein Gegner ebenfalls nach vorne rennen.

Strafe: Straftritt auf der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft, an der Stelle, an der der Verstoß begangen wurde, doch nicht weniger als 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt.

Ausnahme 2: Der Empfänger darf in eine Lücke in der Gasse hineingehen und jede Aktion wie andere Gassenspieler ausführenden. Der Empfänger wird bei Verstößen gegen eine Regel in der Gasse wie jeder andere Spieler behandelt.



19.12 AUSSCHEREN

DEFINITION

Ein Gassenspieler schert aus, wenn er die Gasse verlässt um den Ball zu fangen, der von einem Mitspieler zurückgeschlagen oder –gepasst wird.

- (a) **Wann:** Ein Gassenspieler darf nicht ausscheren, bevor der Ball die Hände des einwerfenden Spielers verlassen hat.
- (b) **Wo:** Ein Spieler, der ausschert, muss in dem Raum zwischen seiner Gassenlinie und 10 Meter von der Gassenlinie verbleiben bis die Gasse beendet ist.
Strafe: Freitritt auf der 15m-Linie, auf der Gassenlinie.
- (c) Spieler dürfen ihre Position in der Gasse ändern, bevor der Ball eingeworfen wird.

19.13 ABSEITS AN DER GASSE

- (a) Wenn eine Gasse sich formiert hat, gibt es für die Mannschaften zwei verschiedene Abseitslinien, beide parallel zu den Mallinien.
- (b) **Teilnehmende Spieler.** Eine Abseitslinie gilt für die Spieler, die an der Gasse teilnehmen (üblicherweise alle oder ein Teil der Stürmer, der Gedrängehalb und der Spieler, der den Ball einwirft). Bis der Ball eingeworfen worden ist und einen Spieler oder den Boden berührt hat, ist die Abseitslinie gleich der Gassenlinie. Danach verläuft die Abseitslinie durch den Ball.
- (c) **Spieler, die nicht teilnehmen.** Die andere Abseitslinie gilt für die Spieler, die nicht an der Gasse teilnehmen (üblicherweise die Hintermannschaft). Für diese Spieler ist die Abseitslinie eine Linie 10 Meter von der Gassenlinie entfernt, oder deren Mallinie, falls diese näher der Gassenlinie ist.

Die Gasse-Abseitsregel weicht im Fall eines langen Einwurfes oder eines Pakets oder Ruck an der Gasse ab.

19.14 ABSEITS BEI TEILNAHME IN DER GASSE.

- (a) **Bevor der Ball Boden oder einen Spieler berührt.** Ein Spieler darf die Gassenlinie nicht überschreiten. Ein Spieler befindet sich in einer Abseitsposition, wenn dieser Spieler, bevor der Ball den Boden oder einen Spieler berührt hat, die Gassenlinie überschreitet, es sei denn, er tut dies während er zum Ball springt. Der Spieler muss von seiner Seite der Gassenlinie aus springen.
Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie.



- (b) Wenn ein Spieler zum Ball springt und die Gassenlinie überschreitet, doch den Ball nicht fängt, wird dieser Spieler nicht bestraft, vorausgesetzt, dass er ohne Verzögerung hinter die Abseitslinie zurückkehrt.
- (c) **Nachdem der Ball einen Spieler oder den Boden berührt hat.** Ein Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, befindet sich in einer Abseitsposition wenn er, nachdem der Ball einen Spieler oder den Boden berührt hat, vor den Ball tritt, es sei denn, er tut dieses um einen Gegner zu tackeln oder bei dem Versuch einen Gegner zu tackeln. Ein Spieler muss jeden Versuch zum Tackle von seiner Seite des Balles aus starten.
- (d) Der Schiedsrichter muss jeden Spieler bestrafen, der sich, absichtlich oder unabsichtlich, in eine Abseitsposition stellt ohne einen Versuch zu unternehmen zu tackeln oder den Ball zu gewinnen.
- (e) Kein Spieler, der an der Gasse teilnimmt, darf die Gasse verlassen bevor diese beendet ist.
Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie.

19.15 EINWERFENDER SPIELER

Es gibt vier Möglichkeiten für den einwerfenden Spieler:

- (a) Der Einwerfer darf sich innerhalb 5 Meter zur Seitenauslinie aufhalten.
- (b) Der Einwerfer darf sich bis hinter die 10 Meter von der Gassenlinie entfernte Abseitslinie zurückziehen.
- (c) Der Einwerfer darf sich in die Gasse einreihen, sobald der Ball eingeworfen worden ist.
- (d) Der Einwerfer darf sich auf die Position des Empfängers stellen, falls diese Position nicht besetzt ist.
Wenn sich der Einwerfer auf eine andere Position begibt, ist er im Abseits.
Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie
Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie.

19.16 ABSEITS WENN MAN NICHT IN DER GASSE TEILNIMMT

- (a) **Bevor die Gasse beendet ist.** Die Abseitslinie ist 10 Meter hinter der Gassenlinie, oder die Mallinie des Spielers, falls diese näher ist.

Ein Spieler, der nicht an der Gasse teilnimmt, befindet sich in einer Abseitsposition, wenn er die Abseitslinie überschreitet, bevor die Gasse beendet ist.

Strafe: Straftritt auf der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft, auf einer Linie durch die Stelle des Verstoßes, mindestens 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt.



- (b) **Spieler die noch nicht spielberechtigt sind wenn der Ball eingeworfen wird.** Ein Spieler darf den Ball einwerfen, auch wenn ein Mitspieler die Abseitslinie noch nicht erreicht hat. Falls dieser Mitspieler nicht ohne Verzögerung versucht, eine spielberechtigte Position zu erreichen, befindet er sich im Abseits.

Strafe: Straftritt auf der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft, auf einer Linie durch der Stelle des Verstoßes, mindestens 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt.

Ausnahme: Weiter Einwurf. Es gibt eine Ausnahme zu der Abseitsregel an der Gasse. Dies ist der Fall, wenn der Ball weiter als 15 Meter eingeworfen wird. Sobald der Ball die Hände des Einwerfers verlässt, darf jeder Spieler der Mannschaft des Einwerfers zum Ball rennen.

Dieses bedeutet, dass ein Spieler, der an der Gasse teilnimmt, die 15m-Linie überqueren darf und ein Spieler, der nicht an der Gasse teilnimmt, nach vorne laufen und die Abseitslinie überqueren darf.

Wenn dieses geschieht, darf ein Gegner ebenfalls hinter die 15m-Linie oder nach vorne laufen.

Wenn ein Spieler wie oben beschrieben anläuft, ohne dass der Ball über die 15m-Linie geworfen wird, befindet sich dieser Spieler in einer Abseitsposition und muss bestraft werden.

Strafe: Straftritt

Für Spieler, die an der Gasse teilnehmen, ist die Marke für den Straftritt auf der 15m-Linie.

Für Spieler, die nicht an der Gasse teilnehmen, ist die Marke für den Straftritt auf der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft auf einer Linie durch der Stelle des Verstoßes, mindestens 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt.

19.17 ABSEITS AN RUCK ODER PAKETEN AN DER GASSE.

- (a) Wenn in einer Gasse ein Ruck oder ein Paket entsteht, verläuft die Abseitslinie für Spieler, die an der Gasse teilnehmen nicht länger durch den Ball. Die Abseitslinie ist jetzt der letzte Fuß des letzten Spielers in dem offenen Gedränge oder Paket.
- (b) Für Spieler, die nicht an der Gasse teilnehmen, bleibt die Abseitslinie unverändert, 10 Meter von der Gassenlinie entfernt. Für diese Spieler endet die Gasse nicht, wenn ein offenes Gedränge oder ein Paket entsteht.
- (c) Die Gasse ist zu Ende, wenn das Ruck oder das Paket die Gassenlinie verlässt. Dieses geschieht, wenn alle Füße aller Spieler im Ruck oder im Paket die Gassenlinie verlassen haben.



- (d) Ein Spieler, der an der Gasse teilnimmt, muss entweder in das Ruck oder das Paket hineingehen, oder sich hinter seine Abseitslinie zurückziehen und dort verbleiben. Ansonsten befindet sich der Spieler in einer Abseitsposition.
Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie.

- (e) Die restlichen Bestimmungen der Regeln des Ruck und des Pakets gelten ebenfalls. Ein Spieler darf nicht ins Ruck oder ins Paket von der Seite der Gegner hineingehen.

Spieler dürfen nicht vor der Abseitslinie teilnehmen. Wenn sie es tun, befinden sie sich in einer Abseitsposition.

Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie.

- (f) **Spieler, die nicht an der Gasse teilnehmen.** Wenn an der Gasse ein Ruck oder ein Paket entsteht, ist die Gasse nicht beendet, bis alle Füße von allen Spielern im Ruck oder im Paket die Gassenlinie überschritten haben.

Bis dies geschieht, ist die Abseitslinie für Spieler, die nicht an der Gasse teilnehmen, 10 Meter von der Gassenlinie entfernt, die Märlinie, falls diese näher ist. Ein Spieler, der diese Linie überschreitet, befindet sich in einer Abseitsposition.

Strafe: Straftritt auf der Abseitslinie, mindestens 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt.



REGEL 20 – GEDRÄNGE

DEFINITIONEN

Der Zweck eines Gedränges ist es, das Spiel nach einem kleineren Verstoß oder nach einer Spielunterbrechung, auf eine schnelle, sichere und gerechte Weise neu zu starten.

Ein Gedränge wird formiert, wenn sich innerhalb des Spielfeldes acht Spieler von jeder Mannschaft aneinander in drei Reihen binden und so aufstellen, dass die Köpfe der Spieler in den ersten Reihen sich zusammenfügen. Auf dieser Weise entsteht ein Tunnel, in den der Gedrängehalb den Ball wirft, damit die Erste-Reihe-Spieler um den Ball kämpfen können, indem sie den mit den Füßen hakeln.

Die Mittellinie eines Gedränges darf nicht näher als 5m an der Malline sein. Ein Gedränge kann nicht näher als 5m von der Seitenauslinie stattfinden.

Der Tunnel ist der Raum zwischen den beiden ersten Reihen.

Der Spieler, von jeder Mannschaft, der den Ball in das Gedränge einwirft, ist der Gedrängehalb.

Die Mittellinie ist eine gedachte Linie auf dem Boden, innerhalb des Tunnels, unterhalb der Schultern der Erste-Reihe-Spieler.

Der mittlere Spieler in jeder Ersten-Reihe ist der Hakler.

Die Spieler, die auf jeder Seite des Haklers stehen sind die Außenstürmer. Der linke Außenstürmer ist der "loose head", der rechte Außenstürmer ist der "tight head".

Beide Spieler der Zweiten-Reihe, die die Außenstürmer und den Hakler schieben, sind die "locks".

Die Spieler, die auf der Seite an den Zweite-Reihe-Spielern oder an der Dritten-Reihe binden, sind die Dritte-Reihe-Außenstürmer.

Der Spieler in der Dritten-Reihe, der meistens an beiden Zweite-Reihe-Spielern bindet, ist die Nr. 8. Die Nr. 8 darf sich auch an einen Dritte-Reihe-Außenstürmer und einen Zweite-Reihe-Stürmer binden.

20.1 EIN GEDRÄNGE FORMIEREN.

- (a) **Wo findet das Gedränge statt.** Das Gedränge findet innerhalb des Spielfeldes an der Stelle statt, an der der Verstoß oder die Spielunterbrechung stattgefunden hat oder so nahe an dieser Stelle wie möglich, es sei denn die Regeln bestimmen anders.



- (b) Falls diese Stelle weniger als 5 Meter von einer Seitenauslinie entfernt ist, findet das Gedränge 5 Meter von dieser Seitenauslinie statt. Ein Gedränge kann nur innerhalb des Spielfeldes stattfinden. Die Mittellinie des Gedränges darf nicht näher als 5 Meter an einer Mallinie formiert werden.
- (c) Falls der Verstoß oder die Spielunterbrechung innerhalb des Mallfeldes geschieht, ist die Stelle des Gedränges 5 Meter vor der Mallinie.
- (d) Das Gedränge wird auf einer Linie durch die Stelle des Verstoßes oder der Spielunterbrechung formiert.
- (e) **Keine Verzögerung.** Eine Mannschaft darf nicht absichtlich das Formieren des Gedränges verzögern.
Strafe: Freitritt.
- (f) **Anzahl der Spieler: acht.** Ein Gedränge muss aus acht Spielern von beiden Mannschaften bestehen. Alle acht Spieler müssen gebunden bleiben bis das Gedränge zu Ende ist. Jede Erste-Reihe besteht aus drei Spielern; nicht mehr, nicht weniger. Zwei Spieler bilden die Zweite-Reihe.
Strafe: Straftritt
- Ausnahme:** Wenn eine Mannschaft aus irgendeinem Grund weniger als fünfzehn Spieler auf dem Platz hat, kann die Anzahl der Spieler im Gedränge auf beiden Seiten mit einer gleichen Anzahl reduziert werden. Wenn eine erlaubte Reduktion von einer Mannschaft durchgeführt wird, besteht für die andere Mannschaft keine Notwendigkeit eine ähnliche Reduktion durchzuführen. Eine Mannschaft darf nicht weniger als fünf Spieler im Gedränge stellen.
Strafe: Straftritt.
- (g) **Binden der Ersten-Reihen.** Der Schiedsrichter markiert zuerst mit dem Fuß die Stelle, an der das Gedränge formiert werden soll. Bevor die Ersten-Reihen zusammenkommen, dürfen sie nicht mehr als eine Armlänge voneinander entfernt stehen. Der Gedrängehalb hat den Ball in den Händen und ist bereit diesen einzuwerfen. Die Erste-Reihe-Spieler müssen sich so beugen, damit sie beim Zusammenkommen die Köpfe und Schultern oberhalb der eigenen Hüften haben. Die Erste-Reihe-Spieler müssen sich so binden, dass kein Spieler seinen Kopf neben dem Kopf eines Mitspielers hat.
- (h) Der Schiedsrichter ruft „beugen“, dann „anfassen“. Die Erste-Reihe-Spieler beugen sich und benutzen ihren äußeren Arm um die äußere Schulter des gegnerischen Erste-Reihe-Stürmers zu berühren. Danach nehmen die Spieler ihre Arme wieder zurück und der Schiedsrichter gibt die Anweisung „warten“. Nach der folgenden Pause ruft der Schiedsrichter „binden“. Die ersten Reihen können sich dann binden. Das Rufen von „binden“ ist kein Befehl, sondern ein Hinweis, dass die ersten Reihen zusammengehen können, wenn sie dazu bereit sind.
Strafe: Freitritt



- (i) Eine gebeugte Position ist die Fortsetzung einer normalen Stellung mit ausreichend gebeugten Knien, damit die Spieler zusammengehen können, ohne anzulaufen.
- (j) **Angreifen.** Eine Erste-Reihe darf sich nicht in größerem Abstand vom Gegner formieren und sich dann beim Binden auf diesen stürzen. Dieses ist gefährliches Spiel.
Strafe: Straftritt
- (k) **Stationär und parallel.** Bis der Ball die Hände des Gedrängehalbs verlassen hat, muss das Gedränge stationär sein und die Mittellinie muss parallel zu den Mallinien sein. Eine Mannschaft darf das Gedränge nicht von der Marke wegschieben, bevor der Ball eingeworfen worden ist.
Strafe: Freitritt

20.2 POSITION DER ERSTE-REIHE-SPIELER

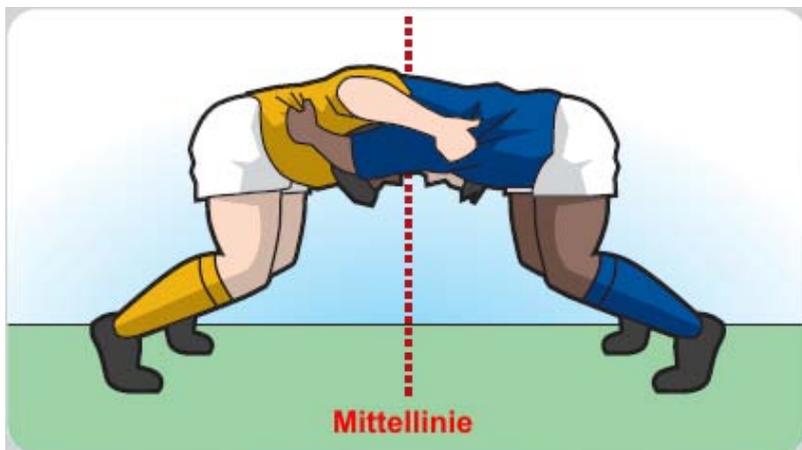
- (a) **Alle Spieler in einer Position, in der sie drücken können.** Wenn ein Gedränge formiert worden ist, müssen die Körper und Füße der Erste-Reihe-Spieler eine solche Position einnehmen, dass sie zu jeder Zeit in der Lage sind vorwärts zu drücken.
Strafe: Straftritt
- (b) Dieses bedeutet, dass die Erste-Reihe-Spieler beide Füße auf dem Boden haben müssen, mit dem Gewicht auf mindestens einem Fuß. Spieler dürfen ihre eigenen Füße nicht überkreuzen. Ein Fuß eines Spielers darf einen Fuß eines Mitspielers überkreuzen. Die Schulter jedes Spielers darf nicht tiefer sein als seine Hüften.
Strafe: Freitritt
- (c) **Hakler in einer Position in der er hakeln kann.** Bis der Ball eingeworfen worden ist, muss der Hakler sich in einer Position befinden, in der er den Ball hakeln kann. Beide Hakler müssen beide Füße auf dem Boden haben, mit ihrem Körpergewicht auf mindestens einem Fuß. Der Fuß eines Haklers, der am weitesten nach vorne steht, darf nicht vor dem Fuß des eigenen Außenstürmers stehen, der am weitesten nach vorne steht.
Strafe: Freitritt.

20.3 BINDEN IM GEDRÄNGE

DEFINITION

Wenn ein Spieler sich an einem Mitspieler bindet, muss er dies mit dem ganzen Arm, von der Hand bis zur Schulter, tun, damit er den Körper seines Mitspielers auf der Höhe oder unterhalb der Achseln umfassen kann. Nur eine Hand auf einen Mitspieler zu legen, ist kein Binden.

- (a) **Binden der Erste-Reihe-Stürmer.** Alle Erste-Reihe-Stürmer müssen vom Anfang bis zum Ende des Gedränges die ganze Zeit stabil gebunden sein.
Strafe: Straftritt
- (b) **Bindung der Hakler.** Der Hakler darf sich entweder oberhalb oder unterhalb der Arme der Außenstürmer binden. Die Außenstürmer dürfen den Hakler nicht so unterstützen, dass dieser nicht sein eigenes Körpergewicht auf den Füßen trägt.
Strafe: Straftritt.
- (c) **Binden der linken Außenstürmer.** Ein linker Außenstürmer muss sich an dem gegnerischen rechten Außenstürmer so binden, dass er seinen linken Arm auf der Innenseite des rechten Außenstürmers hat, und das Trikot des rechten Außenstürmers auf dem Rücken oder auf der Seite fassen. Der linke Außenstürmer darf den Brustkorb, Arm, Ärmel oder Kragen des rechten Außenstürmers nicht fassen. Der linke Außenstürmer darf keinen Druck nach unten ausüben.
Strafe: Straftritt.



Bindung der Ersten-Reihe

- (d) **Bindung der rechten Außenstürmer.** Ein rechter Außenstürmer muss sich so an dem gegnerischen linken Außenstürmer binden, dass er seinen rechten Arm an der Außenseite des linken Oberarms des gegnerischen linken Außenstürmers hat. Der rechte Außenstürmer muss mit der rechten Hand das Trikot des gegnerischen linken Außenstürmers nur auf dem Rücken oder an der Seite fassen. Der rechte Außenstürmer darf den Brustkorb, Arm, Ärmel oder Kragen des gegnerischen linken Außenstürmers nicht fassen. Der rechte Außenstürmer darf keinen Druck nach unten ausüben.
Strafe: Straftritt



- (e) Sowohl der rechte als auch der linke Außenstürmer darf seine Bindung in Übereinstimmung mit den Regeln zu jeder Zeit ändern.
- (f) **Bindung der übrigen Spieler.** Bevor das Gedränge beginnt müssen sich alle Spieler, außer den Erste-Reihe-Stürmern, die am Gedränge teilnehmen, sich mit mindestens einem Arm an dem Körper eines Zweite-Reihe-Stürmers binden. Die Zweite-Reihe-Stürmer müssen sich an den Erste-Reihe-Außenstürmern vor sich binden. Kein anderer Spieler außer einem Erste-Reihe-Außenstürmer darf einen Gegner anfassen.
Strafe: Straftritt
- (g) Dritte-Reihe-Außenstürmer behindert den Gedrängehalb. Ein Dritte-Reihe-Außenstürmer darf sich in jedem Winkel an dem Gedränge binden, vorausgesetzt, dass er das regelgerecht tut. Er darf diesen Winkel nicht vergrößern und damit den gegnerischen Gedrängehalb beim Nach-vornegehen hindern.
Strafe: Straftritt
- (h) **Zusammenbrechen des Gedränges.** Wenn ein Gedränge zusammenbricht, muss der Schiedsrichter sofort pfeifen, damit die Spieler aufhören zu drücken.
- (i) **Spieler nach oben gedrückt.** Wenn ein Spieler im Gedränge hochgehoben wird, oder nach oben aus dem Gedränge gedrückt wird, muss der Schiedsrichter sofort pfeifen, damit die Spieler aufhören zu drücken.

20.4 DIE EINWERFENDE MANNSCHAFT

- (a) Nach einem Verstoß wirft die Mannschaft ein, die den Verstoß nicht begangen hat.
- (b) **Gedränge nach offenem Gedränge.** Siehe Regel 16.7
- (c) **Gedränge nach Paket.** Siehe Regel 17.6
- (d) **Gedränge nach einer anderen Spielunterbrechung.** Nach jeder anderen Unterbrechung oder Unregelmäßigkeit, die nicht in den Regeln beschrieben ist, wirft die Mannschaft den Ball ein, die vor der Unterbrechung zuletzt vorwärts ging. Falls keine Mannschaft vorwärts ging, wirft die angreifende Mannschaft den Ball ein.
- (e) Wenn ein Gedränge stehen bleibt und der Ball nicht ohne Verzögerung herauskommt, wird an der Stelle, wo es zum Stehen kommt ein neues Gedränge angeordnet. Die Mannschaft, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung nicht in Ballbesitz war, soll den Ball einwerfen.
- (f) Wenn ein Gedränge zum Stillstand kommt und sich nicht sofort wieder in Bewegung setzt, muss der Ball ohne Verzögerung herauskommen. Falls dies nicht der Fall ist, wird an der Stelle wo das Gedränge zum Stehen



kommt, ein neues Gedränge angeordnet. Die Mannschaft die zum Zeitpunkt der Unterbrechung nicht in Ball besitz war soll den Ball einwerfen.

- (g) Wenn ein Gedränge zusammenbricht oder nach oben aufricht und kein Straftritt verhängt wird, so wird ein erneutes Gedränge angeordnet und die ursprüngliche Mannschaft wirft den Ball erneut ein.

Wenn ein Gedränge aus einem anderen Grund, der nicht Bestandteil dieser Regel ist, erneut angeordnet so wirft die ursprüngliche Mannschaft den Ball erneut ein.

20.5 DEN BALL INS GEDRÄNGE EINWERFEN

- (a) **Keine Verzögerung.** Sobald die ersten Reihen sich gebunden haben, muss der Gedrängehalb den Ball ohne Verzögerung einwerfen. Der Gedrängehalb muss den Ball einwerfen, wenn er vom Schiedsrichter dazu aufgefordert wird. Der Gedrängehalb muss den Ball von der Seite des Gedränges einwerfen, die er zuerst gewählt hat.

Strafe: Freitritt

20.6 WIE DER GEDRÄNGEHALB DEN BALL EINWIRFT

- (a) Der Gedrängehalb muss ein Meter von dem Gedränge entfernt auf der Mittellinie stehen. Sein Kopf darf das Gedränge nicht berühren oder sich über dem nächsten Erste-Reihe-Spieler befinden.
- Strafe: Freitritt**
- (b) Der Gedrängehalb muss den Ball mit beiden Händen festhalten. Die Hauptachse des Balles muss parallel zum Boden und zur Seitenauslinie sein. Er muss den Ball oberhalb der Mittellinie zwischen den Erste-Reihe-Stürmern, zwischen seinen Knien und Fußgelenken halten.
- Strafe: Freitritt**
- (c) Der Gedrängehalb muss den Ball mit einer hohen Geschwindigkeit einwerfen. Der Ball muss die Hände des Einwerfers vor dem Eingang in den Tunnel verlassen haben.
- Strafe: Freitritt**
- (d) Der Gedrängehalb muss den Ball gerade, entlang der Mittellinie einwerfen, so dass der Ball zuerst unmittelbar hinter der Schulter des näheren Außenstürmers den Boden berührt.
- Strafe: Freitritt**
- (e) Der Gedrängehalb muss den Ball mittels einer fließenden Vorwärtsbewegung einwerfen. Das bedeutet, dass keine Rückwärtsbewegung des Balles stattfinden darf. Der Gedrängehalb darf keinen Einwurf antauschen.
- Strafe: Freitritt**



Einwurf ins Gedränge

20.7 WANN DAS GEDRÄNGE BEGINNT

- (a) Das Gedränge beginnt, wenn der Ball die Hände des Gedrängehalbs verlässt.
- (b) Wenn der Gedrängehalb den Ball einwirft und dieser kommt auf irgendeiner Seite aus dem Tunnel heraus, muss der Ball erneut eingeworfen werden, es sei denn, ein Strafrtritt oder Freitritt ist zuerkannt worden.
- (c) Wenn der Ball nicht von einem Erste-Reihe-Stürmer gespielt wurde und auf der anderen Seite hinter dem Fuß des Erste-Reihe-Stürmers das Gedränge verlässt, muss der Gedrängehalb den Ball erneut einwerfen.
- (d) Wenn der Ball von einem Erste-Reihe-Stürmer gespielt wurde und aus den Tunnel herauskommt, darf Vorteil gespielt werden.

20.8 ERSTE-REIHE-STÜRMER

- (a) **Hakeln vor dem Einwurf ("Fuß hoch")**. Alle Erste-Reihe-Spieler müssen mit ihren Füßen so stehen, dass ein deutlicher Tunnel entsteht. Sie dürfen keinen Fuß hochheben oder nach vorn stellen, bis der Ball die Hände des Gedrängehalbs verlassen hat. Sie dürfen nichts unternehmen um zu verhindern, dass der Ball auf korrekte Weise in das Gedränge eingeworfen wird oder, dass der Ball an der richtigen Stelle den Boden berührt.

Strafe: Freitritt



- (b) **Hakeln nach dem Einwurf.** Wenn der Ball den Boden berührt hat, darf jeder Erste-Reihe-Stürmer seine Füße benutzen um den Ball zu erobern.
- (c) **Hinaustreten.** Ein Erste-Reihe-Stürmer darf den Ball nicht absichtlich in die Richtung aus dem Tunnel treten, aus der der Ball eingeworfen wurde.
Strafe: Straftritt
- (d) Falls der Ball unabsichtlich herausgetreten worden ist, wirft die gleiche Mannschaft erneut ein.
- (e) Wenn der Ball wiederholt herausgetreten wird, muss der Schiedsrichter dies als Absicht behandeln und den Schuldigen bestrafen.
Strafe: Straftritt
- (f) **Schwingen.** Ein Erste-Reihe-Stürmer darf nicht mit beiden Füßen gleichzeitig den Ball hakeln. Kein Spieler darf absichtlich beide Füße vom Boden heben, weder bevor der Ball eingeworfen wurde, noch danach.
Strafe: Straftritt
- (g) **Verdrehen, Senken oder Zusammenbrechen.** Erste-Reihe-Stürmer dürfen ihre Körper nicht drehen oder senken, an den Gegnern ziehen oder irgendetwas unternehmen, das einen Einsturz des Gedränges verursachen könnte, weder wenn der Ball eingeworfen wurde, noch danach.
Strafe: Straftritt
- (h) Schiedsrichter müssen absichtliches Zusammenbrechen des Gedränges streng bestrafen. Dies ist gefährliches Spiel.
Strafe: Straftritt
- (i) **Einen Gegner heben oder hochdrücken.** Ein Erste-Reihe-Stürmer darf einen Gegner nicht hochheben oder ihn aufwärts aus dem Gedränge drücken, weder wenn der Ball eingeworfen wurde, noch danach. Dies ist gefährliches Spiel.
Strafe: Straftritt

20.9 GEDRÄNGE – ALLGEMEINE EINSCHRÄNKUNGEN

- (a) **Alle Spieler: Zusammenbrechen.** Kein Spieler darf das Gedränge absichtlich zusammenbrechen lassen. Kein Spieler darf sich in einem Gedränge absichtlich fallen lassen oder knien. Dieses ist gefährliches Spiel.
Strafe: Straftritt
- (b) **Alle Spieler: Hände im Gedränge.** Kein Spieler darf im Gedränge den Ball mit den Händen spielen, oder mit den Beinen hochheben.
Strafe: Straftritt
- (c) **Alle Spieler: Andere Einschränkungen in Bezug auf Ballgewinn.** Spieler dürfen im Gedränge keinen anderen Körperteil als die Füße oder die Schien- oder Wadenbeine benutzen um den Ball zu erobern.
Strafe: Freitritt



- (d) **Alle Spieler: Wenn der Ball herauskommt, herauslassen.** Wenn der Ball das Gedränge verlassen hat, darf kein Spieler diesen wieder in das Gedränge zurückbringen.
Strafe: Freitritt
- (e) **Alle Spieler: Nicht auf den Ball fallen.** Kein Spieler darf auf oder über den Ball fallen, wenn dieser das Gedränge verlässt.
Strafe: Straftritt
- (f) **Zweite- und Dritte-Reihe-Stürmer: Aus dem Tunnel bleiben.** Ein Spieler, der kein Erste-Reihe-Stürmer ist, darf den Ball im Tunnel nicht spielen.
Strafe: Freitritt
- (g) **Gedrängehalb: Im Gedränge kicken.** Der Gedrängehalb darf den Ball nicht kicken, solange sich dieser noch im Gedränge befindet.
Strafe: Straftritt
- (h) **Gedrängehalb: Antäuschen.** Ein Gedrängehalb darf keine Handlung unternehmen, mit der er den Gegner glauben lässt, dass der Ball das Gedränge verlassen hat, während dieser sich noch im Gedränge befindet.
Strafe: Freitritt
- (i) **Gedrängehalb: Gegnerischen Dritte-Reihe-Außenstürmer anfassen.** Ein Gedrängehalb darf den gegnerischen Dritte-Reihe-Außenstürmer aus keinem Grund anfassen.
Strafe: Straftritt

20.10 DAS GEDRÄNGE BEENDEN

- (a) **Der Ball kommt heraus.** Wenn der Ball das Gedränge, egal in welcher Richtung, außer aus dem Tunnel, verlässt, ist das Gedränge beendet.
- (b) **Gedränge innerhalb des Malfeldes.** Ein Gedränge kann nicht innerhalb des Malfeldes stattfinden. Wenn sich der Ball in einem Gedränge auf oder über der Mallinie befindet, ist das Gedränge beendet und ein Angreifer oder ein Verteidiger darf den Ball niederlegen um einen Versuch oder ein Handauf zu erzielen.
- (c) **Letzter Spieler lässt los.** Der letzte Spieler in einem Gedränge ist der Spieler, dessen Füße am nächsten an der eigenen Mallinie sind. Wenn der letzte Spieler in einem Gedränge mit dem Ball an seinen Füßen das Gedränge loslässt, darf er den Ball aufnehmen und das Gedränge ist zu Ende.

20.11 GEDREHTES GEDRÄNGE

- (a) Wenn ein Gedränge sich um mehr als 90° dreht, so dass die Mittellinie über eine Position parallel zu den Seitenauslinien hinaus dreht, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und ein neues Gedränge anordnen.



- (b) Dieses neue Gedränge wird an der Stelle gebildet, wo das vorherige Gedränge abgepfiffen worden ist. Der Ball wird von der Mannschaft eingeworfen, die vor der Unterbrechung nicht in Ballbesitz war. Wenn keine Mannschaft in Ballbesitz war, wirft die ursprüngliche Mannschaft ein.

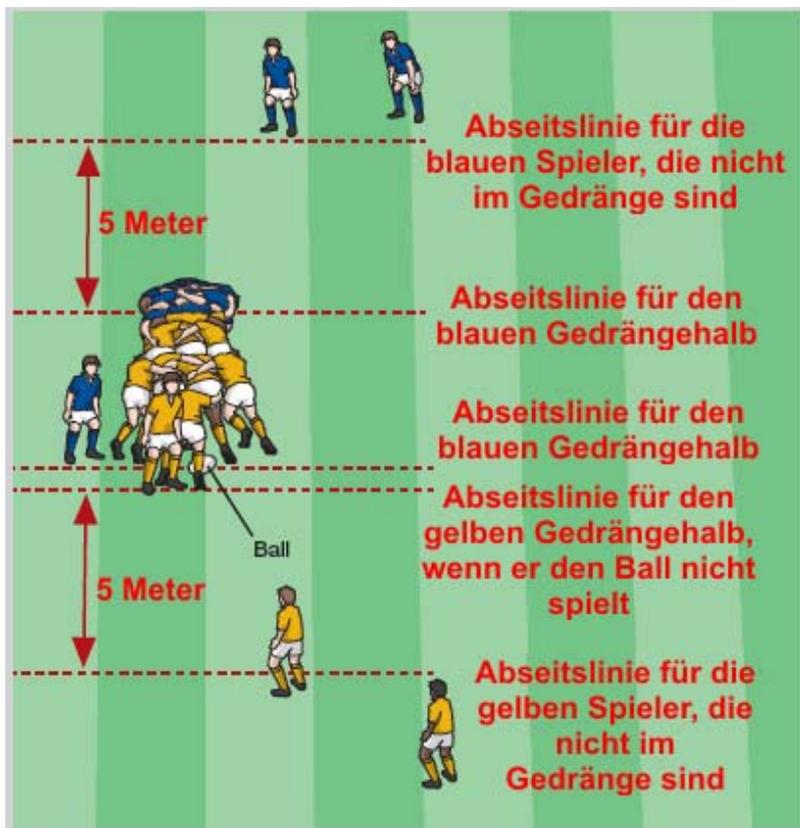
20.12 ABSEITS AM GEDRÄNGE

DEFINITION

Beim Gedränge verläuft die Abseitslinie für die Gedrängehalbs durch den Ball. Für jeden anderen Spieler, verläuft die Abseitslinie durch den letzten Fuß im Gedränge seiner Mannschaft. Falls der letzte Fuß in dem Gedränge einer Mannschaft auf oder hinter der eigenen Mallinie ist, ist die Mallinie die Abseitslinie für diese Mannschaft. Die Abseitslinien verlaufen parallel zu den Mallinien.

Der Zweck der Abseitsregel beim Gedränge ist es, der Mannschaft, die den Ball erobert hat, bis zum Ende des Gedränges einen klaren Raum zu verschaffen, in dem sie den Ball spielen kann.

- (a) Wenn das Gedränge gebildet wird, muss der nicht einwerfende Gedrängehalb entweder eine Position auf der gleichen Seite wie der einwerfende Gedrängeha b oder hinter der Abseitslinie, die für andere Spieler definiert ist, einnehmen.
- (b) **Abseits für die Gedrängehalbs.** Wenn eine Mannschaft in einem Gedränge den Ball erobert hat, befindet sich der Gedrängehalb dieser Mannschaft in einer Abseitsposition, wenn sich beide Füße vor dem Ball befinden, solange dieser sich noch im Gedränge befindet. Wenn der Gedrängehalb nur einen Fuß vor dem Ball hat, befindet er sich nicht in einer Abseitsposition.
- (c) Wenn eine Mannschaft den Ball in einem Gedränge erobert hat, befindet sich der gegnerische Gedrängehalb in einer Abseitsposition, wenn er mit irgendeinem Fuß vor den Ball tritt, während der Ball sich noch im Gedränge befindet.
- (d) Der Gedrängehalb, dessen Mannschaft den Ball nicht erobert hat, darf sich nicht auf die andere Seite des Gedränges begeben und dabei die Abseitslinie überschreiten. Für diesen Gedrängeha b geht die Abseitslinie durch den letzten Fuß im Gedränge seiner Mannschaft.
Strafe: Straftritt
- (e) Der Gedrängehalb, dessen Mannschaft den Ball nicht erobert hat, darf sich nicht vom Gedränge entfernen und dabei vor der Abseitslinie bleiben. Für diesen Gedrängehalb geht die Abseitslinie durch den letzten Fuß im Gedränge seiner Mannschaft.
Strafe: Straftritt



- (f) Jeder Spieler darf Gedrängehalb sein, doch jede Mannschaft darf nur einen Gedrängehalb zu jedem Gedränge stellen.

Strafe: Straftritt auf der Abseitslinie.

- (g) **Abseits für Spieler, die nicht am Gedränge teilnehmen.** Spieler, die nicht am Gedränge teilnehmen und nicht auf der Position des Gedrängehalbs stehen, befinden sich in einer Abseitsposition, wenn sie sich vor ihrer Abseitslinie befinden, oder diese Linie überschreiten. Diese Abseitslinie befindet sich 5m hinter dem letzten Spieler jeder Mannschaft in einem Gedränge.

Strafe: Straftritt auf der Abseitslinie.

- (h) Wenn der letzte Fuß einer Mannschaft auf oder hinter der Mallinie dieser Mannschaft ist, so ist die Mallinie die Abseitslinie für den Gedrängehalb und alle Spieler, die nicht am Gedränge teilnehmen.



- (i) **Trödeln.** Wenn sich ein Gedränge formiert, müssen sich Spieler, die nicht am Gedränge teilnehmen, ohne Verzögerung hinter ihre Abseitslinie zurückziehen. Falls sie dieses nicht tun, trödeln sie. Trödler müssen bestraft werden.

Strafe: Straftritt auf der Abseitslinie.

20.13 UNTER 19 VARIATIONEN IN SPIELN VON ERWACHSENEN

Ein, der die Verantwortung über das Spiel hat, darf für festgelegte Spielklassen die U19 Gedränge-Variationen anwenden.



REGEL 21 – STRAFTRITT UND FREITRITT

DEFINITION

Strafritte und Freitritte werden bei Verstößen dem Gegner der schuldigen Mannschaft zuerkannt.

21.1 WO WERDEN STRAFTRITTE UND FREITRITTE ZUERKANNT

Falls nicht anders in den Regeln vorgesehen, ist die Marke für den Straf- oder Freitritt an der Stelle, wo der Regelverstoß begangen worden ist.

21.2 WO WERDEN STRAF- UND FREITRITT AUSGEFÜHRT

- (a) Der Treter muss den Straf- oder Freitritt auf oder hinter der Marke, auf einer Linie durch die Marke ausführen. Wenn die Stelle für einen Straf- oder Freitritt innerhalb 5 Meter von der gegnerische Mallinie ist, so ist die Marke 5 Meter von der Mallinie entfernt, auf einer Höhe mit der Stelle des Verstoßes.
- (b) Wenn ein Straf- oder Freitritt wegen eines Verstoßes innerhalb des Malfeldes zugekannt wird, ist die Marke für den Tritt im Spielfeld, 5 Meter vor der Mallinie, auf einer Linie durch die Stelle des Verstoßes.
Strafe: Jeder Verstoß der Mannschaft des Treters hat ein Gedränge auf der Marke zur Folge. Die gegnerische Mannschaft wirft ein.

21.3 WIE WERDEN STRAF- UND FREITRITTE AUSGEFÜHRT

- (a) Jeder Spieler darf einen Straf- oder Freitritt, der auf Grund eines Verstoßes zuerkannt worden ist, durch einen Tritt aus den Händen, einen Setzkick oder Sprungtritt ausführen. Der Ball darf mit jedem Teil des Beines zwischen dem Knie und den Zehen getreten werden, jedoch nicht mit der Ferse oder dem Knie.
- (b) Den Ball auf das Knie aufspringen lassen, gilt nicht als Tritt.
- (c) Der Treter muss den Ball benutzen, der im Spiel war, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet, dass dieser defekt ist.
Strafe: Jeder Verstoß der Mannschaft des Treters hat ein Gedränge zur Folge. Die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.

21.4 WAHLMÖGLICHKEITEN UND VERPFLICHTUNGEN BEI STRAF- UND FREITRITTEN.

- (a) **Gedränge-Alternative.** Eine Mannschaft, die einen Straf- oder Freitritt zuerkannt bekommen hat, kann anstelle eines Tritts, ein Gedränge wählen. Sie wirft den Ball ein.



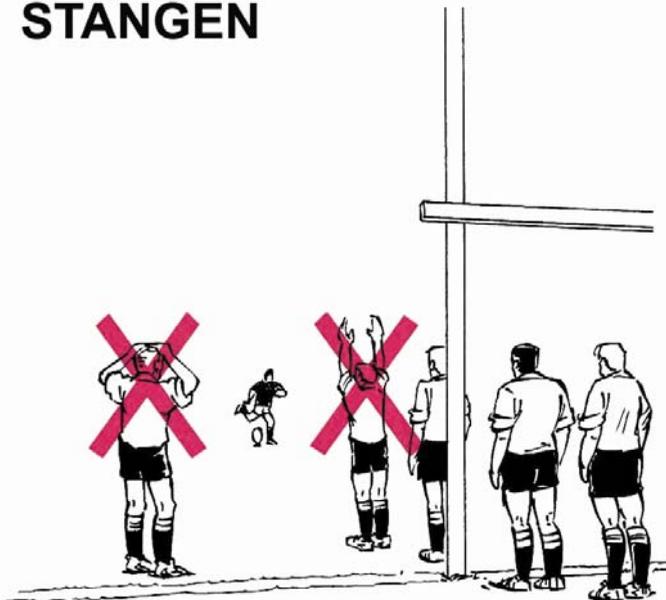
- (b) **Ohne Verzögerung.** Wenn ein Spieler dem Schiedsrichter seine Absicht bekannt gibt nach dem Mal zu treten, muss der Tritt innerhalb einer Minute ausgeführt werden. Die Absicht zu treten wird dadurch geäußert, dass eine Aufsetzhilfe oder Sand gebracht wird oder der Spieler eine Marke auf dem Boden macht. Der Spieler muss den Tritt innerhalb einer Minute ausgeführt haben, auch wenn der Ball wegrollt und neu platziert werden muss. Wenn diese Zeitspanne überschritten wird, wird ein Gedränge auf der Stelle der Marke angeordnet, die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein. Für jede andere Art von Tritt muss der Tritt ohne unnötige Verzögerung ausgeführt werden.
- (c) **Ein deutlicher Tritt.** Der Treter muss den Ball über eine deutliche Distanz treten. Wenn der Treter den Ball in den Händen hat, muss der Ball die Hände deutlich verlassen. Wenn der Ball auf dem Boden liegt, muss er die Marke deutlich verlassen.
- (d) **Stelltritt ins Seitenaus.** Der Treter darf mittels eines Trittes aus den Händen oder eines Sprungtrittes, nicht aber durch einen Setztritt, den Ball ins Seitenaus treten.
- (e) **Die Wahlfreiheit des Treters.** Der Treter darf den Ball in jede Richtung treten und den Ball nach dem Tritt selbst wieder spielen.
- (f) **Tritt innerhalb des Malfeldes.** Wenn ein Straf- oder Freitritt innerhalb des Malfeldes einer Mannschaft ausgeführt wird, und ein verteidigender Spieler hindert einen Gegner durch Foulspiel daran einen Versuch zu legen, wird ein Strafversuch zuerkannt.
- (g) **Aus im Malfeld.** Wenn der Straf- oder Freitritt innerhalb des Malfeldes ausgeführt wird und der Ball geht über die Malfeld-Seitenauslinie oder die Malfeld-Endauslinie oder ein verteidigender Spieler macht den Ball tot, bevor der Ball die Mallinie überschritten hat, wird ein 5m-Gedränge angeordnet. Die angreifende Mannschaft wirft den Ball ein.
- (h) **Hinter dem Ball.** Alle Spieler der Mannschaft des Treters, außer dem Steller bei einem Setztritt, müssen sich bei einem Straf- oder Freitritt hinter dem Ball befinden, bis der Ball getreten worden ist.
- (i) **Schnell ausgeführter Tritt.** Wenn der Straf- oder Freitritt so schnell ausgeführt wird, dass Spieler der Mannschaft des Treters sich noch vor dem Ball befinden, werden diese Spieler nicht wegen einer Abseitsposition bestraft. Sie müssen sich jedoch unverzüglich zurückziehen, bis sie wieder spielberechtigt sind. Dieses gilt für alle Spieler dieser Mannschaft, egal ob sie sich innerhalb oder außerhalb der Spielfläche befinden.
- (j) In dieser Situation werden die Spieler wieder spielberechtigt, wenn sie hinter den Mitspieler, der den Ball getreten hat, rennen oder wenn ein Mitspieler in Ballbesitz vor sie läuft oder wenn ein Spieler, der spielberechtigt ist, vor sie läuft.

- (k) Ein Spieler, der sich in einer Abseitsposition befindet kann nicht durch eine Aktion des Gegners spielberechtigt gemacht werden.
Strafe: Falls nicht anders in den Regeln beschrieben, resultiert jeder Verstoß der Mannschaft des Treters in einem Gedränge auf der Marke. Die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.

21.5 PUNKTEN ERZIELEN NACH EINEM STRAFTRITT

- (a) Ein Treffer kann nach einem Strafttritt erzielt werden.
- (b) Wenn der Treter dem Schiedsrichter seine Absicht nach dem Mal zu treten, anzeigt, muss er dieses auch tun. Er darf seine Absicht nicht mehr ändern. Der Schiedsrichter darf sich beim Treter nach dessen Absicht erkundigen.
- (c) Wenn der Treter seine Absicht nach dem Mal zu treten anzeigt, muss die gegnerische Mannschaft von dem Moment an, in dem der Treter anzulaufen beginnt, bis zu dem Augenblick, in dem er tritt, mit am Körper angelegten Händen stillstehen.

STRAFTRITT ZU DEN STANGEN





- (d) Wenn der Treter keinen Absicht nach Mal zu treten anzeigt, sondern einen Sprungtritt ausführt und damit einen Treffer erzielt, ist der Treffer gültig.
- (e) Wenn die gegnerische Mannschaft, während der Tritt ausgeführt wird, gegen die Regeln verstößt, und der Tritt ist ein Treffer, ist der Treffer gültig. Es wird keine weitere Strafe auf Grund des Verstoßes zuerkannt.
- (f) Der Treter darf den Ball auf Sand, Sägemehl, oder eine von dem Verband zugelassene Aufsetzhilfe stellen.

21.6 PUNKTE NACH EINEM FREITRITT ERZIELEN

- (a) Von einem Freitritt kann kein Treffer erzielt werden.
- (b) Die Mannschaft, der ein Freitritt zuerkannt wurde, kann aus einem Sprungtritt keine Punkte erzielen, bis der Ball das nächste Mal tot ist, oder bis ein Gegner den Ball gespielt oder berührt hat, oder der Ballträger getackelt wurde. Diese Einschränkung gilt auch für den Fall, dass ein Gedränge statt des Freitrittes gewählt wurde.

21.7 VERPFLICHTUNGEN DER GEGNERISCHEN MANNSCHAFT BEI STRAFTRITTEN.

- (a) **Müssen von der Marke weg.** Die gegnerische Mannschaft muss sich sofort von der Marke in Richtung der eigenen Mallinie rennen, bis sie mindestens 10 Meter von der Marke des Straftrittes entfernt ist, oder bis sie die eigene Mallinie erreicht hat, je nachdem welches näher an der Marke ist.
- (b) **Weiter zurückziehen.** Auch wenn der Straftritt ausgeführt worden ist, und die Mannschaft des Treters den Ball spielt, müssen gegnerische Spieler, die die 10 Meter noch nicht erreicht haben, weiter zurückrennen. Sie dürfen nicht in das Spiel eingreifen bis sie sich ganz zurückbewegt haben.
- (c) **Schnell ausgeführter Tritt.** Wenn der Straftritt so schnell ausgeführt worden ist, dass gegnerische Spieler nicht die Möglichkeit hatten sich 10 Meter von der Marke zu entfernen, werden sie nicht bestraft. Sie müssen sich jedoch weiter, wie in (b) beschrieben zurückziehen, bis sie die 10 Meter erreicht haben, oder bis ein Mitspieler, der 10 Meter von der Marke entfernt war an ihnen vorbei gelaufen ist. Erst dann dürfen sie erneut am Spiel teilnehmen.
- (d) **Behinderung.** Die gegnerischen Spieler dürfen nichts unternehmen, um den Straftritt zu verzögern oder den Treter zu behindern. Sie dürfen den Ball nicht absichtlich außerha b der Reichweites der Mannschaft des Treters tragen, werfen, oder treten.



Strafe: Jeder Regelverstoß auf der Seite der gegnerischen Mannschaft resultiert in einem weiteren Straftritt, 10 Meter vor der Marke des ersten Straftrittes. Diese Marke darf doch nicht näher als 5 Meter zur gegnerischen Mallinie sein. Jeder Spieler darf den Tritt ausführen. Der Treter darf die Art des Trittes ändern und er hat die Wahl zu den Stangen zu treten. Wenn der Schiedsrichter einen zweiten Straftritt anordnet, darf dieser nicht ausgeführt werden, bevor der Schiedsrichter die Marke des Trittes angezeigt hat.

21.8 WAHLMÖGLICHKEITEN DER GEGNERISCHEN MANNSCHAFT BEI FREITRITTEN

- (a) **Müssen von der Marke weg.** Die gegnerischen Spieler müssen sofort von der Marke, in die Richtung der eigenen Mallinie rennen, bis sie mindestens 10 Meter von der Marke des Freitrittes entfernt sind, oder bis sie die eigene Mallinie erreicht haben, je nachdem welches näher an der Marke ist. Wenn der Freitritt innerhalb des Malfeldes stattfindet, müssen sie sich sofort 10 Meter von der Marke in der Richtung der eigenen Mallinie zurückziehen und dürfen nicht näher als 5m von der Mallinie entfernt stehen bleiben.
- (b) **Weiter zurückziehen.** Auch wenn der Freitritt ausgeführt worden ist, und die Mannschaft des Treters den Ball spielt, müssen gegnerische Spieler, die die 10 Meter noch nicht erreicht haben, weiter zurückrennen. Sie dürfen nicht in das Spiel eingreifen bis sie dieses getan haben.
- (c) **Schnell ausgeführter Tritt.** Wenn der Freitritt so schnell ausgeführt worden ist, dass gegnerische Spieler nicht die Möglichkeit hatten sich 10 Meter von der Marke zu entfernen, werden sie nicht bestraft. Sie müssen sich jedoch weiter, wie in (b) beschrieben, zurückziehen bis sie die 10 Meter erreicht haben, oder bis ein Mitspieler, der 10 Meter von der Marke entfernt war, an ihnen vorbei gelaufen ist. Erst dann dürfen sie erneut am Spiel teilnehmen.
- (d) **Behinderung.** Die gegnerische Mannschaft darf nichts unternehmen, um den Freitritt zu verzögern oder den Treter zu behindern. Sie dürfen den Ball nicht absichtlich außerhalb des Reichweites der Mannschaft des Treters tragen, werfen, oder treten.
- (e) **Freitritt niederschlagen.** Wenn sie 10 Meter von der Marke entfernt sind, dürfen gegnerische Spieler anlaufen und versuchen den Ball niederzuschlagen und hierbei versuchen die Ausführung des Freitrittes zu verhindern. Sie dürfen anlaufen, sobald der Treter anläuft um den Tritt auszuführen.
- (f) **Den Freitritt verhindern.** Wenn die gegnerische Mannschaft zum Freitritt anläuft und dessen Ausführung verhindert, ist der Tritt nicht gültig und das Spiel wird mittels eines Gedränges erneut gestartet. Die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.



- (g) **Freitritt innerhalb des Malfeldes.** Wenn der Freitritt innerhalb des Malfeldes zuerkannt worden ist oder der Tritt ist innerhalb des Spielfeldes zuerkannt wurde, aber der Treter führt den Freitritt innerhalb des Malfeldes aus und der Tritt wird von einem Gegner erlaufen und dessen Ausführung verhindert, wird ein 5m-Gedränge angeordnet. Die gegnerische Mannschaft wirft ein. Wenn der Freitritt innerhalb des Malfeldes ausgeführt wird kann ein Gegner, der regelgerecht den Ball spielt, einen Versuch erzielen.
- (h) **Niederschlagen.** Wenn ein Gegner den Ball innerhalb des Spielfeldes niederschlägt, geht das Spiel weiter.

Strafe: Jeder Regelverstoß auf der Seite der gegnerischen Mannschaft resultiert in einen weiteren Freitritt, 10 Meter vor der Marke des ersten Freitrittes. Diese Marke darf doch nicht näher als 5 Meter zu der gegnerischen Mallinie sein. Jeder Spieler darf den Tritt ausführen. Wenn der Schiedsrichter einen zweiten Freitritt anordnet, darf diese nicht ausgeführt werden, bevor der Schiedsrichter die Marke des Trittes angezeigt hat.

21.9 PROVOZIERTER VERSTOSS BEI STRAFTRITTEN

Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass die Mannschaft des Treters einen Verstoß der gegnerischen Mannschaft provoziert hat, erkennt er keine neue Strafe zu, sondern lässt das Spiel weiterlaufen.

21.10 PROVOZIERTER VERSTOSS BEI FREITRITTEN

- (a) Der Treter darf keinen Tritt antäuschen. Sobald der Treter zum Tritt anläuft, dürfen die Gegner auch anlaufen.
- (b) Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass die Mannschaft des Treters einen Verstoß der gegnerischen Mannschaft provoziert hat, erkennt er keinen neuen Freitritt zu, sondern lässt das Spiel weiterlaufen.

WÄHREND DES SPIELS

MALFELD

REGEL 22 MALFELD



MALFELD

Das Spiel wird in Übereinstimmung mit den bisherigen Regeln von den Mannschaften mit der Absicht gespielt, möglichst viele Punkte durch Erreichen des gegnerischen Malfeldes zu erzielen und dem Versuch der Gegner dies zu verhindern, indem sie das Malfeld verteidigen. In der Regel 22 wird beschrieben, was in einem Malfeld geschehen kann.

REGEL 22 - MALFELD

DEFINITIONEN

Das Malfeld ist Teil des Sportplatzes, wie in Regel 1 definiert, in dem der Ball von Spielern jeder Mannschaft abgelegt werden darf.

Wenn angreifende Spieler den Ball innerhalb des Malfeldes der Gegner zuerst ablegen, erzielen sie einen Versuch.

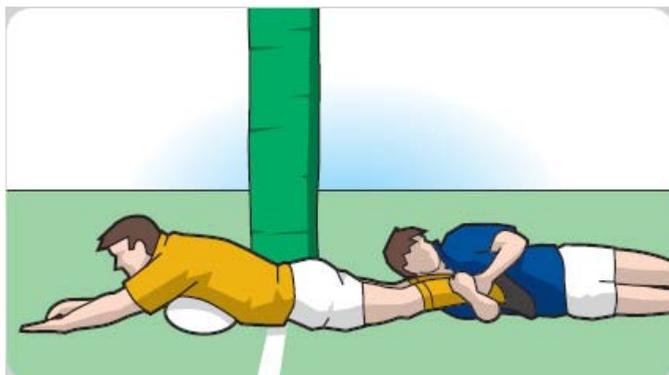
Wenn verteidigende Spieler den Ball innerhalb ihres Malfeldes zuerst ablegen, erzielen sie ein Handauf.

Ein verteidigender Spieler, der einen Fuß auf der Mallinie oder innerhalb des Malfeldes hat, befindet sich innerhalb des Malfeldes.

22.1 DEN BALL ABLEGEN.

Ein Spieler kann den Ball auf zwei verschiedene Arten ablegen.

- (a) **Spieler berührt den Boden mit dem Ball.** Ein Spieler legt den Ball ab, wenn er den Ball festhält und mit dem Ball innerhalb des Malfeldes den Boden berührt. "Festhalten" bedeutet den Ball in den Händen oder in einer Hand, oder in den Armen oder einem Arm halten. Es wird kein Druck zum Boden verlangt.
- (b) **Spieler drückt den Ball nach unten.** Ein Spieler legt den Ball ab, indem der Ball innerhalb des Malfeldes auf dem Boden liegt und der Spieler mit einer Hand, oder mit den Händen, Arm oder Armen, oder mit der Vorderseite des Körpers, zwischen Hüfte und Hals den Ball auf den Boden drückt.



Den Ball niederlegen

22.2 DEN BALL AUFNEHMEN

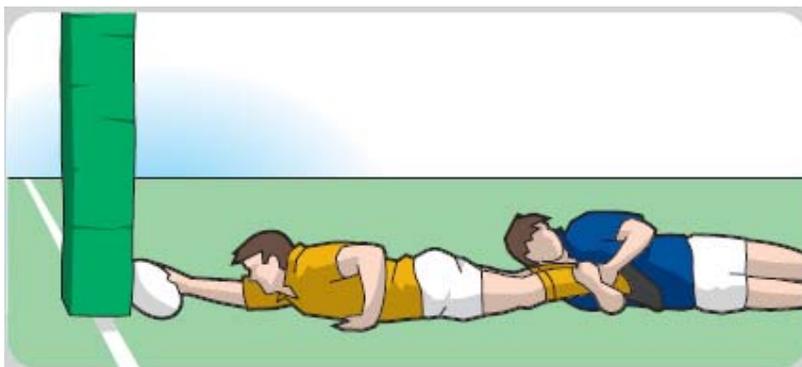
Den Ball vom Boden aufnehmen, ist nicht gleich ablegen. Ein Spieler darf den Ball innerhalb des Malfeldes aufnehmen und irgendwo anders innerhalb des Malfeldes wieder ablegen.

22.3 BALL VON EINEM ANGREIFENDEN SPIELER ABGELEGT

Versuch. Wenn ein angreifender Spieler, der spie berechtigt ist, als Erster den Ball innerhalb des Malfeldes der gegnerischen Mannschaft ablegt, erzielt dieser Spieler einen Versuch. Es spielt keine Rolle ob ein angreifender oder verteidigender Spieler den Ball im Malfeld in Besitz hat.

22.4 ANDERE WEISE EINEN VERSUCH ZU ERZIELEN

- (a) **Auf die Mallinie abgelegt.** Die Mallinie ist ein Teil des Malfeldes. Wenn ein angreifender Spieler den Ball zuerst auf die Mallinie der Gegner ablegt, erzielt er einen Versuch.
- (b) **Gegen die Malstange abgelegt.** Die Malstangen und deren Polster sind ein Teil der Mallinie, die ein Teil des Malfeldes ist. Wenn ein angreifender Spieler zuerst den Ball gegen eine Malstange oder das Polster ablegt, erzielt er einen Versuch.



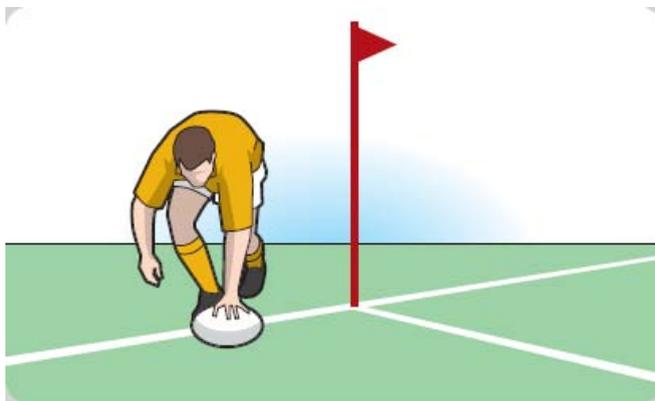
Den Ball gegen die Malstange ablegen

- (c) **Pushover.** Ein Gedränge oder ein offenes Gedränge kann nicht innerhalb des Malfeldes stattfinden. Wenn ein Gedränge oder ein Ruck über die Mallinie hinaus in das Malfeld geschoben wird, darf ein Spieler den Ball regelgerecht ablegen, sobald der Ball die Mallinie erreicht oder überschreitet.



„Pushover“ - Versuch

- (d) **Versuch mit Schwung.** Wenn ein angreifender Spieler in Ballbesitz kurz vor der Mallinie getackelt wird, aber sein Schwung trägt ihn in einer kontinuierlichen Bewegung in das gegnerische Malfeld hinein und der Spieler legt als Erster den Ball ab, erzielt er einen Versuch.
- (e) **Getackelt nahe der Mallinie.** Wenn ein Spieler in der Nähe der gegnerischen Mallinie getackelt wird, so dass er sich sofort strecken kann und den Ball auf oder hinter der Mallinie ablegen kann, erzielt dieser Spieler einen Versuch.
- (f) In dieser Situation dürfen verteidigende Spieler, die auf den Füßen sind, versuchen einen Versuch zu verhindern indem sie den Ball aus die Händen oder Armen des angreifenden Spielers reißen. Sie dürfen den Ball jedoch nicht treten.
- (g) **Spieler im Seitenaus oder im Malfeld-Seitenaus.** Wenn ein angreifender Spieler sich im Seitenaus oder im Malfeld-Seitenaus befindet, kann dieser Spieler einen Versuch erzielen, indem er den Ball innerhalb des gegnerischen Malfeldes ablegt, vorausgesetzt, er trägt den Ball nicht.
- (h) **Strafversuch.** Ein Strafversuch wird zuerkannt, wenn ein Versuch wahrscheinlich erzielt worden wäre, wenn die verteidigende Mannschaft keinen Regelverstoß begangen hätte. Ein Strafversuch wird zuerkannt, wenn ein Versuch wahrscheinlich an einer günstigeren Stelle erzielt worden wäre, wenn die verteidigende Mannschaft keinen Regelverstoß begangen hätte.



Ein Spieler im Seitenaus, der den Ball nicht trägt, legt einen Versuch

- (i) Ein Strafversuch wird zwischen den Stangen zuerkannt. Die verteidigende Mannschaft darf versuchen den Erhöhungstritt niederzuschlagen.

22.5 BALL VON EINEM VERTEIDIGENDEN SPIELER ABGELEGT.

- (a) **Handauf.** Wenn verteidigende Spieler als Erste den Ball innerhalb des eigenen Malfeldes ablegen, erzielen sie ein Handauf.
- (b) **Spieler im Seitenaus oder im Malfeld-Seitenaus.** Wenn ein verteidigender Spieler sich im Seitenaus oder im Malfeld-Seitenaus befindet, kann dieser Spieler ein Handauf erzielen, indem er den Ball innerhalb des eigenen Malfeldes ablegt, vorausgesetzt, er trägt den Ball nicht.
- (c) **Gegen die Malstange abgelegt.** Die Malstangen und deren Polster sind ein Teil der Mallinie, die ein Teil des Malfeldes ist. Wenn ein verteidigender Spieler zuerst den Ball gegen eine Malstange oder das Polster ablegt, erzielt er ein Handauf.

22.6 GEDRÄNGE ODER RUCK INS MALFELD HINEINGESCHOBEN

Ein Gedränge oder ein Ruck kann nur innerhalb des Spielfeldes stattfinden. Wenn ein Gedränge oder ein Ruck über die Mallinie in das Malfeld geschoben wird, darf ein verteidigender Spieler den Ball regelgerecht ablegen, sobald der Ball die Mallinie erreicht oder überschreitet. Dieser Spieler erzielt ein Handauf.



22.7 NEUSTART NACH HANDAUF

- (a) Wenn ein angreifender Spieler den Ball ins gegnerische Malfeld bringt oder trägt und der Ball wird tot, weil er von einem Verteidiger abgelegt worden ist, oder weil er ins Malfeld-Seitenaus oder Malfeld-Endaus gegangen ist, wird ein 22m-Antritt zuerkannt.
- (b) Wenn ein angreifender Spieler innerhalb des Spielfeldes den Ball vorwärts fallen lässt oder nach vorne wirft und der Ball kommt ins gegnerische Malfeld, und wird da tot, wird ein Gedränge angeordnet wo der Vorpass oder Vorball stattfand.
- (c) Wenn ein Antritt, ohne dass der Ball den Boden oder einen Spieler berührt hat, ins Malfeld getreten wird, und ein Verteidiger macht den Ball ohne Verzögerung tot oder legt ihn sofort ab, hat die verteidigende Mannschaft zwei Wahlmöglichkeiten:
 - Ein Gedränge am Mittelpunkt und sie wirft den Ball ein; oder
 - Die andere Mannschaft tritt erneut an.
- (b) Wenn ein verteidigender Spieler den Ball ins Malfeld gebracht hat und ein verteidigender Spieler den Ball ablegt, und es ist kein Regelverstoß begangen worden, wird das Spiel durch ein 5m-Gedränge neu gestartet. Die Marke für das Gedränge ist auf einer Linie durch die Stelle wo der Ball abgelegt wurde. Die angreifende Mannschaft wirft den Ball ein.

22.8 BALL INNERHALB DES MALFELDES AUSGETRETEN

Wenn eine Mannschaft den Ball, außer bei einem Tritt zu den Stangen oder einem Sprungtritt, durch das Malfeld der gegnerischen Mannschaft ins Malfeld-Seitenaus oder Malfeld-Endaus tritt, hat die verteidigende Mannschaft zwei Wahlmöglichkeiten:

- Einen 22m-Antritt auszuführen, oder
- Ein Gedränge mit eigenem Einwurf an der Stelle, an der der Ball getreten wurde.

22.9 VERTEIDIGENDER SPIELER IM MALFELD

- (a) Ein verteidigender Spieler, der mit einem Teil eines Fußes innerhalb des Malfeldes steht, ist im Malfeld.
- (b) Wenn ein Spieler mit einem oder beiden Füßen auf oder hinter der Mallinie den Ball aufnimmt, der im Spielfeld gelegen hat, so hat dieser Spieler den Ball im Spielfeld aufgenommen und ins Malfeld gebracht.



- (c) Wenn ein Spieler mit einem oder beiden Füßen auf oder hinter der Mallinie den Ball aufnimmt, der im Spielfeld in Bewegung war, so hat dieser Spieler den Ball im Malfeld aufgenommen.
- (d) Wenn ein Spieler mit einem oder beiden Füßen auf oder hinter der Malfeld-Endaus-Linie den Ball aufnimmt, der im Malfeld gelegen hat, so hat dieser Spieler den Ball im Malfeld aufgenommen und den Ball tot gemacht.
- (e) Wenn ein Spieler mit einem oder beiden Füßen auf oder hinter der Malfeld-Endaus-Linie den Ball aufnimmt, der im Malfeld in Bewegung war, so hat dieser Spieler den Ball außerhalb des Spielfeldes aufgenommen.

22.10 BALL HOCHGEHALTEN IM MALFELD

Wenn ein Spieler, der den Ball trägt, innerhalb des Malfeldes gehalten wird und den Ball nicht ablegen kann, ist der Ball tot. Ein 5m-Gedränge wird angeordnet. Dieses gilt auch, wenn sich eine Spielsituation ähnlich einem Paket innerhalb des Malfeldes bildet. Die angreifende Mannschaft wirft den Ball ein.

22.11 BALL TOT IM MALFELD

- (a) Wenn der Ball die Malfeld-Seitenauslinie oder die Malfeld-Endauslinie oder etwas oder jemanden hinter diesen Linien berührt, ist der Ball tot. Wenn der Ball von der angreifenden Mannschaft ins Malfeld hineingespielt wurde, wird der verteidigenden Mannschaft ein 22m-Antritt zuerkannt. Wenn der Ball von der verteidigenden Mannschaft ins Malfeld hineingespielt wurde, wird ein 5m-Gedränge angeordnet. Die angreifende Mannschaft wirft den Ball ein.
- (b) Wenn der Ballträger die Malfeld-Seitenauslinie oder die Malfeld-Endauslinie oder den Boden hinter diesen Linien berührt, ist der Ball tot. Wenn der Ball von der angreifenden Mannschaft ins Malfeld hineingetragen wurde, wird der verteidigenden Mannschaft ein 22m-Antritt zuerkannt. Wenn der Ball von der verteidigenden Mannschaft ins Malfeld hineingetragen wurde, wird ein 5m-Gedränge angeordnet. Die angreifende Mannschaft wirft den Ball ein.
- (c) Wenn ein Spieler einen Versuch oder ein Handauf erzielt, ist der Ball tot.

22.12 BALL ODER SPIELER BERÜHRT DIE FAHNE ODER DIE FAHNENSTANGE

Wenn der Ball oder der Ballträger eine Fahne oder die Fahnenstange auf dem Schnittpunkt der Mallinien mit den Seitenauslinien oder auf dem Schnittpunkt der Malfeld-Endauslinien mit den Seitenauslinien berührt, ohne im Seitenaus oder Malfeldseitenaus zu sein, so ist der Ball nicht aus dem Spiel, außer der Ball hat zuerst den Boden an der Fahnenstange berührt.



22.13 VERSTOSS DER ANGREIFER MIT GEDRÄNGE ALS STRAFE

Wenn ein angreifender Spieler innerhalb des Malfeldes einen Verstoß begeht, für den die Strafe ein Gedränge ist, z.B. einen Vorwurf, wird das Spiel mit einem 5m-Gedränge erneut gestartet. Das Gedränge wird auf einer Linie durch die Stelle des Verstoßes angeordnet und die verteidigende Mannschaft wirft den Ball ein.

22.14 VERSTOSS DER VERTEIDIGER MIT GEDRÄNGE ALS STRAFE

Wenn ein verteidigender Spieler innerhalb des Malfeldes einen Verstoß begeht, für den die Strafe ein Gedränge ist, z.B. einen Vorwurf, wird das Spiel mit einem 5m-Gedränge erneut gestartet. Das Gedränge wird auf einer Linie durch die Stelle des Verstoßes angeordnet und die angreifende Mannschaft wirft den Ball ein.

22.15 ZWEIFEL UEBER ABLEGEN

Wenn es einen Zweifel darüber gibt, welche Mannschaft als Erste den Ball innerhalb des Malfeldes abgelegt hat, wird das Spiel mittels eines 5m-Gedränges, auf einer Linie durch die Stelle wo der Ball abgelegt worden ist, erneut gestartet. Die angreifende Mannschaft wirft den Ball ein.

22.16 REGELVERSTÖSSE INNERHALB DES MALFELDES

Alle Regelverstöße innerhalb des Malfeldes werden so gewertet, als ob sie innerhalb des Spielfeldes stattgefunden hätten.



Bei einem Vorwurf oder Vorpass innerhalb des Malfeldes, wird ein 5m-Gedränge, auf einer Linie durch die Stelle des Verstoßes, angeordnet.

Strafe: Bei einem Verstoß kann die Marke für den Straf- oder Freitritt nicht innerhalb des Malfeldes sein.

Wenn ein Straf- oder Freitritt wegen eines Verstoßes innerhalb des Malfeldes zugekannt wird, ist die Marke für den Tritt innerhalb des Spielfeldes, 5 Meter von der Mallinie entfernt, auf einer Linie durch die Stelle des Verstoßes.

22.17 UNSPORTLICHES BENEHMEN ODER UNFAIRES SPIEL INNERHALB DES MALFELDES

- (a) **Behinderung durch die angreifende Mannschaft.** Wenn ein Spieler einen Gegner, der gerade den Ball getreten hat, innerhalb des Malfeldes angreift oder absichtlich behindert, hat die gegnerische Mannschaft die Wahl den Tritt innerhalb des Spielfeldes, 5 Meter vor der Mallinie, auf einer Linie durch die Stelle des Verstoßes auszuführen, oder an der Stelle, an der der Ball aufspringt.

Wenn sie sich für die zweite Option entscheiden und der Ball springt im oder nahe dem Seitenaus auf, ist die Marke für den Straftritt 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt, auf einer Linie durch die Stelle wo der Ball die Seitenauslinie überquert hat, oder wo der Ball aufsprang.

Ein Versuch wird nicht anerkannt und ein Straftritt zuerkannt, wenn ein Versuch wahrscheinlich nicht erzielt worden wäre, wenn die angreifende Mannschaft das Foulspiel nicht begangen hätte.

- (b) **Foulspiel durch die verteidigende Mannschaft.** Der Schiedsrichter gibt einen Strafversuch, wenn ein Versuch wahrscheinlich erzielt worden wäre, bzw. wenn ein Versuch wahrscheinlich an einer günstigeren Stelle erzielt worden wäre, dies aber durch ein Foulspiel der verteidigenden Mannschaft verhindert wurde.

Ein Strafversuch wird zwischen den Malstangen gegeben. Die verteidigende Mannschaft darf versuchen den Erhöhungstritt niederzuschlagen.

Ein Spieler, der durch Foulspiel einen wahrscheinlichen Versuch verhindert, muss entweder verwarnet und mit einer Zeitstrafe von 10 Minuten Spielzeit bestraft oder des Feldes verwiesen werden.

- (c) **Jede andere Art von Foulspiel.** Wenn ein Spieler innerhalb des Malfeldes ein Foulspiel begeht während der Ball tot ist, wird der Straftritt an der Stelle ausgeführt, an der das Spiel sonst erneut gestartet worden wäre.
Strafe: Straftritt

DIE REGELN DES RUGBYSPIELS

U-19 VARIATIONEN



U-19 VARIATIONEN

REGEL 3 – ANZAHL DER SPIELER – DIE MANNSCHAFT

3.5 (c)

Wenn eine Mannschaft 22 Spieler benennt, **müssen** mindestens sechs von diesen Spielern in der Ersten-Reihe spielen können, um Auswechselspieler für linke, und rechte Außenstürmer, sowie Hakler zur Verfügung zu haben.

Wenn eine Mannschaft mehr als 22 Spieler benennt, **müssen** mindestens sechs von diesen Spielern in der Ersten-Reihe spielen können, um Auswechselspieler für linke, und rechte Außenstürmer sowie Hakler zur Verfügung zu haben. Außerdem müssen drei von den Spielern in der zweiten Reihe spielen können.

3.12

Ein ausgewechselter Spieler darf einen verletzten Spieler ersetzen.

REGEL 5 – ZEIT

5.1

Jeder Halbzeit eines U-19 Spiels dauert 35 Minuten. Das gesamte Spiel dauert nicht länger als 70 Minuten. Nach einer Gesamtzeit von 70 Minuten darf der Schiedsrichter im Rahmen eines Knock-out Spielsystems keine Verlängerung spielen lassen.

REGEL 20 – GEDRÄNGE

20.1 (f)

In einem Gedränge mit 8 Spieler, muss die Formation 3-4-1 sein, mit einem einzelnen Spieler (normalerweise die Nr. 8), der seine beiden Zweite-Reihe-Spieler schiebt. Die Zweite-Reihe-Spieler müssen mit den Köpfen auf je einer Seite des Haklers binden.

Ausnahme: Eine Mannschaft muss ein Gedränge mit weniger als 8 Spielern bilden, wenn die Mannschaft **entweder** keine komplette Mannschaft aufstellen kann **oder** ein **Stürmer** das Spielfeld wegen einer gelben oder roten Karte verlassen musste oder wegen einer Verletzung verlassen hat.

Trotz dieser Ausnahme muss eine Mannschaft mindestens fünf Spieler in ein Gedränge stellen.



Wenn eine Mannschaft nicht vollständig ist und sie keine acht entsprechend ausgebildete Spieler hat, **muss** die Aufstellung im Gedränge folgendermaßen sein:

Wenn eine Mannschaft mit einem Stürmer weniger spielt, müssen beide Mannschaften eine 3-4-Formation stellen (d.h. keine Nr. 8).

Wenn eine Mannschaft mit zwei Stürmern weniger spielt, müssen beide Mannschaften eine 3-2-1-Formation stellen (d.h. ohne Dritte-Reihe-Außenstürmer).

Wenn einer Mannschaft mit drei Stürmern weniger spielt, müssen beide Mannschaften eine 3-2-Formation stellen (d.h. nur Erste- und Zweite Reihe).

Wenn ein normales Gedränge gebildet wird, müssen die drei Spieler der ersten Reihe und die zwei Spieler der zweiten Reihe für diese Position ausreichend trainiert sein.

Wenn eine Mannschaft solche ausreichend trainierten Spieler nicht bereitstellen kann, weil:
sie entweder nicht zur Verfügung stehen, oder
ein Spieler auf einer dieser fünf Positionen verletzt ist oder wegen eines Foulspiels vom Platz gestellt wurde und kein geeignet trainierter Ersatzspieler zur Verfügung steht, ordnet der Schiedsrichter unumkämpfte Gedränge an.

In einem passiven Gedränge kämpfen die Mannschaften nicht um den Ball. Die Mannschaft, die den Ball einwirft, gewinnt den Ball. Keine der Mannschaften darf die andere Mannschaft von der Marke wegschieben.

20.9 (j) Maximal 1,5 Meter schieben. Eine Mannschaft darf ein Gedränge nicht mehr als 1,5 Meter in Richtung der gegnerischen Mallinie schieben.

Strafe: Freitritt

20.9 (k) Ball muss aus dem Gedränge heraus. Ein Spieler darf den Ball nicht absichtlich in dem Gedränge behalten, wenn seine Mannschaft den Ball gehakelt hat und ihn im Gedränge unter Kontrolle hat.

Strafe: Freitritt

20.11 (a) Kein gedrehtes Gedränge. Keine Mannschaft darf ein Gedränge absichtlich drehen.

Strafe: Straftritt

Wenn sich ein Gedränge über 45 Grad dreht, muss der Schiedsrichter das Spiel stoppen. Wenn das Drehen unabsichtlich geschah, wird an der Stelle, an der das Gedränge abgebrochen worden ist, ein neues Gedränge angeordnet. **Das gleiche Team wirft den Ball erneut ein.**





DIE REGELN DES RUGBYSPIELS

SIEBENER-VARIATIONEN



REGELVARIATIONEN FÜR DAS SIEBENER-SPIEL

Die Regeln des Spiels sind auch für das Siebener-Spiel anzuwenden.
Es gelten die folgenden Variationen:

REGEL 3 – ANZAHL DER SPIELER – DIE MANNSCHAFT

3.1 MAXIMALE ANZAHL DER SPIELER AUF DER SPIELFLÄCHE

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

3.4 AUSWECHSELSPIELER BENENNEN

Eine Mannschaft kann nicht mehr als **fünf** Auswechsel-/ Ersatzspieler benennen

3.12 ANZAHL DER AUSWECHSLUNGEN

Eine Mannschaft kann bis zu drei Spieler auswechseln oder ersetzen.

3.13 AUSGEWECHSELTE SPIELER, DIE WIEDER IN DAS SPIEL ZURÜCKKEHREN

Wenn ein Spieler ausgewechselt wird, darf dieser Spieler nicht wieder an diesem Spiel teilnehmen, auch nicht um einen verletzten Spieler zu ersetzen.

Ausnahme: Ein ausgewechselter Spieler darf einen Spieler mit einer blutenden oder offenen Wunde ersetzen.

REGEL 5 - ZEIT

5.1 DAUER EINES SPIELS

Ein Spiel dauert nicht länger als 14 Minuten plus verlorene Zeit und Verlängerung. Ein Spiel ist in zwei Halbzeiten unterteilt, beide nicht länger als sieben Minuten Spielzeit.

Ausnahme:

Das Endspiel eines Turniers darf nicht länger als 20 Minuten plus verlorene Zeit und Verlängerung dauern. Ein Spiel ist in zwei Ha bzeiten unterteilt, beide nicht länger als zehn Minuten Spielzeit.



5.2 HALBZEIT

Nach der Halbzeit wechseln die Mannschaften die Spielhälfte. Die Unterbrechung dauert nicht länger als eine Minute. Während des Endspiels in einem Turnier ist die Unterbrechung nicht länger als zwei Minuten.

5.6 VERLÄNGERUNG

Wenn ein Spiel unentschieden endet und eine Verlängerung notwendig ist, wird diese in zwei Halbzeiten von je fünf Minuten gespielt. Am Ende der ersten Halbzeit wechseln die Mannschaften ohne Pause die Seiten.

REGEL 6 - SPIELLEITER

6.A. SCHIEDSRICHTER

6.A.3 PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS VOR DEM SPIEL

Neuer Absatz

(b) Nachspielzeit - Losen

Vor Beginn der Nachspielzeit organisiert der Schiedsrichter das Losen. Der eine Kapitän wirft eine Münze und der andere Kapitän sieht nach wer das Losen gewonnen hat. Der Gewinner des Losens entscheidet, ob er ankickt oder die Spielfeldseite wählt. Wenn der Gewinner des Losens die Spielfeldseite wählt, muss der Gegner ankicken und umgekehrt.

6.B. LINIENRICHTER

6.B.8 MALFELD LINIENRICHTER

- (a) Es gibt zwei Malfeld-Linienrichter für jedes Spiel.
- (b) Der Schiedsrichter hat die gleiche Kontrolle über die beiden Malfeld-Linienrichter wie über die Linienrichter an der Seitenauslinie.
- (c) Es ist nur ein Malfeldlinienrichter in jedem Malfeld.
- (d) **Das Ergebnis eines Trittes zu den Stangen anzeigen.** Wenn ein Erhöhungstritt oder ein Strafrtritt zu den Stangen getreten wird, muss der Malfeld-Linienrichter dem Schiedsrichter helfen, indem er das Ergebnis des Trittes anzeigt. Ein Linienrichter steht an oder hinter einer Malstange und ein Malfeld-Linienrichter steht an oder hinter der anderen Malstange. Wenn der Ball über die Querstange zwischen den Längsstangen hindurchgeht, hebt der Linienrichter und der Malfeld-Linienrichter die Fahne um den Erfolg anzuzeigen.



- (e) **Seitenaus anzeigen.** Wenn der Ball oder Ballträger ins Malfeld-Seitenaus gegangen ist, muss der Malfeld-Linienrichter die Fahne heben.
- (f) **Versuche anzeigen.** Der Malfeld-Linienrichter wird dem Schiedsrichter bei seiner Entscheidung in Bezug auf einen Handauf oder Versuch helfen, wenn dieser irgendeinen Zweifel hat.
- (g) **Anzeige von Foulspiel.** Der Veranstalter des Spiels kann dem Malfeld-Linienrichter erlauben Foulspiel im Malfeld anzuzeigen.

REGEL 9 – DAS ERZIELEN VON PUNKTEN

9.B. ERHÖHUNGSTRITT

9.B.1 EINEN ERHÖHUNGSTRITT AUSFÜHREN

Änderung

- (c) Wenn die Mannschaft, welche einen Versuch gelegt hat, sich dazu entscheidet zu den Stangen zu treten, muss dieser Tritt ein Sprungtritt sein.
- (d) gestrichen

NEU:

- (e) Der Treter muss diesen Tritt innerhalb von 40 Sekunden ausführen nachdem ein Versuch gelegt wurde. Der Tritt soll aberkannt werden, wenn dieser nicht innerhalb der erlaubten Zeit ausgeführt wird.

9.B.3 DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT

Änderung

- (a) Die gesamte gegnerische Mannschaft muss sich umgehend an der eigenen 10-Meter Linie versammeln.
- (b) gelöscht
- (c) Lösche den dritten Absatz: " Wenn ein weiterer Tritt erlaubt wurde....."

9.B.4 NACHSPIELZEIT - DER GEWINNER

Die Mannschaft, welche in der Nachspielzeit die ersten Punkte erzielt, ist der Gewinner des Spiels. Es wird nicht weitergespielt.



REGEL 10 - FOULSPIEL

Bei jedem Verweis auf eine Zeitstrafe:

Wenn ein Spieler mit einer Zeitstrafe bestraft wird, beträgt die Zeit zwei Minuten.

REGEL 13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

13.2 WIE DER ANTRITT AUSGEFÜHRT WIRD

Änderung

- (c) Wenn eine Mannschaft Punkte erzielt hat, kickt diese Mannschaft mit einem Sprungtritt von oder hinter der Mittellinie wieder an.

134 POSITION DER MANNSCHAFT DES TRETERS BEI EINEM ANTRITT

Alle Mitspieler des Treters müssen sich beim Antritt hinter dem Ball befinden, andernfalls wird der nichtschuldigen Mannschaft ein Freitritt auf der Mitte der Mittellinie zugesprochen.

Strafe: Freitritt auf der Mitte der Mittellinie.

Änderung

138 ANTRITT WENIGER ALS 10 METER UND NICHT VON EINEM GEGNER GESPIELT

Wenn der Ball die 10-Meter Linie nicht erreicht, wird der nichtschuldigen Mannschaft ein Freitritt auf der Mitte der Mittellinie zugesprochen.

Strafe: Freitritt auf der Mitte der Mittellinie.

Änderung

139 DER BALL GEHT DIREKT INS SEITENAUS

Der Ball muss im Spielfeld landen. Wenn der Antritt direkt ins Seitenaus geht, wird der nichtschuldigen Mannschaft ein Freitritt auf der Mitte der Mittellinie zugesprochen.

Strafe: Freitritt auf der Mitte der Mittellinie.



1310 BALL GEHT INS MALFELD

- (a) Wenn der Ball ins Malfeld hinein getreten wird, ohne dass er von einem Spieler berührt wird oder einen Spieler berührt hat, hat die gegnerische Mannschaft drei Wahlmöglichkeiten:
- Einen Handauf erzielen
 - Den Ball tot machen
 - Weiterspielen
- (b) Wenn die gegnerische Mannschaft ein Handauf erzielt oder den Ball tot macht, oder der Ball tot wird, indem er die Malfeldendauslinie überquert wird der nichtschuldigen Mannschaft ein Freitritt auf der Mitte der Mittellinie zugesprochen.
Strafe: Freitritt auf der Mitte der Mittellinie.
- (c) Falls sie ein Handauf erzielen oder den Ball tot machen, müssen sie dieses ohne Verzögerung tun. Jede andere Handlung eines Verteidigers mit dem Ball bedeutet, dass er spielen möchte.

REGEL 20 - GEDRÄNGE

DEFINITION

Änderung im zweiten Absatz:

Ein Gedränge wird formiert, wenn sich innerhalb des Spielfeldes drei Spieler von jeder Mannschaft aneinander in einer Reihe binden und so aufstellen, dass die Köpfe der Spieler sich zusammenfügen. Auf diese Weise entsteht ein Tunnel, in den der Gedrängehalb den Ball wirft, damit die Erste-Reihe-Spieler um den Ball kämpfen können, indem sie mit den Füßen haklen.

Änderung im vierten Absatz:

Der Tunnel ist der Raum zwischen den beiden Reihen der Spieler.

Änderung im sechsten Absatz:

Die Mittellinie ist eine gedachte Linie auf den Boden innerhalb des Tunnels, unterhalb der Schultern der zwei Reihen von Spielern.

Änderung im siebten Absatz:

Der mittlere Spieler ist der Hakler.

Streiche die Absätze 9, 10 und 11



20.1 EIN GEDRÄNGE FORMIEREN

Änderung

- (f) **Anzahl der Spieler: Drei.** Ein Gedränge muss aus drei Spielern von beiden Mannschaften bestehen. Alle Spieler müssen gebunden bleiben bis das Gedränge zu Enden ist.

Strafe: Straftritt

Die Ausnahme wird gelöscht.

20.8 ERSTE-REIHE-STÜRMER

- (c) **Hinaustreten.** Ein Erste-Reihe-Stürmer darf den Ball nicht absichtlich aus dem Tunnel oder aus dem Gedränge in Richtung des gegnerischen Malfeldes hinaustreten.

Strafe: Straftritt

REGEL 21 – STRAFTRITT UND FREITRITT

21.3 WIE WERDEN STRAF- UND FREITRITTE AUSGEFÜHRT

Änderung

- (a) Jeder Spieler darf einen Straf- oder Freitritt, der auf Grund eines Verstoßes zuerkannt worden ist, durch einen Tritt aus den Händen oder einem Sprungtritt, jedoch nicht durch einen Platztritt, ausführen. Der Ball darf mit jedem Teil des Beines zwischen dem Knie und den Zehen getreten werden, jedoch nicht mit der Ferse oder dem Knie.

21.4 WAHLMÖGLICHKEITEN UND VERPFLICHTUNGEN BEI STRAF- UND FREITRITTEN.

- (b) **Ohne Verzögerung.** Wenn ein Spieler dem Schiedsrichter seine Absicht bekannt gibt nach dem Mal zu treten, muss der Tritt innerhalb 30 Sekunden ausgeführt werden nachdem der Straftritt zuerkannt wurde. Wenn diese Zeitspanne überschritten wird, wird ein Gedränge auf der Stelle der Marke angeordnet, die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.

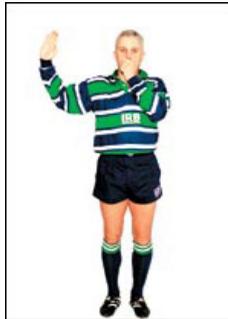


DIE REGELN DES RUGBYSPIELS

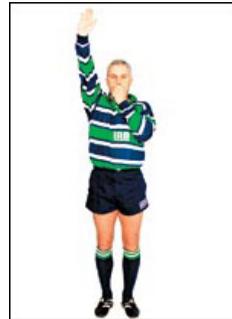
SIGNALE DES SCHIEDSRICHTERS



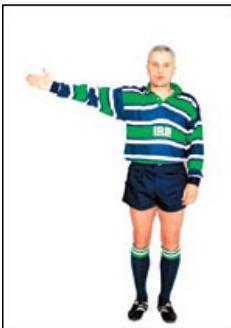
1. Straftritt



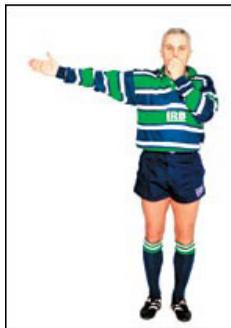
2. Freitritt



3. Versuch / Strafversuch



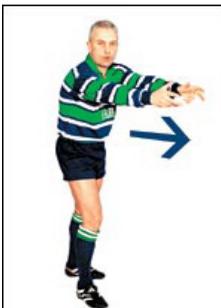
4. Vorteil



5. Gedränge



6. Gedränge bilden



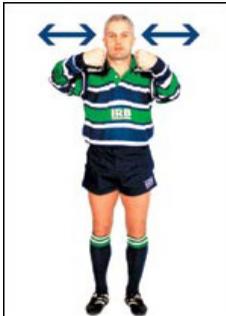
7. Vorpass



8. Vorwurf



9. Ball in Tacklesituation
nicht sofort loslassen



10. Tackelnder Spieler lässt getackelten nicht los



11. Tackender oder getackelter Spieler rollen nicht weg



12. Von der falschen Seite an die Tacklesituation



13. Absichtlich über einen Spieler werfen



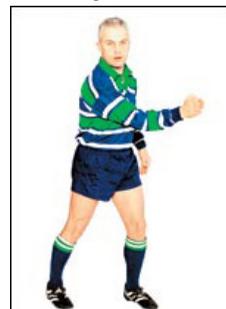
14. Nahe der Tacklesituation zu Boden gehen



15. Unspielbarer Ball an der Tacklesituation oder im offenen Gedränge



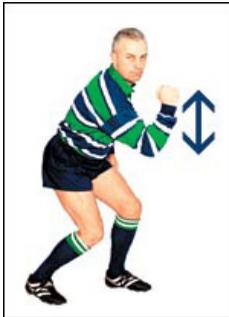
16. Unspielbarer Ball am Paket



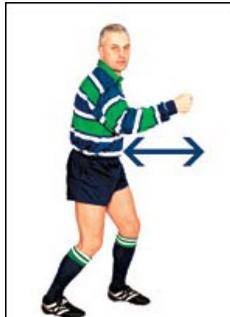
17. Vor dem letzten Fuß ins Paket oder offene Gedränge



18. Absichtliches Zusammenbrechen von Paket oder offenem Gedränge



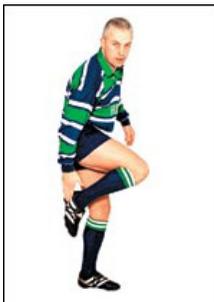
19. Nach unten ziehen im Gedränge



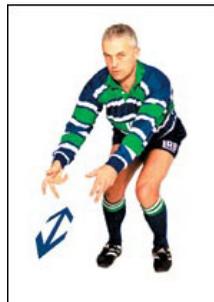
20. Heranziehen des Gegners im Gedränge



21. Gedrehtes Gedränge



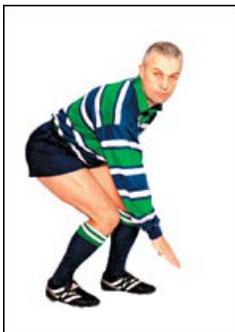
22. Erste Reihe hebt den Fuß im Gedränge



23. Schiefer Einwurf ins Gedränge



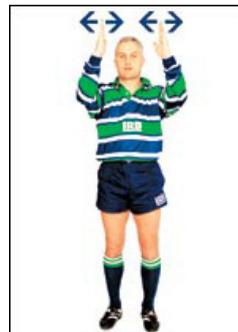
24. Falsches oder ungenügendes Binden



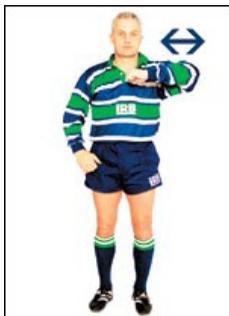
25. Mit der Hand im Gedränge oder off. Gedränge gespielt



26. Gasseneinwurf nicht gerade



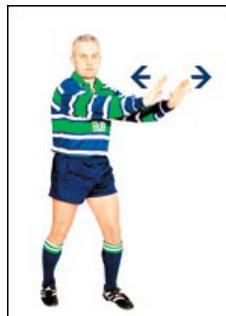
27. Ungenügender Gassenabstand



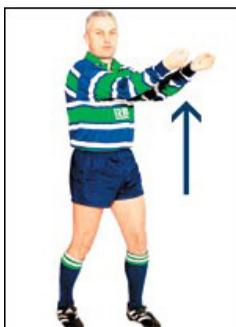
28. Stoßen an der Gasse



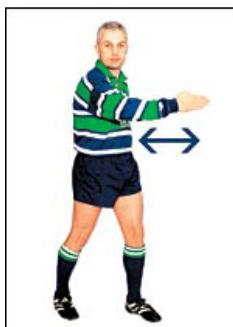
29. Aufstützen in der Gasse



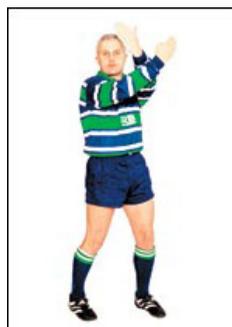
30. Wegstoßen eines Gegners in der Gasse



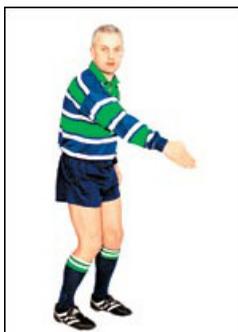
31. zu frühes Unterstützen oder Hochheben „Lifting“ in der Gasse



32. Abseits an der Gasse



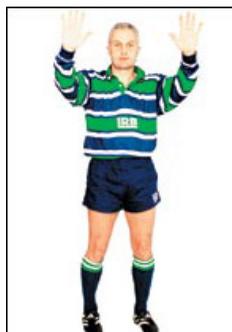
33. Behinderung im offenen Spiel



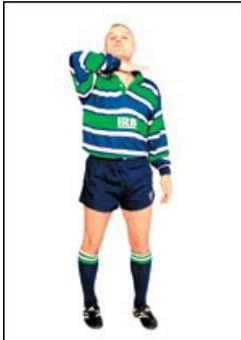
34. Abseits am Gedränge, Paket oder offenen Gedränge



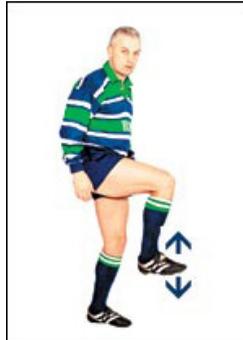
35. Abseits im off. Spiel: Wahl zw. Straftritt oder Gedränge



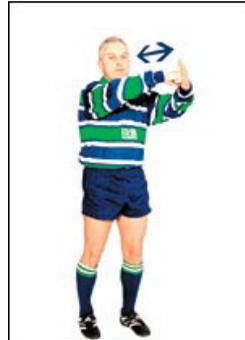
36. Abseits (10m Regel) oder kein 10m Abstand bei Straf- oder Freitritt



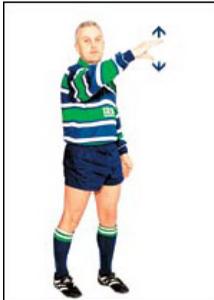
37. Hohes Halten



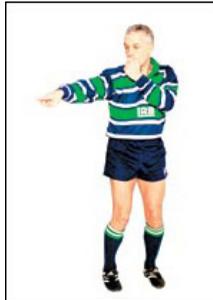
38. Trampeln auf einem Spieler



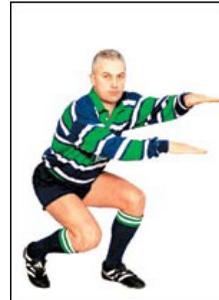
39. Boxen, Schlagen



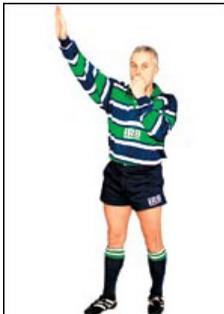
40. „Meckern“



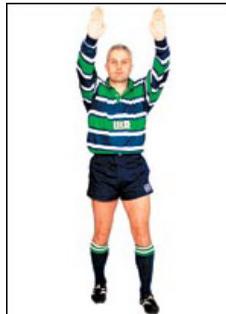
41. 22m-Antritt



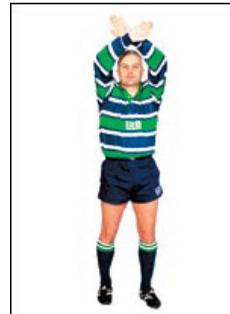
42. Ball im Malfeld nicht auf dem Boden



43. Betreuer wird benötigt



44. Arzt wird benötigt



45. Blutende Wunde



46. Zeitnahmen soll Zeit
anhalten/starten

DIE REGELN DES RUGBYSPIELS

BEACH RUGBY-VARIATIONEN



REGELVARIATIONEN FÜR DAS BEACH RUGBY

Die Regeln des Rugbyspiels sind auch für das Beach Rugby anzuwenden. Es gelten die folgenden Variationen:

REGEL 1 – DER SPORTPLATZ

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. Das Spielfeld ist nicht länger als 50 Meter und nicht breiter als 35 Meter.

Das Malfeld ist nicht länger als 5 Meter und nicht breiter als 35 Meter.

1.3 LINIEN AUF DEM SPIELGELÄNDE

Durchgehende Linien

Die Malfeld-Endauslinie und Malfeld-Seitenauslinien, die beide außerhalb des Malfeldes sind;

Die Mallinien, die sich im Malfeld aber außerhalb des Spielfeldes befinden;

Die Mittellinie, welche parallel zur Mallinie ist; und

REGEL 3 – ANZAHL DER SPIELER – DIE MANNSCHAFT

3.1 MAXIMALE ANZAHL DER SPIELER AUF DER SPIELFLÄCHE

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

3.4 AUSWECHSELSPIELER

Eine Mannschaft kann nicht mehr als zwei Auswechsel-/ Ersatzspieler benennen.



3.13 AUSGEWECHSELTE SPIELER DIE WIEDER IN DAS SPIEL ZURÜCKKEHREN

Wenn ein Spieler ausgewechselt wird, darf dieser Spieler zu jeder Zeit wieder an diesem Spiel teilnehmen.

Auswechslungen dürfen nur erfolgen, wenn der Ball tot ist und der Schiedsrichter dies erlaubt.

REGEL 4 – KLEIDUNG DER SPIELER

DEFINITIONEN

Kleidung der Spieler ist alles was die Spieler tragen.

Ein Spieler trägt ein Trikot, kurze Hosen (Shorts) und Unterwäsche, Strümpfe und/oder weiche, biegsame Schuhe.

4.4 VERBOTENE KLEIDUNGSGEGENSTÄNDE

Ein Spieler darf keine Schuhe tragen an dem irgendein Teil fest oder hart ist.

REGEL 5 - ZEIT

5.1 DAUER EINES SPIELS

Ein Spiel dauert nicht länger als zwölf Minuten plus verlorene Zeit, Verlängerung und andere besondere Bedingungen. Ein Spiel ist in zwei Halbzeiten unterteilt, beide nicht länger als sechs Minuten Spielzeit.

Das Endspiel eines Turniers darf nicht länger als 14 Minuten plus verlorene Zeit und Verlängerung dauern. Ein Spiel ist in zwei Halbzeiten unterteilt, beide nicht länger als sieben Minuten Spielzeit.

5.2 HALBZEIT

Nach der Halbzeit wechseln die Mannschaften die Spielhälfte. Die Unterbrechung dauert nicht länger als drei Minuten.

5.6 VERLÄNGERUNG

- (a) Ein Spiel kann länger als 12 Minuten (in einem Endspiel 14 Minuten) andauern, wenn ein Spiel bis zur Entscheidung ausgespielt wird und am Ende der Spielzeit unentschieden ist.



- (b) Wenn ein solches Spiel unentschieden endet, dann
- stellt sich ein Spieler von einer Mannschaft mit dem Ball auf die Mittellinie.
 - Ein Spieler der gegnerischen Mannschaft stellt sich auf die Mallinie.
 - Alle anderen Spieler stellen sich mindestens fünf Meter hinter die Mittellinie
 - Wenn der Schiedsrichter pfeift, versucht der Ballträger einen Versuch zu legen und der gegnerische Spieler versucht den Ballträger zu tackeln.
 - Wenn der Ballträger getackelt ist oder der Ball auf andere Weise tot wird ohne dass ein Versuch erzielt wurde, pfeift der Schiedsrichter den Angriff ab.
 - Jede Mannschaft hat fünf Versuche mit verschiedenen Spielern Punkte zu erzielen. Die Mannschaften wechseln sich in ihren Angriffen ab.
 - Die Mannschaft, welche die meisten Versuche erzielt gewinnt das Spiel.
 - Wenn nach diesen fünf Versuchen immer noch Gleichstand herrscht, wird dies so lange mit verschiedenen Spielern (rollierend) fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Angriffen mehr Punkte hat

REGEL 7 – DIE SPIELWEISE

Kicks im offenen Spiel

Ein Spieler darf den Ball im offenen Spiel nicht kicken.

Strafe: Freitritt

REGEL 9 – DAS ERZIELEN VON PUNKTEN

A – PUNKTE ERZIELEN

9.A.1 DER WERT DER ERFOLGE

Versuch. Wenn ein angreifender Spieler als Erster im gegnerischen Malfeld den Ball zu Boden bringt, hat er einen Versuch erzielt. 5 Punkte

Strafversuch. Wenn ein Spieler einen Versuch wahrscheinlich erzielt hätte, dieser aber durch ein Foulspiel eines Gegners verhindert wurde, wird ein Strafversuch zuerkannt. 5 Punkte



Strafpunkt. Eine Mannschaft erhält einen Strafpunkt, wenn die gegnerische Mannschaft gegen eine Regel verstößt, für welche die Strafe ein Straf- oder Freitritt ist.

1 Punkt

Erhöhungstritt. Im Beach-Rugby werden keine Erhöhungstritte ausgeführt.

Sprungtritt. Im Beach-Rugby werden keine Sprungtritte ausgeführt.

REGEL 13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

13.1 DIE STELLE AN DER DER ANTRITT STATTFINDET

Der Antritt findet am Mittelpunkt der Mittellinie statt.

- (a) Beim Antritt oder Wiederantritt nach der Halbzeitpause, kickt eine Mannschaft mittels einem kurzen Antritt an.
- (c) Nach einem Versuch kickt eine Mannschaft mit einem kurzen Antritt irgendwo auf der Mittellinie an.
- (d) Nach einem Versuch hat die gegnerische Mannschaft 15 Sekunden Zeit den Antritt auszuführen beginnend von dem Moment an dem sie den Ball erhält. Wenn die Mannschaft den Antritt nicht innerhalb der 15 Sekunden ausführt, tritt die Mannschaft an, die den Versuch erzielt hat.

13.5 POSITION DER GEGNERISCHEN MANNSCHAFT BEI EINEM ANTRITT

Alle Spieler der gegnerische Mannschaft müssen sich mindestens fünf Meter hinter der Mittellinie aufhalten.

REGEL 19 – SEITENAUS, GASSE UND ABSEITS AN DER GASSE.

DEFINITION

Gedränge nach einer Gasse. Jedes Gedränge, das nach einem Verstoß oder einer Unterbrechung in der Gasse angeordnet wird, findet fünf Meter von der Seitenauslinie entfernt auf der Gassenlinie statt.

19.7 EINE GASSE FORMIEREN

- (a) **Minimum.** Mindestens ein Spieler von jeder Mannschaft muss eine Gasse formieren.



- (b) **Maximum.** Es dürfen nicht mehr als zwei Spieler einer Mannschaft an der Gasse teilnehmen.
Strafe: Freitritt fünf Meter von der Seitenauslinie entfernt, auf der Gasselinie.
- (h) **Wo die Gassenspieler stehen müssen.** Der Anfang der Gasse ist nicht näher als drei Meter von der Seitenauslinie. Das Ende der Gasse ist nicht mehr als fünf Meter von der Seitenauslinie entfernt.
Strafe: Freitritt fünf Meter von der Seitenauslinie entfernt, auf der Gasselinie.

19.8 BEGINN UND ENDE EINER GASSE

- (b) **Ende der Gasse.** Die Gasse ist zu Ende, wenn der Ball von einem Spieler in der Gasse gespielt wurde.

19.10 MÖGLICHKEITEN FÜR SPIELER, DIE NICHT AN DER GASSE TEILNEHMEN.

Im Allgemeinen muss ein Spieler, der nicht an einer Gasse teilnimmt sich, bis die Gasse beendet ist, mindestens 5 Meter hinter der Gassenlinie aufhalten, oder auf oder hinter der eigenen Mallinie, falls diese näher ist.

Strafe: Straftritt fünf Meter von der Gassenlinie entfernt, auf der Höhe des Verstoßes.

REGEL 20 – GEDRÄNGE

20.1 EIN GEDRÄNGE FORMIEREN

- (f) **Anzahl der Spieler: zwei.** Ein Gedränge muss aus zwei Spielern von beiden Mannschaften bestehen. Alle Spieler, die am Gedränge teilnehmen, müssen gebunden bleiben bis das Gedränge zu Ende ist.
Strafe: Straftritt

20.12 ABSEITS AM GEDRÄNGE

- (g) **Abseits für Spieler, die nicht am Gedränge teilnehmen.**
 Spieler, die nicht am Gedränge teilnehmen und nicht der einwerfende Gedrängeha b sind, befinden sich in einer Abseitsposition, wenn sie sich vor ihrer Abseitslinie befinden.
 Die Abseitslinie verläuft durch den letzten Fuß im Gedränge seiner Mannschaft.
Strafe: Straftritt auf der Abseitslinie



DRV SICHERHEITSREGELN

DRV SICHERHEITSREGELN

Der Deutsche Rugby-Verband hat aus Gründen der Sicherheit verschiedene Regeln modifiziert.

Die Regelvariationen betreffen die folgenden Regeln des Rugbyspiels:

Regel 4 - Kleidung der Spieler

Regel 20 - Gedränge

REGEL 4 – KLEIDUNG DER SPIELER

Anwendung: In allen Spiel- und Altersklassen des DRV ab 01.01.2004

4.1 ZUSÄTZLICHE KLEIDUNGSGEGENSTÄNDE

- (f) Ein Spieler **muss** einen Mund- oder Zahnschutz tragen.

Das korrekte Tragen eines Mund- oder Zahnschutzes ist für alle Spieler zwingend vorgeschrieben.

Strafe: Wenn der Schiedsrichter bei einer Unterbrechung des Spiels feststellt, dass ein Spieler den Schutz nicht oder nicht richtig trägt, muss dieser Spieler das Spielfeld verlassen und darf erst dann wieder zurückkehren, wenn er den Schutz korrekt eingesetzt hat. Der Mannschaft dieses Spielers ist es nicht gestattet in dieser Zeit den schuldigen Spieler zu ersetzen. Das Spiel wird an der Stelle der Unterbrechung vortgesetzt.

Wenn es dem schuldigen Spieler nicht möglich ist mit einem korrekt eingesetzten Schutz zurückzukehren, darf er erst nach 10 Minuten Spielzeit ersetzt werden. Dieser Ersatz zählt als permanente Auswechslung und der Spieler darf nicht wieder am Spiel teilnehmen. Er kann nur dann nach Regel 3 (13) wieder eingewechselt werden, wenn er einen korrekt eingesetzten Schutz trägt.

Wenn ein Spieler vor dem Spiel ein ärztliches Attest vorlegt, dass es ihm aus medizinischen Gründen nicht möglich ist einen Schutz zu tragen, so ist dieser Spieler von der Regelung ausgenommen.

REGEL 20 – GEDRÄNGE

In allen Spielen, die nicht durch die Schüler- und Jugendregeln bzw. durch die DRJ-Spielordnung geregelt sind (Erwachsenen-Bereich) dürfen nur Spieler in der Ersten-Reihe eingesetzt werden, die das 18. Lebensjahr vollendet haben (15er und 10er Rugby).

Im 7er und 8er Rugby dürfen nur Spieler unter 18 Jahren in der Ersten-Reihe eingesetzt werden, die eine Einverständniserklärung der Eltern sowie ein ärztliches Attest vorweisen können.

In allen Spiel- und Altersklassen des DRV unterhalb der 2. Bundesliga kommen die U-19 Regelvariationen zur Anwendung.

In den Altersklassen U-8 bis U-14 haben finden zusätzliche Regelungen Anwendung.

20.13 DRV - ANWEISUNG

Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass die Spieler in der Ersten Reihe nicht in der Lage sind eine gute und sichere Körperposition einzunehmen, die es gewährleistet ein sicheres Gedränge durchzuführen, muss er im Interesse der Sicherheit die Gedränge nach Regel 3.14 (d) fortsetzen.

Der Schiedsrichter, und nicht der Kapitän oder Trainer einer Mannschaft, entscheidet ob und wann die Sicherheit in einem Gedränge nicht mehr gewährleistet ist.

Strafe: Jeder Verstoß gegen einen Teil der Regel 3.14 (d) [unumkämpftes Gedränge] wird mit einem Straftritt bestraft.

Wenn ein Spiel aus irgend einem Grund von einem Schiedsrichter geleitet wird, der keine offizielle Ausbildung hat, dann muss das Gedränge zwingend nach Regel 3.14 (d) unumkämpft durchgeführt werden.



SCHUELER- UND JUGENDREGELN

**Offizielles Regelwerk des
Deutschen Rugby Verbandes**

Stand: August 2011

DIE SPIELREGELN DES SCHÜLER-RUGBYS

Die nachstehenden Regeln gelten für Spiele der vier Schüler- Altersklassen (U8 – U14) und sind für alle Spiele im Bereich der Deutschen Rugby-Jugend (DRJ) gültig. Die Einteilung der Altersspielklassen sowie die Gesamtspielzeiten ergeben sich aus der DRJ-Spielordnung.

Sofern nachfolgend keine besonderen Bestimmungen genannt sind, gelten die Regeln des Rugbyspiels, **einschließlich** der U19-Variationen. Die Numerierung der Schüler- und Jugendregeln ist denen der Regeln des Rugbyspiels angepasst.

Grundsätze

1. Das Spiel in jeder Altersklasse muss sicher sein, das Verletzungsrisiko minimieren und die Entwicklung der Spieler fördern. Es muss allen erlauben am Spiel teilzunehmen, alle einbinden
2. Das Spiel muss einfach, dynamisch spielbar sein und Spaß machen
3. Die Regeln sollen es in jeder Altersklasse ermöglichen, das Potential aller Spieler auszuschöpfen, durch einen durchgehenden und schrittweise Aufbau sie zur nächsten Stufe heranzuführen, sodass Höchstleistungen ab dem 18/19. Lebensjahr möglich werden

Spielfeld:

Es wird davon ausgegangen, dass die Spielfelder aus technischen und organisatorischen Gründen meistens in die bestehenden Abmessungen und Abzeichnungen der Erwachsenen-Spielfelder eingepasst werden müssen.

Generelle Änderungen gegenüber dem Regelwerk:

Regel 10 4 n) „Kavallerie-Angriff“

Der in diesem Abschnitt beschriebene „Kavallerie-Angriff“ wird dann als solcher angesehen, wenn der Abstand von der angreifenden zur verteidigenden Mannschaft weniger als 10m beträgt.

Beispiel: Ein Strafrtritt wird 5m vor der Mallinie verhängt, der Abstand von Angreifer zu Verteidiger beträgt damit weniger als 10m.

Regel 20 GEDRAENGE

Werden Spieler der Altersklassen U12 bis U16 in der nächsthöheren Altersklasse eingesetzt, so dürfen diese nicht in der Ersten und Zweiten Sturmreihe spielen.

U8 (SCHUELER D)

1 SPIELFELD

(Skizze 1)

In Längsrichtung des normalen Spielfeldes von der Mallinie zur 22m-Linie, zwischen der Seitenauslinie und der 15m-Linie.

Abmessung: 15 x 32 m inklusive der Malfelder.

2 DER BALL

Die Ballabmessungen werden für junge Spieler verkleinert.

U8 spielen mit Bällen der Größe Nr. 3.

3 ANZAHL DER SPIELER

Höchstens sechs. Es dürfen drei Spieler ausgewechselt werden.

4 SPIELKLEIDUNG

Es gelten generell die Regelungen in Regel 4 der Spielregeln.

In dieser Altersklasse sind Schulterpolster **nicht zugelassen**.

Kopfschutz ist nur dann zugelassen, wenn die Haare schulterlang oder länger sind.

Die Rugbyschuhe **müssen** aus orthopädischen, entwicklungsbedingten Gründen an den Sohlen nur Noppen aus Gummi oder Kunststoff aufweisen.

5 SPIELZEIT

2 x 7 Minuten

7 FUSSSPIEL

Es dürfen keine Tritte/Kicks aus der Hand ausgeführt werden.

9 ARTEN DER ERFOLGE

Ein Versuch (5 Punkte) ist erzielt, wenn der Ball im gegnerischen Malfeld niedergelegt wird. Es werden keine Erhöhungstritte ausgeführt.

10 FOULSPIEL

Foulspiel ist jede Aktion eines Spielers, die gegen Geist und Buchstaben der Regeln des Rugbyspiels gerichtet ist.

Ein Spieler darf einen Gegner nicht oberhalb der Hüftlinie tackeln (oder versuchen zu tackeln)

Es ist besonders zu beachten, dass gefährliches Spiel (z.B. Herumschleudern und jede Art von Handabwehr) als Foulspiel gilt.

Strafe: Straftritt



Wird vom Schiedsrichter eine Zeitstrafe verhängt, so beträgt diese zwei Minuten.

13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

- (a) **Antritt.** Den Ball erhält zuerst jene Mannschaft, die bei der Seitenwahl das Recht auf den Antritt erhalten hat. Am Antrittspunkt hält der Schiedsrichter den Ball einem Spieler dieser Mannschaft in dessen Augenhöhe hin, pfeift das Spiel an und überlässt diesem Spieler den Ball. Beim Anpfiff muss die gegnerische Mannschaft einen Abstand von mindestens 5 Metern zum Ballträger einhalten.
- (b) **Wiederantritt.** Ein Spieler führt einen kurzen Antritt aus, und passt ihn unmittelbar zu einem Mitspieler. Beim Wiederantritt muss die gegnerische Mannschaft einen Abstand von mindestens 5 Metern zum Ballträger einhalten und darf erst anlaufen, wenn der Ball gepasst wurde.

Fehler: Wiederholung des Antritts

14 BALL AUF DEM BODEN – KEIN TACKLE

14.2 WAS EIN SPIELER NICHT TUN DARF

- (d) Ein Spieler der im Ballbesitz ist, darf nicht absichtlich auf den Boden gehen, wenn er nicht von einem Gegner getackelt wird.

Strafe: Strafrtritt

15 TACKLE

Ein Spieler darf einen Gegner nur unterhalb der Hüftlinie tackeln (oder versuchen zu tackeln)

17 Paket

- (a) Spieler, die in ein Paket hineingehen, dürfen ihre Köpfe und Schulter nicht tiefer haben als ihre Hüften.

Strafe: Freitritt

- (e) Ein Spieler darf ein Paket nicht absichtlich einstürzen lassen. Dies ist gefährliches Spiel.

Strafe: Strafrtritt

19 GASSE

Es wird keine Gasse ausgeführt. Das Spiel wird gemäß Regel 21 fortgesetzt. Diejenige Mannschaft erhält den Ball, die ihn nicht ins Seitenaus getragen bzw. nicht zuletzt gespielt hat.

20 GEDRÄENGE

Es wird kein Gedränge durchgeführt. Hätte nach den Spielregeln ein Gedränge angeordnet werden müssen, erhält diejenige Mannschaft den Ball, die den Regelverstoß nicht begangen hatte. Das Spiel wird wie in Regel 13 (b) beschrieben fortgesetzt.

21 STRAFTRITT UND FREITRITT

Das Spiel wird wie in 13 (b) beschrieben wieder gestartet.

Wird der Straf- oder Freitritt nicht korrekt ausgeführt, oder der Ball nicht zu einem Mitspieler gepasst, so wird der Tritt wiederholt.

U10 (SCHUELER C)

1 SPIELFELD

(Skizze 2)

In Querrichtung zum normalen Spielfeld mit der 5m-Linie als Mallinien auf der einen und der 15m-Linie auf der anderen Seite, seitlich begrenzt durch die Mallinie des normalen Spielfeldes und die 22m-Linie.

Abmessung: 50 x 22 m.

2 DER BALL

U10 spielen mit Bällen der Größe Nr. 4.

3 ANZAHL DER SPIELER

Acht. Es dürfen drei Spieler ausgewechselt werden.

4 SPIELKLEIDUNG

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

5 SPIELZEIT

2 x 10 Minuten

7 FUSSSPIEL

Der Ball darf nur nach vorne getreten werden, wenn der Spieler, der den Tritt ausführt, sich hinter seiner eigenen Verteidigungslinie (Definition Regel 19) aufhält. Es ist kein Freifang möglich.

9 ARTEN DER ERFOLGE

Siehe U8.

10 FOULSPIEL

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

- (a) Ein Spieler der antretenden Mannschaft führt einen kurzen Antritt aus, nimmt den Ball auf und passt ihn **unmittelbar** zu einem Mitspieler. Die gegnerische Mannschaft muss 7m entfernt sein **und darf erst anlaufen, wenn der Ball gepasst wurde**.

Fehler: Wiederholung des Antritts

- (b) Wiederbeginn nach totem Ball:
Das Spiel wird mit einem kurzen Antritt (siehe a) an der 15 m-Linie vor der eigenen Mallinie begonnen.
Der Gegner muss 7 m entfernt sein.

14 BALL AUF DEM BODEN – KEIN TACKLE

14.2 WAS EIN SPIELER NICHT TUN DARF

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

17 Paket

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

19 GASSE

Definition Verteidigungslinie

Diese Linie verläuft in einer Entfernung von 10m von der Mallinie parallel zu ihr. Bei Einfügung des Spielfeldes in das Normalfeld entspricht die Verteidigungslinie der 15m- Linie. Es ist kein Freifang möglich.

Bei den Schülern C wird keine Gasse ausgeführt. Das Spiel wird gemäß 13 (a) fortgesetzt. Der kurze Antritt muss 1 Meter von der Seitenauslinie entfernt ausgeführt werden.

19.1

- (a) **Spieler innerhalb der eigenen Verteidigungszone.** Wenn ein verteidigender Spieler den Ball innerhalb der eigenen Verteidigungszone oder innerhalb des eigenen Malfeldes in Besitz bekommt und diesen direkt ins Seitenaus tritt, findet der Einwurf dort statt, wo der Ball ins Seitenaus gegangen ist.

Die Regeln 19.1 (b) ff. finden entsprechende Anwendung.

20 GEDRAENGE

Es wird kein Gedränge durchgeführt.

Hätte nach den Spielregeln ein Gedränge angeordnet werden müssen, erhält diejenige Mannschaft den Ball, die den Regelverstoß nicht begangen hatte. Das Spiel wird wie in Regel 13 (a) beschrieben fortgesetzt.

21 STRAFTRITT UND FREITRITT

Die gegnerische Mannschaft muss einen Abstand von mindestens 7 m einhalten. Von einem Straf- oder Freitritt ist kein Raumgewinn möglich.

U12 (SCHUELER B)

1 SPIELFELD

(Skizze 3)

In Querrichtung mit beiden 5-m-Linien als Mallinien, seitlich begrenzt durch die Mallinie und die am nächsten liegende 10m –Linie des normalen Spielfeldes.

Abmessung: 40 x 60 m.

2 DER BALL

U12 spielen mit Bällen der Größe Nr. 4.

3 ANZAHL DER SPIELER

Eine Mannschaft besteht aus zehn Spielern. Es dürfen vier Spieler ausgetauscht werden.

Die Spieler sollen die folgenden Rückennummern tragen:

1 - Außenstürmer links, 2 - Hakler, 3 - Außenstürmer rechts,

4 - Zweite-Reihe- Stürmer links, 5 - Zweite-Reihe-Stürmer rechts 9 - Gedrängehalb, 10 - Verbinder, 12 - Innendreiviertel,

14 – Außendreiviertel, 15 - Schlussmann.

4 SPIELKLEIDUNG

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern C und D. Schraubstollen sind erlaubt.

5 SPIELZEIT

2 x 15 Minuten

7 FUSSSPIEL

Das Spiel mit dem Fuß ist bei den Schülern B generell erlaubt

9 ARTEN DER ERFOLGE

Siehe U8.

10 FOULSPIEL

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern C und D, mit der Ausnahme, dass die Handabwehr erlaubt ist.

13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

Die gegnerische Mannschaft muss 7m entfernt sein. Der Ball muss diese 7m entfernte Linie überqueren.

14 BALL AUF DEM BODEN – KEIN TACKLE

14.2 WAS EIN SPIELER NICHT TUN DARF

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

17 Paket

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

19 GASSE

Definition Verteidigungslinie

Diese Linie verläuft in einer Entfernung von 10m von der Mallinie parallel zu ihr. Bei Einfügung des Spielfeldes in das Normalfeld entspricht die Verteidigungslinie der 15m- Linie. Ein Freifang ist möglich.

19.1

(a)

Außerhalb der eigenen Verteidigungszone tritt ein Spieler einer Mannschaft den Ball direkt oder indirekt ins Seitenaus. Bei einem (direkt oder indirekt) ins Seitenaus getretenen Tritt durch einen Spieler, der sich außerhalb der eigenen Verteidigungszone befindet gibt es keinen Raumgewinn. Die Gasse findet dort statt, wo der Spieler den Ball getreten hat, oder wo der Ball die Seitenauslinie überquert hat, je nachdem welches näher an der Mallinie dieses Spielers ist.

- (b) **Spieler innerhalb der eigenen Verteidigungszone.** Wenn ein verteidigender Spieler den Ball innerhalb der eigenen Verteidigungszone oder innerhalb des eigenen Malfeldes in Besitz bekommt und diesen direkt ins Seitenaus tritt, findet der Einwurf dort statt, wo der Ball ins Seitenaus gegangen ist.

19.7

- (a) Eine Gasse wird von 2 bis 4 Spielern jeder Mannschaft gebildet, die sich in einfachen Reihen parallel und 5m entfernt zur Seitenauslinie aufstellen,
Strafe : Freitritt

19.9

- (k) Es ist **nicht erlaubt** einen Mitspieler beim Kampf um den Ball **zu unterstützen**.
Strafe : Straftritt

19.10

Spieler beider Mannschaften, die nicht an der Gasse teilnehmen, müssen sich 7 m hinter der Gassenlinie aufstellen. Ist ein Spieler als Ballempfänger aufgestellt, so muss dieser einen Abstand von 1m zur Gasse einhalten.

Strafe: Straftritt

20 GEDRAENGE

- (a) Bei den Schülern B wird ein Gedränge mit 5 Spielern von jeder Mannschaft durchgeführt. Dabei bilden 3 Spieler die erste und 2 Spieler die zweite Reihe.
- (b) Das Gedränge wird **passiv** durchgeführt. Das bedeutet, dass die am Gedränge beteiligten Spieler den Gegner nicht wegschieben dürfen. Die Hakler dürfen versuchen den Ball zu erobern.
- (c) Die für den Regelverstoß nicht schuldige Mannschaft wirft den Ball in das Gedränge ein. Bei einem Regelverstoß wird das Gedränge wiederholt und die andere Mannschaft wirft den Ball ein.



- (d) Der Gedrängehalb der nicht einwerfenden Mannschaft muss sich hinter den letzten Fuß des hintersten am Gedränge beteiligten eigenen Spielers begeben.
Strafe: Strafrtritt
- (e) Der einwerfende Gedrängehalb muss sich, nachdem er den Ball eingeworfen hat, ebenfalls hinter den letzten Fuß des hintersten am Gedränge beteiligten eigenen Spielers begeben.
Strafe: Strafrtritt
- (f) Diejenige Mannschaft die den Ball nicht gewinnt, darf erst dann zur Verteidigung anlaufen, wenn der gegnerische Gedrängehalb den Ball nach Verlassen des Gedränges aufgenommen hat.
Strafe: Strafrtritt



21 STRAFTRITT UND FREITRITT

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern C.

U14 (SCHUELER A)

1 SPIELFELD

(Skizze 4)

Das Spielfeld entspricht in der Längsrichtung dem normalen Spielfeld von der 5m Linie zur gegenüberliegenden 5m-Linie.

Seitlich wird das Feld durch die beiden 5m-Linien begrenzt.

Abmessung: 60 x 90 m.

2 DER BALL

Bei den Schülern A wird mit Bällen der Größe Nr. 4 gespielt.

3 ANZAHL DER SPIELER

Eine Mannschaft besteht aus 13 Spielern.

Es dürfen fünf Spieler ausgewechselt werden.

Die Spieler sollen die folgenden Rückennummern tragen:

1 - Außenstürmer links, 2 - Hakler, 3 - Außenstürmer rechts, 4 - Zweite-Reihe- Stürmer links, 5 - Zweite-Reihe-Stürmer rechts, 8 – Dritte-Reihe-Stürmer mitte, 9 - Gedrängeha b, 10 - Verbinder, 11 - Außendreiviertel links, 12 - Innendreiviertel, 13 - Innendreiviertel, 14 - Außendreiviertel rechts, 15 - Schlussmann

5 SPIELZEIT

2 x 25 Minuten

10 FOULSPIEL

Wird vom Schiedsrichter eine Zeitstrafe verhängt, so beträgt diese fünf Minuten.

14 BALL AUF DEM BODEN – KEIN TACKLE

14.2 WAS EIN SPIELER NICHT TUN DARF

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

17 Paket

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

19 GASSE

- (a) Eine Gasse wird von 2 bis 6 Spielern jeder Mannschaft gebildet, die sich in einfachen Reihen parallel und 5m entfernt zur Seitenauslinie aufstellen,
Strafe : Freitritt
- (b) Es ist **nicht erlaubt** einen Mitspieler beim Kampf um den Ball **zu unterstützen**.
Strafe : Straftritt

20 GEDRAENGE

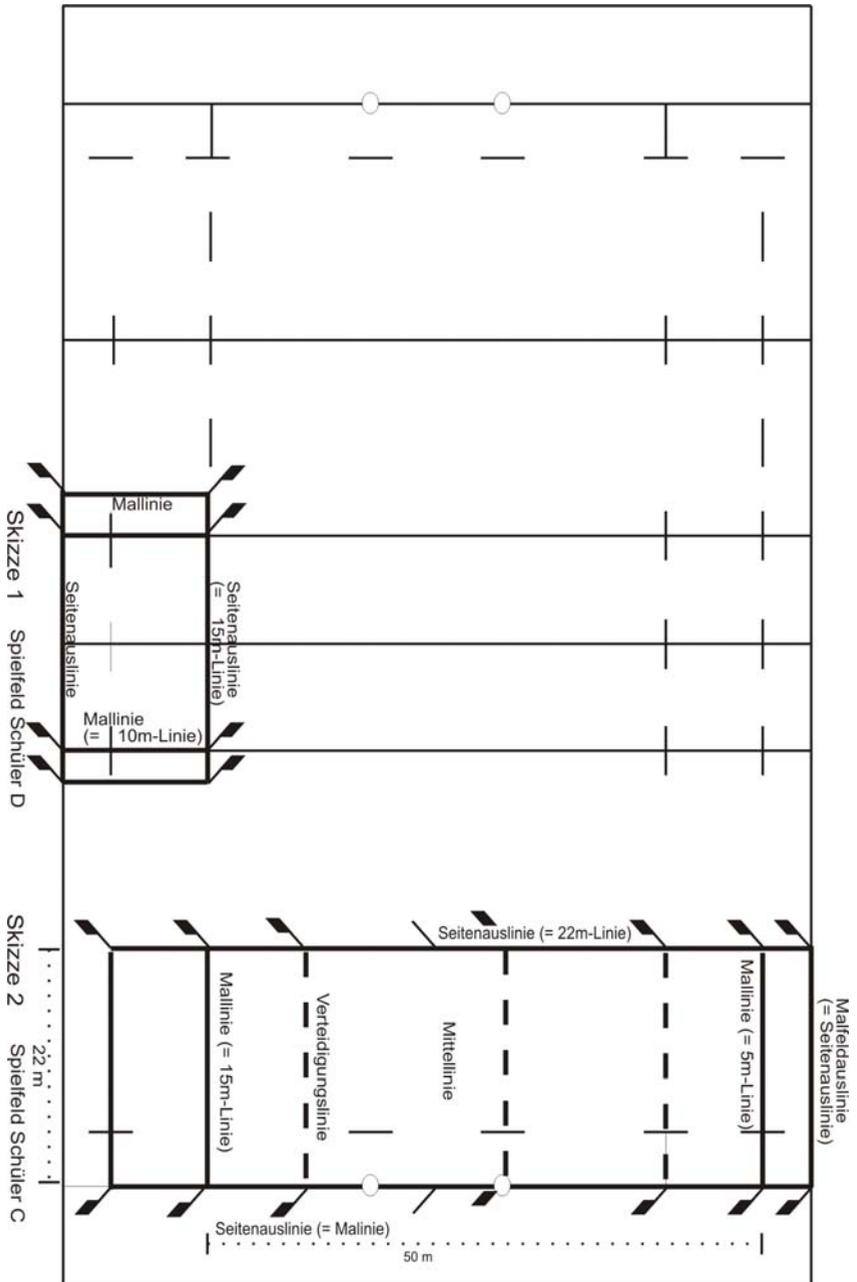
- (a) Bei den Schülern A wird ein Gedränge mit 6 Spielern von jeder Mannschaft durchgeführt. Dabei bilden 3 Spieler die erste, 2 Spieler die zweite und eine Spieler die dritte Reihe. Die Aufstellung muss 3-2-1 sein, d.h. der Spieler in der dritten Reihe darf sich nicht an einem zweite Reihe Stürmer aussen binden.
- (b) Das Gedränge wird aktiv durchgeführt, es ist jedoch nur ein Schritt zur Balleroberung erlaubt
Die Hakler dürfen versuchen den Ball zu erobern.
- (c) Der Spieler auf der Dritte Reihe Position darf den Ball aufnehmen.
- (d) Ansonsten gelten die Sicherheitsregeln des DRV.

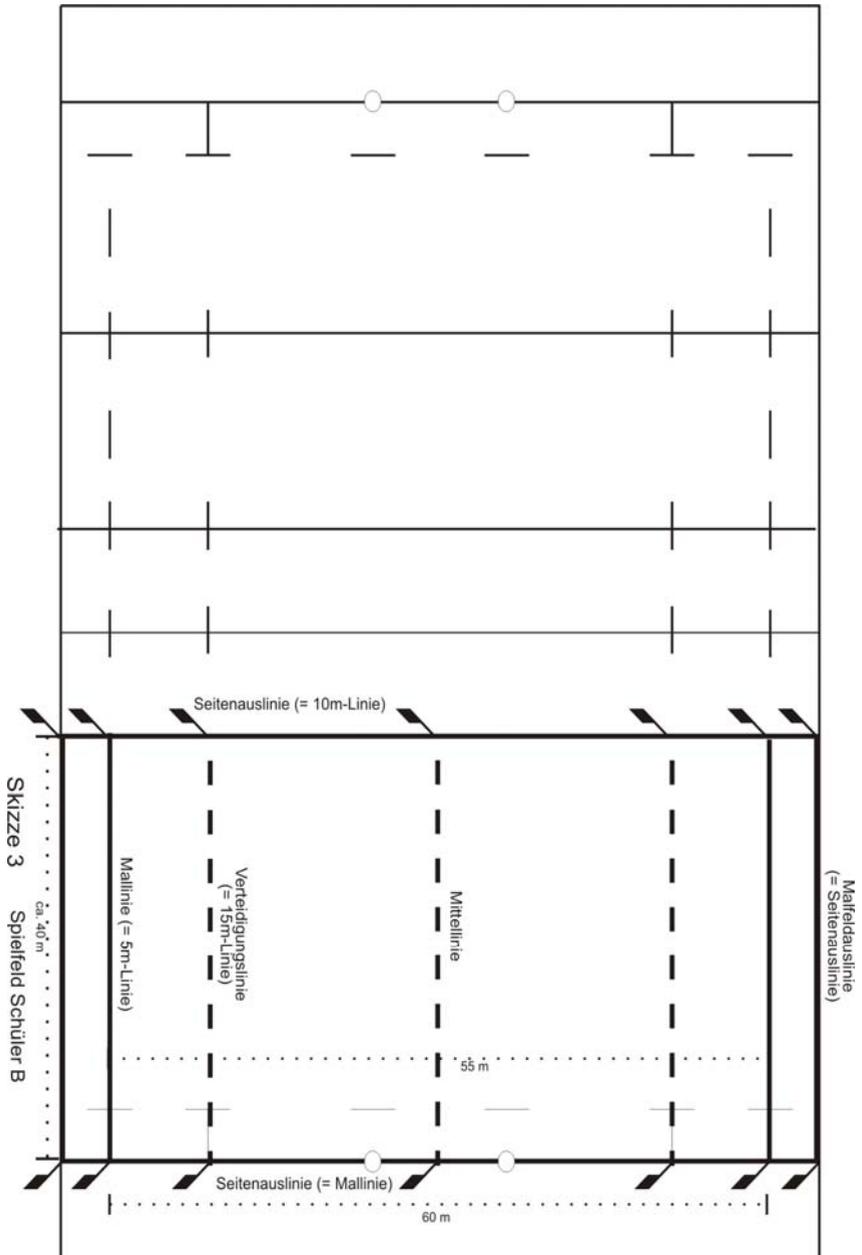
U16 / U18 (Jugendliche und Junioren)

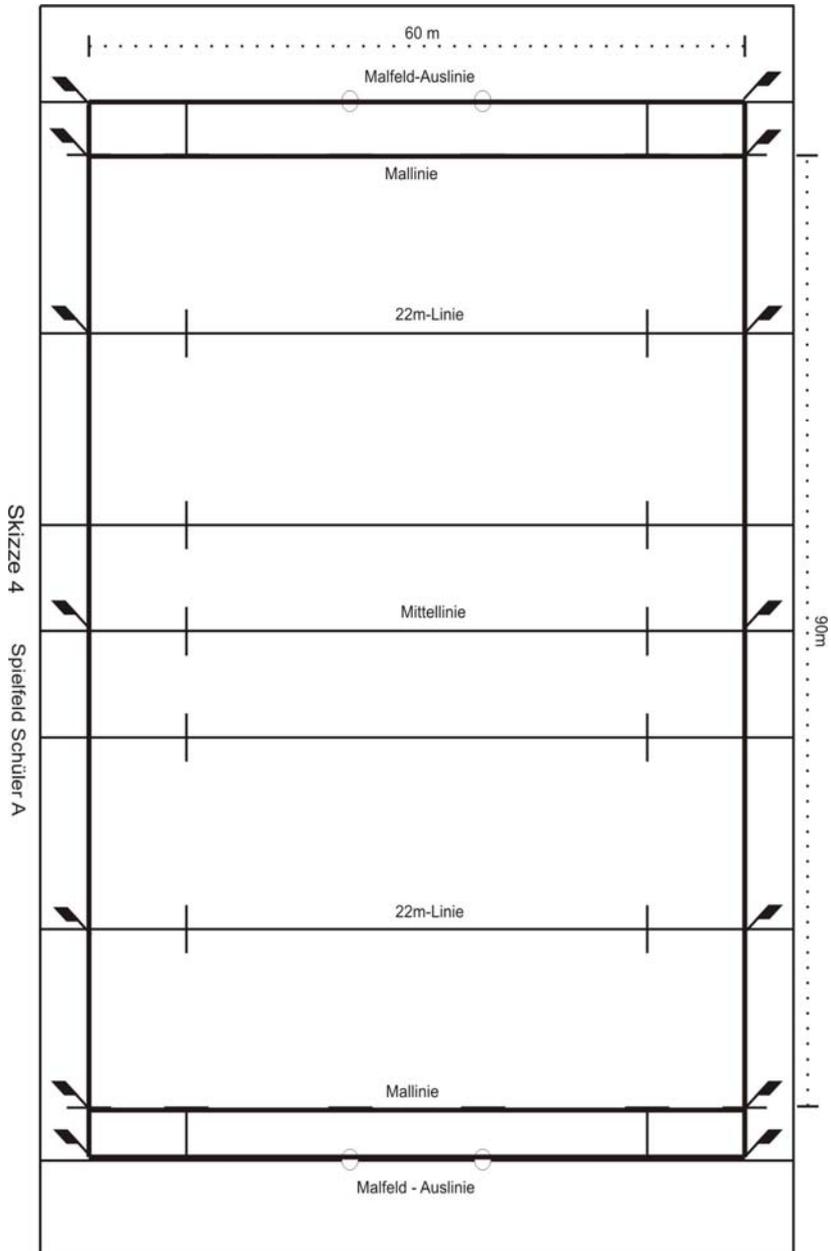
Für die Altersklassen U16 und U18 gelten die
„U 19 Regeln“ des IRB.
Die Sicherheitsregeln des DRV finden Anwendung.

5 SPIELZEIT

U16: 2 x 30 Minuten
U18: 2 x 35 Minuten







Übersicht zu den Schülerregeln

	U8	U10	U12	U14
Ball	Größe Nr. 3	Größe Nr. 4		
Spieler / Auswechslungen	6 / 3	8 / 3	10 / 4	13 / 5
Spielkleidung	Beschränkungen bei Kopf- und Schulterschutz			k.M.
	Keine Schraubstollen		k.M.	
Spielzeit	2 x 7 Min.	2 x 10 Min.	2 x 15 Min.	2 x 25 Min.
Tritte aus der Hand	Nein	Nur eigene Verteidigungszone (kein Freifang)	Ja, kein Raumgewinn durch Gassekicks (Freifang möglich)	k.M.
Arten der Erfolge	Nur Versuche			k.M.
Foulspiel	Besondere Beachtung gilt gefährlichem Spiel und schlechtem Benehmen !			
	Handabwehr verboten		k.M.	
Spielbeginn / Wiederbeginn	Ball vom Schiedsrichter	kurzer Ankick, Pass	k.M.	
Zu Boden gehen	Spieler dürfen mit dem Ball nicht absichtlich zu Boden gehen			
Paket	Es ist nicht erlaubt ein Paket zu Boden zu ziehen.			
Gasse	kurzer Ankick, Pass		2- 4 Spieler keine Unterstützung	2 - 6 Spieler keine Unterstützung
Gedränge	kurzer Ankick, Pass		Mit 5 Spielern (passiv) Harkeln erlaubt	Mit 6 Spielern Harkeln erlaubt
Straftritt / Freitritt	kurzer Ankick	Anspiel aus der Hand möglich.		k.M.
Abstände verteidigende Mannschaft	5 m	7 m		k.M.

k.M. = Keine Modifikationen zur normalen Regel