



Regeln des Spiels Rugby Union

Umsetzung der Spielcharter

2025



WORLD
RUGBY

2025 Copyright © World Rugby

Alle Rechte vorbehalten. Die Vervielfältigung, Verbreitung oder Übertragung des gesamten oder eines Teils des Werkes, sei es durch Fotokopie oder Speicherung in einem beliebigen Medium auf elektronischem Wege oder auf andere Weise, ist ohne schriftliche Genehmigung von World Rugby (Antrag ist an World Rugby zu richten) verboten.

Das Recht von World Rugby, als Urheber dieses Werkes identifiziert zu werden wird hiermit gemäß dem „Copyright, Designs and Patents Act-, 1988“, geltend gemacht.

Herausgegeben durch World Rugby



World Rugby

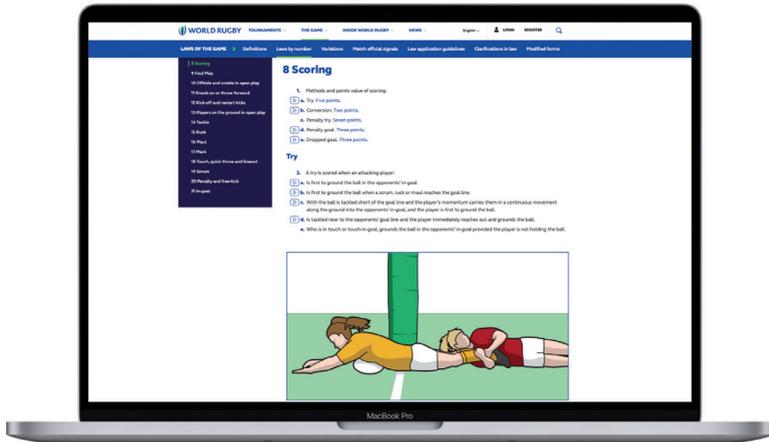
World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland

Tel +353-1-240-9200

Web www.world.rugby **Email** laws@worldrugby.org

Die Infoseite zu den World Rugby Regeln

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano
Română • Afrikaans • Deutsch • العربية • Português • Polski



- Alle Regeln des Spiels und die Spiel-Charter
 - Beispielvideos der Regelanwendungen
- Absolvriere den Regeltest und lade dein Zertifikat herunter
 - Lade das Regelwerk als PDF-Dokument herunter



Lade dir die kostenlose iOS/Android App herunter



Vorwort	3
Spielcharta	4
Erläuterung zu texten und	16
Definitionen	17
Regel 1 Der Platz	26
Regel 2 Ball	30
Regel 3 Mannschaft	31
Regel 4 Spielerbekleidung	36
Regel 5 Zeit	38
Regel 6 Schiedsrichter	40
Regel 7 Vorteil	47
Regel 8 Erzielen von Punkten	49
Regel 9 Foulspiel	54
Regel 10 Abseits und spielberechtigt im offenen Spiel	59
Regel 11 Vorball oder Vorwurf	62
Regel 12 Antritt und Wiederantritt	63
Regel 14 Tackle	68
Regel 15 Ruck	74
Regel 16 Maul	78
Regel 17 Mark	81
Regel 18 Seitenaus, schneller Einwurf und Gasse	83
Regel 19 Gedränge	99
Regel 20 Straftritt und Freitritt	111
Regel 21 Malfeld	116
Regelvariation – UNTER-19	119
Regelvariation – Siebener	122
Variationen – 10er	133
Variationen – Game-on	141
Schiedsrichter-signale	147

Das Ziel des Spieles ist es, dass zwei Mannschaften mit je fünfzehn, zehn oder sieben Spielern in einem fairen Spiel entsprechend der Regeln und dem Sportgeist mittels Tragen, Passen, Treten oder Ablegen des Balls so viele Punkte wie möglich erzielen. Die Mannschaft, welche die meisten Punkte erzielt hat, ist Gewinner des Spieles.

Die Regeln des Spieles, einschließlich der Variationen für „Unter 19, 10er und 7er Rugby“, sind vollständig. Sie enthalten alles was notwendig ist, um ein Spiel korrekt und fair stattfinden zu lassen

Rugby Union ist ein Sport mit physischem Kontakt. Jeder Sport mit physischem Kontakt beinhaltet Gefahren. Es ist sehr wichtig, dass Spieler in Einklang mit den Regeln des Spieles agieren und besonders die eigene Sicherheit und die Sicherheit des Gegners stets beachten.

Es liegt in der Verantwortung der Spieler sicherzustellen, dass sie physisch und technisch für das Spiel vorbereitet sind und, dass sie gemäß den Regeln des Spieles und in Übereinstimmung mit den Sicherheitspraktiken spielen können

Es liegt in der Verantwortung der Trainer und derer die das Spiel lehren, sicherzustellen, dass Spieler in einer Art und Weise vorbereitet sind, dass sie gemäß den Regeln des Spieles spielen und den Aspekt der Sicherheit im Spiel berücksichtigen können.

Es ist Aufgabe des Schiedsrichters die Regeln in jedem Spiel in einer fairen Art und Weise anzuwenden. Dies beinhaltet auch experimentelle Regeln und Variationen, die durch World Rugby autorisiert wurden.

Es ist Aufgabe der Verbände dafür Sorge zu tragen, dass das Spiel auf jedem Niveau diszipliniert und fair ausgetragen wird.

Die Anwendung des Prinzips des „Fair Play“ kann nicht allein auf dem Schiedsrichter lasten; sie ist ebenso Sache der Verbände, angeschlossener Organisationen, Vereine, Trainer und Spieler.

Jeder Verband sollte ein Entwicklungsprogramm für junge Spieler entwickeln. Durch dieses Programm können junge Spieler nach und nach und zu einer angemessenen Zeit in die verschiedenen Phasen des Rugbysports eingeführt werden. Dies bietet ihnen einen erhöhten Schutz vor Verletzungen. Das Alter und Inhalt dieses Programms sollten von dem jeweiligen Verband bestimmt werden, abhängig von den einzigartigen Bedingungen innerhalb des jeweiligen Verbandes.



Spielcharta



EINFÜHRUNG

Ein Spiel, das als einfacher Zeitvertreib begann, hat sich zu einem globalen Netzwerk gewandelt. Große Stadien wurden gebaut, eine aufwändige administrative Struktur erstellt und komplexe Strategien entworfen. Rugby Union hat viele Seiten und Gesichter, wie alle anderen Aktivitäten, die das Interesse und die Begeisterung der Menschen anziehen.

Rugby wird auf der ganzen Welt von Menschen aller Altersgruppen und mit ganz unterschiedlichen Hintergründen gespielt. Mehr als 8,5 Millionen Menschen im Alter von sechs bis 60+ nehmen an diesem Spiel teil. Die große Bandbreite an Fertigkeiten und physischen Anforderungen, die für dieses Spiel erforderlich sind, bedeutet, dass es für Menschen jeder Statur, Form, Größe und Fähigkeit die Möglichkeit gibt daran teilzunehmen.

Abgesehen von der Teilnahme am Spiel und der unmittelbaren Unterstützung des Spiels, umfasst Rugby eine Vielzahl von sozialen- und emotionalen Konzepten wie Mut, Treue, Loyalität, Fairness, Disziplin und Teamwork. Diese Charta soll dem Spiel eine Checkliste geben, mit der die Art und Weise des Spiels und das Verhalten bewertet werden kann. Die Zielsetzung ist, sicherzugehen, dass Rugby seinen einzigartigen Charakter auf und abseits des Spielfeldes beibehält.

Die Charta umfasst die Grundprinzipien des Rugbys und ihre Beziehung zu Spiel und Training sowie zur Entstehung und Anwendung der Regeln. Es ist die Hoffnung, dass die Charta, die eine wichtige Ergänzung zu den Regeln des Spiels ist, die Standards für alle Beteiligten im Rugby setzt, gleichgültig auf welchem Niveau sie involviert sind.

*INTEGRITÄT • LEIDENSCHAFT
SOLIDARITÄT • DISZIPLIN • RESPEKT*

PRINZIPIEN DES SPIELS

BENEHMEN

Die Legende von William Webb Ellis, der als erster einen Fußball aufgenommen hat und mit ihm losrannte, hat hartnäckig die unzähligen Veränderungstheorien seit diesem Tag im Jahr 1823 an der Schule von Rugby überlebt. Dass das Spiel seinen Ursprung in einer ungehorsamen Tat haben soll, ist irgendwie passend.

Auf den ersten Blick ist es schwierig ein Leitbild hinter einem Spiel zu finden, welches einem flüchtigen Beobachter wie eine Masse an Widersprüchen erscheint. Es ist z.B. erlaubt einen extremen körperlichen Druck auf einen Gegner anzuwenden, um in Ballbesitz zu gelangen. Es ist dagegen verboten ihm dabei absichtlich oder böswillig Verletzungen zuzufügen.

Dies sind die Rahmenbedingungen, innerhalb derer sich Spieler und Schiedsrichter bewegen müssen und ihre Aufgabe ist es, diese feine Unterscheidung zu begreifen. Kombiniert mit Kontrolle und Disziplin, einzeln und zusammen, prägt diese Idee diesen Verhaltenskodex.

GEIST

Rugby verdankt seinen Reiz der Tatsache, dass es sowohl nach den Buchstaben als auch dem Geist der Regeln gespielt wird. Die Verantwortung dafür, dass dies geschieht, liegt nicht bei einer einzelnen Person - es umfasst Trainer, Kapitäne, Spieler und Schiedsrichter.



INTEGRITÄT

Integrität ist zentral für die Struktur des Spiels und wird durch Ehrlichkeit und Fairplay erzeugt.

PRINZIPIEN DES SPIELS

Durch Disziplin, Kontrolle und gegenseitigen Respekt, gedeiht der Geist des Spiels und in einem physisch fordernden Spiel wie Rugby sind dies die Werte, die den Fair Play Gedanken fördern und unabdingbar machen für den Erfolg und das Überleben des Sports.

Es mögen altmodische Traditionen und Tugenden sein, aber sie haben den Test der Zeit bestanden und bleiben auf allen Ebenen, auf denen das Spiel gespielt wird, für die Zukunft des Rugbysports genauso wichtig, wie sie es während ihrer langen und bedeutenden Vergangenheit waren. Die Prinzipien von Rugby sind das grundlegende Element, auf denen das Spiel basiert und sie ermöglichen den Teilnehmern sich sofort mit dem Charakter des Spiels zu identifizieren und zu erkennen, was es so unverwechselbar macht.

ZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich gegen die gegnerische Mannschaft mittels Tragen, Passen, Kicken und Ablegen des Balles, in

Übereinstimmung mit den Regeln des Spiels, seines sportlichen Geistes und des Fairplays zu erzielen.

WETTKAMPF UND KONTINUITÄT

Der Wettkampf um den Ballbesitz ist eine der Schlüsseleigenschaften des Rugbysports. Diese Wettkämpfe treten während des Spiels in unterschiedlichen Formen auf:

- im Kontakt
- im offenen Spiel
- wenn das Spiel mittels Gedränge, Gassen, Antritten und Wiederantritten neu begonnen wird..



LEIDENSCHAFT

Rugby-Leute haben eine leidenschaftliche Begeisterung für das Spiel. Rugby erzeugt Aufregung, emotionale Bindung und Zugehörigkeit zur globalen Rugby-Familie.

PRINZIPIEN DES SPIELS

Die Wettkämpfe sind insofern ausgeglichen, als dass die besseren Fähigkeiten in der vorhergehenden Phase belohnt werden. Wird zum Beispiel eine Mannschaft gezwungen den Ball in die Gasse zu treten (da sie nicht fähig ist das Spiel zu bestimmen), darf sie den Ball nicht einwerfen. Ähnlich ergeht es einer Mannschaft, welche den Ball nach vorne fallen lässt oder passt. Ihr wird der Einwurf in das folgende Gedränge verweigert. Der Vorteil muss immer bei der Mannschaft liegen, welche den Ball einwirft, wobei es hier wiederum wichtig ist, dass diese Bereiche des Spiels fair umkämpft werden können.

Es ist das Ziel der Mannschaft in Ballbesitz die Kontinuität des Angriffs aufrecht zu erhalten, indem sie die Gegner daran hindert in Ballbesitz zu gelangen und mit geschickten Mitteln Raumgewinn und Punkte erzielt. Ein Scheitern bedeutet, dass der Gegner in Ballbesitz gelangt und zwar entweder durch Fehler von Seiten der Mannschaft im Ballbesitz oder durch die Qualität der Verteidigung; Kampf um Ballbesitz und Kontinuität, Gewinn und Verlust.

Während eine Mannschaft versucht die Kontinuität des Angriffs aufrecht zu erhalten, bemüht sich die gegnerische Mannschaft den Ball im Kampf zu erobern. Dies sorgt für das notwendige Gleichgewicht zwischen der Kontinuität des Spiels und der Kontinuität des Ballbesitzes. Dieses Gleichgewicht von Kampf und Kontinuität trifft auf beides zu: Standardsituationen und offenes Spiel.

-



SOLIDARITÄT

Rugby bietet einen verbindenden Geist, der zu lebenslangen Freundschaften, Kameradschaft, Teamwork und Loyalität führt, die über kulturelle, geographische, politische und religiöse Unterschiede hinausgehen.

PRINZIPIEN DES REGELN

Die Prinzipien, auf denen die Regeln des Spiels beruhen, sind:

EIN SPORT FÜR ALLE

Die Regeln gestatten Spielern mit unterschiedlicher Statur, Fähigkeiten, Geschlecht und Alter, auf ihrem Niveau der Fähigkeit in einer kontrollierten, konkurrierenden und angenehmen Umgebung teilzunehmen. Es ist für alle Spieler verpflichtend, umfassende Kenntnisse über die Regeln des Spiels zu haben und sie zu verstehen.

ERHALTUNG DER IDENTITÄT

Die Regeln stellen sicher, dass die charakteristischen Merkmale des Rugbys, wie Gedränge, Gasse, Paket, Ruck, Antritt und Wiederantritt aufrechterhalten werden. Ebenso die Schlüsseleigenschaften in Bezug auf Kampf und Kontinuität - der Rückwärtspass, das offensive Tackle.

SPASS UND UNTERHALTUNG

Die Regeln stellen den Rahmen für ein Spiel zur Verfügung, welches Spaß am Spielen vermittelt und unterhaltsam für die Zuschauer ist. Diese Zielsetzung, Spaß und Unterhaltung zu erhöhen und es den Spielern zu ermöglichen ihren Fähigkeiten freien Lauf zu lassen, scheint gelegentlich unverträglich zu sein. Um die richtige Balance zu erzielen, werden die Regeln ständig überprüft.

ANWENDUNG

Es ist die vorrangige Verpflichtung der Spieler die Regeln einzuhalten und die Prinzipien des Fairplay zu respektieren. Die Regeln sind in solcher Art anzuwenden, dass die Grundprinzipien des Spiels sichergestellt werden. Die Schiedsrichter können dies durch Fairness, Kontinuität, Einfühlsamkeit und, auf höchstem Niveau, durch Management erzielen. Im Gegenzug liegt es in der Verantwortung der Trainer, Kapitäne und Spieler die Autorität der Schiedsrichter zu respektieren.



DISZIPLIN

Disziplin ist ein integraler Bestandteil des Spiels, sowohl auf dem Spielfeld als auch außerhalb und spiegelt sich in der Einhaltung der Regeln, der Regularien und der Kernwerte des

FAZIT

Rugby wird als Sportart für alle angesehen. Es erzeugt Teamwork, Verständnis, Zusammenarbeit und Respekt für Mitspieler. Die Eckpfeiler sind und waren es auch immer:

- Das Vergnügen am Mitspielen
- Der Mut und die Fähigkeiten, die das Spiel verlangt
- Die Liebe für einen Mannschaftsport, der das Leben aller Beteiligten bereichert
- Die lebenslangen Freundschaften, entstanden durch ein gemeinsames Interesse am Spiel.

Es ist wegen - nicht trotz - des im Rugby intensiven körperlichen und athletischen Charakters, dass solch große Kameradschaft vor und nach den Spielen besteht. Die lange Tradition, dass die Spieler der konkurrierenden Mannschaften sich am Zusammensein und den sozialen Kontakten abseits des Spielfeldes erfreuen, bleibt der wahre Kern des Spiels.

Rugby ist in der Welt der Professionalisierung vollauf angekommen, hat aber den Ethos und die Traditionen des Freizeitspiels beibehalten. In einer Zeit, in der viele traditionelle sportliche

Qualitäten verwässert sind oder sogar herausgefordert werden, ist Rugby zurecht Stolz auf seine Fähigkeit hohe Standards von Sportlichkeit, ethischem Verhalten und Fairplay bewahrt zu haben.

Die Charta will dazu beitragen, diese geschätzten Werte zu stärken.

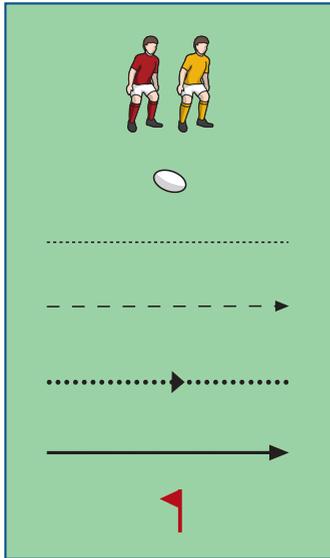


RESPEKT

Respekt für Mitspieler, Gegenspieler, Schiedsrichter und all die, die am Spiel beteiligt sind, ist das oberste Gebot.

DIAGRAMME

In diesem Buch entsprechen die Diagramme den folgenden Regeln:



Spieler

Ball

Weg des Balles, wenn er getreten wird

Weg des Balles, wenn er geworfen/gepasst wird

Trajectoria da bola quando há um knock-on / bloqueada

Weg des Spielers

Fahnenstange

TEXT

Andauernde weltweite Testregeln sind gekennzeichnet durch:



Die Sanktionen sind wie folgt farblich gekennzeichnet:

Rot für eine Sanktion, die einen Strafritt zur Folge hat

Grün für eine Sanktion, die in einem Freitritt resultiert

Blau für eine Sanktion, die in einem Gedränge, Wiederantritt, schnellen Einwurf oder Gasse resultiert

Gold für eine Sanktion, die dazu führt, dass ein Kick nicht zugelassen wird



Definitionen



0-9

22: Der Bereich zwischen der Mallinie der 22-Meter-Linie und den beiden Seitenauslinien. Dazu gehört die 22-Meter-Linie die Mallinie die Seitenauslinien

A

Abseits (Offside): Ein Regelverstoß bzgl. der Positionierung, das bedeutet, dass ein Spieler nicht am Spiel teilnehmen kann, ohne Gefahr zu laufen bestraft zu werden.

Aktuelle Zeit (Actual time): Kontinuierlich abgelaufene Zeit (siehe Spielzeit)

Angreifende Mannschaft (Attacking team): Die Mannschaft, die sich in der gegnerischen Hälfte befindet, wenn das Spiel dort stattfindet.

Antritt (Kick-off): Die Methode des Beginns der jeweiligen Halbzeit eines Spiels und zu Beginn jedes Abschnittes einer Verlängerung mit einem Dropkick.

B

Ballbesitz (Possession): Eine Person oder Mannschaft die den Ball unter Kontrolle hat oder versucht ihn unter Kontrolle zu bringen.

Ballträger (Ball-carrier): Ein Spieler in Ballbesitz

Brake foot Fußbremse (Brake foot): Der Hakler hat einen Fuß in der Mitte des Tunnels nach vorne gestellt, um die Stabilität zu erhöhen und axiale Belastung zu vermeiden. Diese Position wird während der gesamten "Beugen"- und "Binden"-Teile der Zusammengensequenz eingenommen. Der Fuß darf erst nach dem "Set" und vor dem hakeln nach dem Ball zurückgezogen werden.

Behinderung (Obstruction): Wenn ein Spieler versucht am Spiel teilzunehmen, jedoch mit illegalen Mitteln behindert und davon abgehalten wird.

Binden (Binding): 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.

Blutende Verletzung (Blood injury): Unkontrolliertes aktives Bluten.

D

Direkter Fang (Directly caught): Ein Ball der gefangen wird, ohne dass dieser vorher eine andere Person oder den Boden berührt hat.

Drop-Kick: Der Ball wird absichtlich aus der Hand oder den Händen auf den Boden fallen gelassen und getreten, nachdem er einmalig vom Boden aufgesprungen ist.

E

Empfänger (Receiver): Der Spieler der in einer Position ist, den Ball zu empfangen, wenn dieser aus der Gasse nach hinten gespielt wird.

Ersatz (Replacement): Ein Spieler, der einen Mitspieler wegen einer Verletzung oder aus taktischen Gründen ersetzt.

F

Fliegender Keil (Flying wedge): Ein illegaler Angriff, der meistens in der Nähe der Mallinie stattfindet, wenn der angreifenden Mannschaft ein Strafrtritt oder Freitritt zugesprochen worden ist. Mitspieler sind „latched“ zu beiden Seiten am Ballträger in einer Keilformation, bevor sie den Gegner angreifen. Oft befinden sich einer oder mehrere dieser Spieler vor dem Ballträger.

Foulspiel (Foul play): Alles, was ein Spieler innerhalb des Spielfeldes tut, und im Widerspruch zu Regel 9, Behinderung, unfaires Spiel, wiederholte Verstöße, gefährliches Spiel und Fehlverhalten, steht.

Freitritt (Free-kick): Wird nach einem Regelverstoß gegen die schuldige Mannschaft zugesprochen oder für eine Mannschaft bei einer Mark.

G

Gasse (Lineout): Eine Gasse ist eine Standardsituation bestehend aus jeweils einer Linie von mind. zwei Spielern jeder Mannschaft, die darauf warten, den Ball durch einen Einwurf aus dem Aus zu empfangen.

Gassenlinie (Mark of touch): Eine gedachte Linie, rechtwinklig zur Seitenauslinie, an der Stelle, an der der Ball eingeworfen wird. Sie kann sich nicht innerhalb von fünf Meter zur Mallinie befinden.

Gassenspieler (Lineout players): Die Spieler in der Gasse in ihrer jeweiligen Linie.

Gedränge (Scrum): Eine Standardsituation, üblicherweise bestehend aus acht Spielern jeder Mannschaft, die in einer Anordnung gebunden sind.

Gedränge Zone (Scrum zone): Der Bereich der Spielfläche in dem ein Gedränge stattfinden kann.

Gelbe Karte (Yellow card): Die Karte, die der Schiedsrichter einem Spieler zeigt, um anzuzeigen, dass der Spieler verwarnet wird und eine Zeitstrafe erhält.

Gespielt (Played): Der Ball gilt als gespielt, wenn er von einem Spieler absichtlich berührt wird.

Getackelter Spieler (Tackled player): Ein Ballträger, der von einem oder mehreren Tacklern festgehalten und zu Boden gebracht wird

Goal: Der Ball wird mittels Setztritt oder Dropkick von der Spielfläche aus über die gegnerische Querlatte getreten.

H

Halbzeitpause (Half-time): Die Pause zwischen den beiden Halbzeiten des Spiels.

Halten des Balles (Holding the ball): In Ballbesitz sein mit der Hand/den Händen oder dem Arm/den Armen.

Handabwehr (Hand-off): Eine zulässige Aktion, die von einem Ballträger ausgeführt wird, um einen Gegner mit der Handfläche abzuwehren.

Herumlungern (Loitering): Ein Spieler, der sich in einer Abseitsstellung aufhält, ist ein Herumlungerer. Ein Herumlungerer, der die gegnerische Mannschaft daran hindert, den Ball nach Belieben zu spielen, nimmt am Spiel teil und ist zu bestrafen. Ein Herumlungerer darf nicht davon profitieren, dass er durch die Aktion der gegnerischen Mannschaft aus dem Abseits gestellt wird.

Hinter oder jenseits oder vor einer Position (Behind or beyond or in front of a position): Bedeutet mit beiden Füßen, außer wenn es im Kontext ungeeignet ist.

Hütchen (Kicking tee): Jeder Gegenstand, der vom Veranstalter des Spiels genehmigt wurde, um den Ball bei einem Setztritt zu stützen.

I

Im Feld (Infield): Innerhalb des Spielfeldes unter Ausschluss der Seitenauslinien

J

Jackler: Der „Jackler“ ist der erste am Tackle ankommende Mitspieler des Tacklers. Damit sie direkt um den Ball kämpfen dürfen, müssen sie auf ihren Füßen bleiben. Sind sie vorher in das Tackle involviert, müssen sie sich klar vom Ballträger lösen bevor sie um den Ball kämpfen.

K

Kapitän (Captain): Ein Spieler, der von seiner Mannschaft nominiert wurde, diese zu führen. Er konsultiert den Schiedsrichter und wählt Optionen in Bezug auf Entscheidungen des Schiedsrichters.

Krokodilrolle (Crocodile roll): Eine verbotene Aktion, bei der ein Spieler einen Gegenspieler, der im Tacklebereich auf den Beinen ist, seitlich rollt/dreht oder zu Boden zieht. Die Aktion landet oft auf den unteren Gliedmaßen des Spielers.

L

Hinterster (Hindmost): Am Nächsten zur eigenen Mallinie.

Latched: Gebunden mit einem Mitspieler vor dem Kontakt.

Linie durch die Marke oder den Ort (Line through the mark or place): Wenn nicht anders angegeben, eine Linie parallel zur Seitenauslinie.

M

Malfeld (In-goal): Der Bereich zwischen der Mallinie, der Malfeldendauslinie und den Malfeldseitenauslinien. Die Mallinie ist Bestandteil des Malfeldes, die Malfeldendauslinie und die Malfeldseitenauslinien jedoch nicht.

Malfeldendauslinie (Dead-ball line): Die Linie an jedem Ende des Spielfeldes. Sie ist nicht Teil des Spielfeldes.

Malfeldseitenaus (Touch-in-goal): Der Bereich neben dem Malfeld einschließlich der Malfeldseitenauslinie und darüber hinaus.

Mallinie (Goal line): Die Linie an den jeweiligen Enden der Spielfläche. Sie ist nicht Teil der Spielfläche.

Mannschaft (Team): Eine Gruppe von Spielern, üblicherweise 15, die ein Spiel beginnen, zuzüglich jedem zugelassenen Auswechselspieler.

Mark: Eine Methode, um das Spiel zu unterbrechen und einen Freitritt zu erhalten, indem man direkt den Tritt des Gegners in der eigenen 22 oder im Malfeld fängt und der Fänger „Mark“ ruft.

Fehlverhalten (Misconduct): Ein Vergehen gegen World Rugby Regulation 18 oder einer gleichwertigen Regelung des Spielorganisations.

Maul (Paket): Eine Phase im Spiel bestehend aus einem Ballträger und mindestens einem Spieler aus jeder Mannschaft, gebunden und auf deren Füßen.

Mitspieler (Team-mate): Ein anderer Spieler der gleichen Mannschaft.

N

Nahe (Near): Innerhalb eines Meters

O

Off feet (nicht auf den Füßen): Ein Spieler ist ‚off feet‘, wenn irgendein anderer Teil seines Körpers auf dem Boden oder einem Spieler auf dem Boden gestützt wird.

Offenes Spiel (Open play) : Der Spielabschnitt nach einem Antritt, Wiederantritt, Freitritt, Straftritt oder einer Standardsituation und vor der nächsten Phase, oder der Spielabschnitt zwischen den Phasen des Spiels, außer wenn der Ball tot ist.

On feet (Auf den Füßen): Ein Spieler ist ‚on feet‘, wenn kein anderer Teil seines Körpers auf dem Boden oder einem Spieler auf dem Boden gestützt wird.

P

Pass: Ein Spieler wirft oder übergibt den Ball zu einem anderen Spieler.

Phase des Spiels: Gedränge, Gasse, Ruck oder Paket

Placer: Ein Spieler, der einem Mitspieler während eines Setztritt den Ball hält.

Plane of touch: Der vertikale Raum, der sich unmittelbar über der Seitenauslinie oder der Malfeldseitenauslinie erhebt.

Platz (Ground): Siehe Abbildung „Der Platz“ in Regel 1.

Platzverweis (Sent off): Dem Spieler wird die rote Karte gezeigt und er ist somit dauerhaft vom Spiel ausgeschlossen.

Punt: Ein Spieler lässt absichtlich den Ball fallen und tritt diesen bevor er den Boden berührt.

R

Rote Karte (Red card): Die Karte, die der Schiedsrichter einem Spieler zeigt, um anzuzeigen, dass dieser Spieler dauerhaft vom Spiel ausgeschlossen wurde.

Ruck: Eine Phase des Spiels in der ein oder mehrere Spieler von jeder Mannschaft, welche auf ihren Füßen sind, nahe um den auf dem Boden liegenden Ball, im physischen Kontakt miteinander sind.

Rucking: Legaler Einsatz des Fußes um zu versuchen den Ball im Ruck zu erobern oder in Besitz zu halten.

S

Sanktion (Sanction): Die Methode, das Spiel nach einem Regelverstoß oder einer Unterbrechung wiederaufzunehmen.

Schiedsrichter (Referee/Match officials): Diejenigen, die das Spiel leiten, in der Regel bestehend aus einem Schiedsrichter und zwei Schiedsrichterassistenten oder Seitenrichtern. Diese können aber auch durch einen Videoschiedsrichter (TMO) und, im Siebener, durch zwei Malfeldrichter ergänzt werden.

Schneller Einwurf (Quick-throw): Ein Einwurf aus dem Seitenaus bevor sich die

Gasse formiert hat. Der Ball wird durch einen Spieler der Mannschaft eingeworfen, die den Einwurf in die Gasse hätte.

Seitenaus (Touch): Der Bereich neben der Spielfläche. Er umfasst die Seitenauslinien und die Fläche dahinter.

Setztritt (Place-kick): Der Ball wird getreten nachdem er zu diesem Zweck auf den Boden oder auf ein genehmigtes Hütchen gelegt wurde.

Shorts: Hosen, die an der Taille beginnen und über den Knien enden, einen elastischen Bund und / oder Kordelzug haben und nicht am Trikot oder an der Unterwäsche befestigt sind.

Spielfeld (Playing enclosure): Das Spielfeld zuzüglich des Raumes herum, bekannt als Perimeter Bereich.

Spielbekleidung (Players' clothing): Bekleidung die Spieler tragen müssen, um nach World Rugby Regulation 12 am Spiel teilnehmen zu können.

Spieler am Boden (Player grounded): Siehe „off feet“.

Spielfeld (Playing area): Die Spielfläche zuzüglich der Malfelder. Die Seitenauslinien, Malfeldseitenauslinien und die Malfeldendauslinien sind nicht Teil des Spielfeldes.

Spielfläche (Field of play): Der Bereich zwischen den Mallinien und den Seitenauslinien. Diese Linien sind nicht Teil der Spielfläche.

Spielzeit (Playing time): Reelle Spielzeit, abzüglich des Zeitverlustes aufgrund von Unterbrechungen.

Stiff-arm tackle: Ein regelwidriges Tackle, bei dem ein Spieler einen steifen Arm benutzt, um den Ballträger zu treffen.

Strafbank (Sin-bin): Der vorgesehene Ort außerhalb des Spielfeldes, an dem sich ein Spieler während seiner Zeitstrafe aufhalten muss.

Straftritt (Penalty): Wird gegen eine Mannschaft wegen eines schwerwiegenden Regelverstoßes ausgesprochen.

Strafversuch (Penalty try): Wird zugesprochen, wenn nach Meinung des Schiedsrichters ein Versuch wahrscheinlich erzielt worden wäre (oder in einer vorteilhafteren Position gelegt worden wäre), wenn nicht ein Foulspiel durch einen Gegner dies verhindert hat.

T

Tackle: Die Methode den Ballträger zu halten und diesen Spieler zu Boden zu bringen.

Tackler: Ein Gegenspieler, der den getackelten Spieler festhält und zu Boden geht.

Technische Zone/Bereich : Ein in Regel 1 bezeichneter Bereich, in dem sich Auswechselspieler, Wasserträger und Trainer aufhalten müssen, bis sie gebraucht werden. Bei Spielen mit einer Mannschaftsstärke von 23 Spielern dürfen sich nur Wasserträger in der technischen Zone aufhalten.

Teilnehmende Spieler an der Gasse (Participating players at a lineout): Diese bestehen aus den Gassenspielern, einem Empfänger aus jeder Mannschaft (falls vorhanden), dem Spieler der einwirft, und einem unmittelbaren Gegner.

Tot (Dead): Der Ball ist tot, wenn der Schiedsrichter pfeift, um das Spiel zu unterbrechen oder nach einer fehlgeschlagenen Erhöhung.

Trikot (Jersey): Ein Kleidungsstück, das an der oberen Körperhälfte getragen wird und welches nicht mit den Shorts oder der Unterwäsche verbunden ist.

Tritt (Kick): Eine Handlung, die durch absichtliches Treffen des Balls mit einem Teil des Beins oder Fußes, außer der Ferse, von der Zehe bis zum Knie, jedoch ohne das Knie, ausgeführt wird. Ein Tritt muss den Ball in einer sichtbaren Entfernung aus der Hand oder über den Boden bewegen.

Tritt direkt ins Seitenaus: Der Ball wird ins Seitenaus getreten, ohne dass er vorher im Spielfeld landet oder einen Spieler oder den Schiedsrichter berührt.

U

Unterwäsche (Underwear): Eine Unterbekleidung, die den Körper von der Taille an abdeckt, kurze oder keine Beine hat, über den Knien endet und auf der Haut oder unter der Kleidung getragen wird und nicht am Trikot oder an den Shorts befestigt ist.

Unumkämpftes Gedränge (Uncontested scrum): Ein Gedränge in dem die einwerfende Mannschaft ohne Wettkampf in Ballbesitz kommt. Keiner der Mannschaften ist es erlaubt über die Marke zu schieben.

V

Veranstalter (Match organiser): Verwaltungsorgan, das für das Spiel verantwortlich ist, dass World Rugby, ein Verband, eine Gruppe von Verbänden oder eine von einem Verband oder einer von World Rugby anerkannte Organisation sein kann.

Verband (Union): Eine von World Rugby anerkannte Organisation, die für die Organisation und das Austragen von Spielen in einem bestimmten geografischen Gebiet zuständig ist.

Verteidigende Mannschaft (Defending team): Die Mannschaft in deren Hälfte das Spiel stattfindet.

Vorball (Knock-on): Wenn ein Spieler den Ballbesitz verliert und der Ball sich nach vorne, oder wenn ein Spieler den Ball mit der Hand oder dem Arm vorwärts schlägt oder wenn der Ball die Hand oder den Arm trifft und sich nach vorne bewegt und der Ball den Boden oder einen anderen Spieler berührt bevor der ursprüngliche Spieler ihn fangen kann.

Vorteil (Advantage): Ein klarer und tatsächlicher taktischer oder territorialer Vorteil, der sich nach einem Regelverstoß des Gegners ergibt.

Vorwärts (Forward): In Richtung der gegnerischen Malfeldendauslinie.

Vorwurf (Throw forward): Wenn ein Spieler den Ball nach vorne wirft oder passt, d.h. wenn die Arme des passenden Spielers nach vorne gehen.

W

Wiederantritt (Restart kick): Die Methode um das Spiel nach erzielten Punkten oder nach dem der Ball totgelegt wurde wiederaufzunehmen.

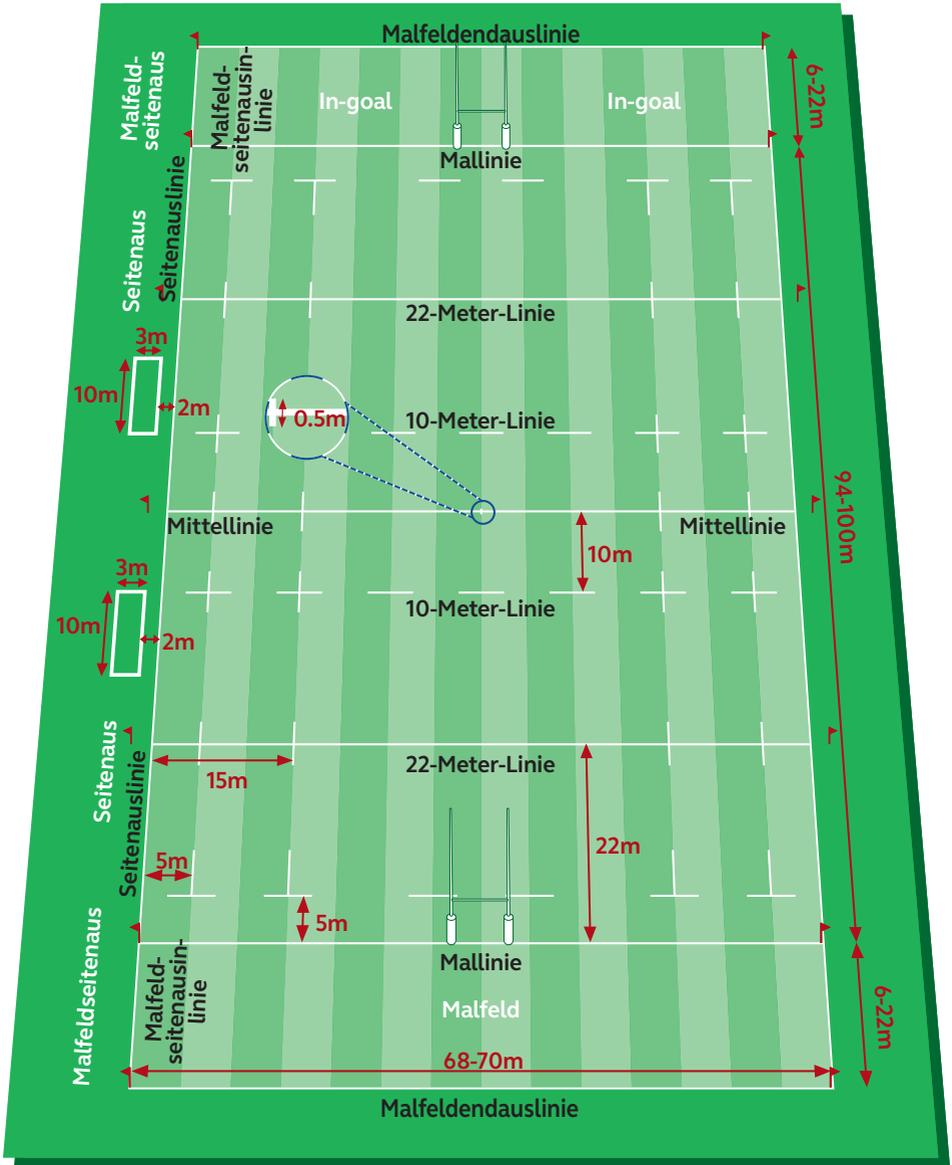
Z

Zeitstrafe (Temporarily suspended): Ausschluss vom Spiel für eine definierte Spielzeit, üblicherweise 10 Minuten.



Regeln des Spiels



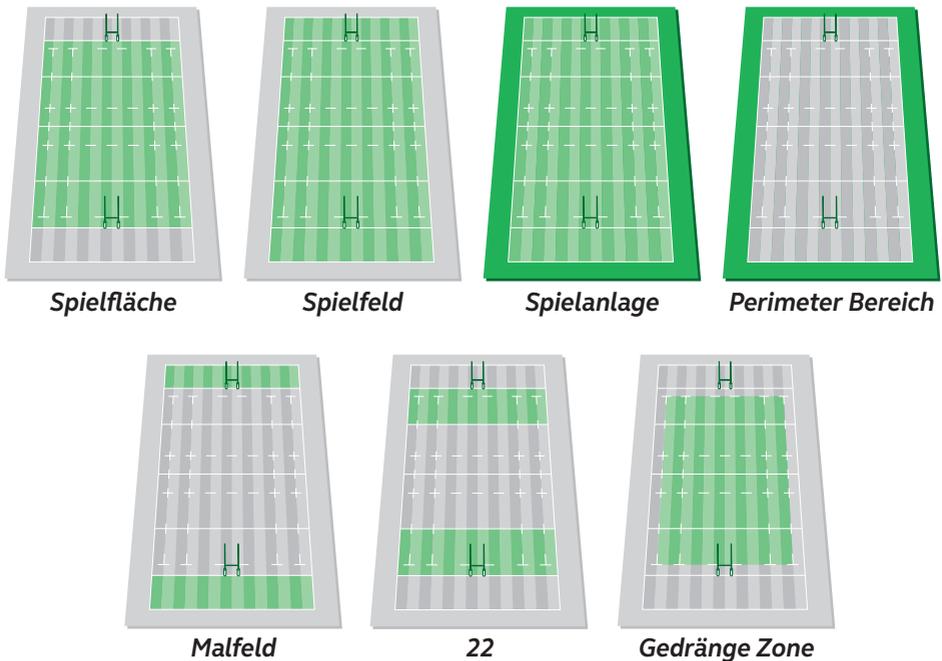


Der Platz

1. Die Spieloberfläche muss sicher sein.
2. Zulässige Oberflächen sind Gras, Sand, Lehm, Schnee oder Kunstrasen (Übereinstimmend mit der World Rugby Regulation 22).
3. Die Dimensionen des Spielfeldes werden in der Abbildung „Der Platz“ aufzeigt.

Dimensionen	Länge der	Länge des do Malfelds	Breite
Maximum (Meter)	100	22	70
Minimum (Meter)	94	6	68

- a. Das Spielfeld ist rechteckig.
- b. Jede Abweichung von den Dimensionen bedarf der Zustimmung deszuständigen Verbandes bei nationalen Wettbewerben oder durch World Rugby bei internationalen Spielen.



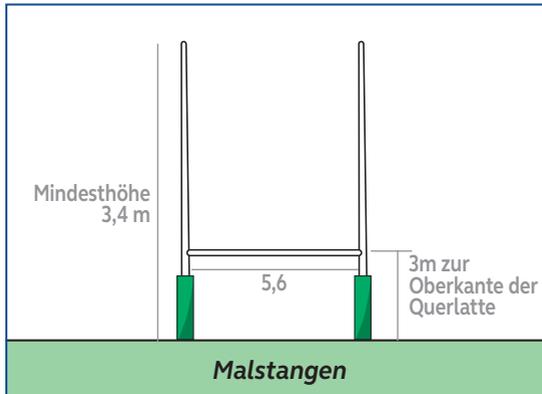
- c. Wenn die Länge der Spielfläche kürzer als 100 Meter ist verringert sich die Distanz zwischen den 10-Meter Linien und den 22-Meter Linien entsprechend.
- d. Wenn die Breite der Spielfläche geringer als 70 Meter ist verringert sich die Distanz zwischen der 15-Meter Linien entsprechend.
- e. Der Perimeter Bereich sollte, wenn möglich, mindestens fünf Meter breit sein.

LINIEN

- 4. Es gibt durchgezogene Linie, wie in der Abbildung „Der Platz“ - aufgezeigt.
 - a. Die Malfeldendauslinien und die Malfeldseitenauslinien
 - b. Die Mallinien
 - c. Die 22-Meter Linien
 - d. Die Mittellinie
 - e. Die Seitenauslinien
- 5. Es gibt gestrichelte Linien, wie in der Abbildung „Der Platz“, aufgezeigt. Jeder Strich in den gestrichelten Linien ist fünf Meter lang. Die gestrichelten Linien sind:
 - a. Fünf Meter entfernt von der jeweiligen Seitenauslinie und parallel zu dieser.
 - b. 15 Meter entfernt von der jeweiligen Seitenauslinie und parallel zu dieser.
 - c. 10 Meter entfernt von der Mittellinie und parallel zu dieser.
 - d. Fünf Meter entfernt von den jeweiligen Mallinien und parallel zu dieser.
- 6. Es gibt eine 0,5 Meter lange Linie, die die Mitte der Mittellinie kreuzt.

MALSTANGEN UND QUERLATTE

7. Wenn an den Malstangen eine Polsterung angebracht ist darf der Abstand von der Mallinie zur Außenkante der Polsterung 0,3 Meter nicht überschreiten.



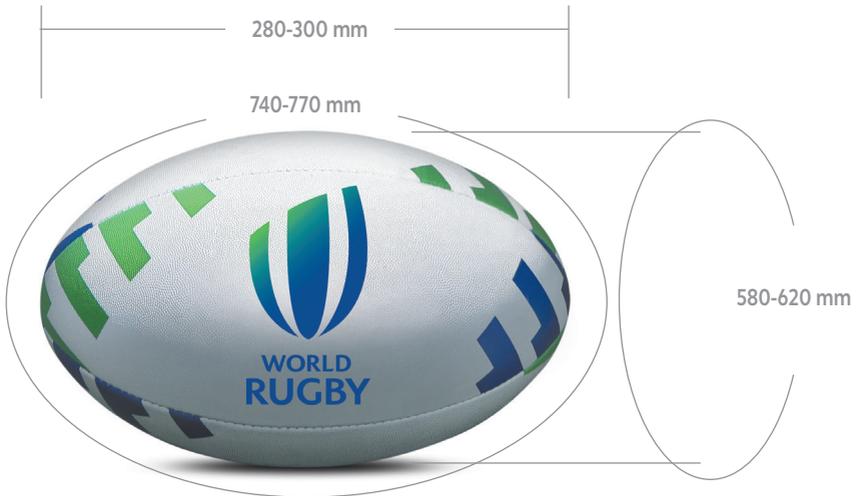
FAHNENSTANGEN

8. Es gibt 14 Stangen mit Fahnen, welche eine Mindesthöhe von 1,20 Metern haben.
9. Je eine Fahne steht auf dem Schnittpunkt der Malfeldseitenauslinien und den Mallinien sowie auf dem Schnittpunkt der Malfeldseitenauslinien und der Malfeldendauslinien. Acht Fahnen insgesamt.
10. Eine Fahne steht in einer Linie mit der 22-Meter Linie und der Mittellinie zu beiden Seiten des Platzes, zwei Meter von den Seitenauslinien aber innerhalb der Spielanlage. Sechs Fahnen insgesamt.

EINWÄNDE GEGEN DEN ZUSTAND DES PLATZES

11. Die Mannschaften müssen dem Schiedsrichter vor Spielbeginn ihre Einwände melden.
12. Der Schiedsrichter wird versuchen das Problem zu lösen und wird das Spiel nicht beginnen, sofern irgendein Teil des Platzes als unsicher angesehen wird.

1. Der Ball ist oval und besteht aus vier Teilen.
2. Seine Abmessungen werden hier aufgezeigt:



3. Der Ball wiegt 410 – 460 Gramm
4. Kleinere Bälle dürfen für Spiele zwischen jungen Spielern eingesetzt werden.
5. Der Ball wird aus Leder oder einem geeigneten synthetischen Material hergestellt. Er darf behandelt werden, um wasserabweisend und griffiger zu sein.
6. Der Luftdruck muss zu Beginn eines Spiels 65.71-68.75 Kilopascal, oder 0,67 – 0,70 kg/cm², oder 9,5-10,0 lbs/inch², betragen.
7. Ersatzbälle sollten während eines Spiels verfügbar sein

ANZAHL

1. Jede Mannschaft hat während des laufenden Spiels nicht mehr als 15 Spieler auf dem Spielfeld.
2. Ein Veranstalter kann Spiele mit weniger als 15 Spielern pro Mannschaft gestatten.
3. Eine Mannschaft kann gegenüber dem Schiedsrichter Einspruch gegen die Anzahl der Spieler der gegnerischen Mannschaft einlegen. Wenn eine Mannschaft zu viele Spieler hat, wird der Schiedsrichter den Kapitän dieser Mannschaft anweisen, die Zahl entsprechend zu reduzieren. Die Punktzahl zum Zeitpunkt des Einspruchs bleibt unverändert. **Sanktion: Straftritt.**
4. Für internationale Spiele darf ein Verband bis zu acht Ersatzspieler nominieren.
5. Für andere Spiele entscheidet der Veranstalter wie viele Ersatzspieler nominiert werden dürfen, maximal jedoch acht Spieler.
6. Auswechslungen dürfen nur durchgeführt werden, wenn der Ball tot ist und nur mit Zustimmung des Schiedsrichters.
7. Wenn ein Spieler ins Spiel zurückkehrt oder ein Ersatzspieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters ins Spiel kommt und der Schiedsrichter glaubt, dass er dies tat, um einen Vorteil zu erzielen, ist dieser Spieler eines Fehlverhaltens schuldig. **Sanktion: Straftritt.**
8. Die Tabelle gibt die Mindestanzahl der Spieler in der 1. Reihe nach Kadergröße und die minimale Anzahl an Ersatzspielern an. Ein Veranstalter kann, unter Berücksichtigung der Spielerfürsorge, die Mindestanzahl von Spielern in der 1. Reihe im Kader und die Mindestanzahl an Ersatzspielern in bestimmten Spielklassen ändern.

Kadergröße	Mindestanzahl an 1. Reihe Spielern im Kader	Muss in der Lage sein, beim ersten Anlass zu ersetzen
15 oder weniger	3	-
16, 17 oder 18	4	Entweder einen Prop oder den Hakler
19, 20, 21 oder 22	5	Sowohl einen Prop und den Hakler
23	6	Linker und rechter Prop und den Hakler

9. Bei Spielen in den der Veranstalter eine Kadergröße von 23 Spielern festgelegt hat, aber eine Mannschaft lediglich in der Lage ist zwei 1. Reihe Ersatzspieler zu nominieren, kann diese nur 22 Spieler für ihren Kader benennen.
10. Vor dem Spiel muss jede Mannschaft dem Schiedsrichter ihre 1. Reihe Spieler und möglichen Ersatzspieler in der 1. Reihe benennen und welche Position/en in der 1. Reihe sie spielen können. Nur diese Spieler dürfen in der 1. Reihe bei umkämpften Gedränge aufgestellt werden und nur in den angezeigten Positionen.
11. Ein Ersatzspieler der 1. Reihe kann das Spiel auf einer anderen Position beginnen.
12. Es liegt in der Verantwortung der Mannschaft sicherzustellen, dass alle 1. Reihe Spieler und die 1. Reihe Ersatzspieler ausreichend ausgebildet und erfahren sind.

UNUMKÄMPFTES GEDRÄNGE

13. Gedränge werden unumkämpft gespielt, wenn eine der Mannschaften nicht in der Lage ist eine ausreichend ausgebildete 1. Reihe aufzustellen oder wenn der Schiedsrichter dies anordnet.
14. Ein Veranstalter kann die Bedingungen festlegen unter denen ein Spiel mit unumkämpften Gedränge beginnen kann.
15. Unumkämpfte Gedränge, die aufgrund eines Platzverweises, einer Zeitstrafe oder einer Verletzung gespielt werden, müssen mit acht Spielern je Mannschaft gespielt werden.
16. Wenn ein 1. Reihe Spieler das Spielfeld verlässt, sei es wegen einer Verletzung oder wegen eines temporären oder dauerhaften Platzverweises, erkundigt sich der Schiedsrichter beim nächsten Gedränge ob diese Mannschaft weiterhin mit umkämpften Gedrängen spielen kann. Wenn der Schiedsrichter informiert wird, dass die Mannschaft nicht in der Lage ist das Gedränge weiterhin zu umkämpfen, ordnet er unumkämpfte Gedränge an. Wenn der Spieler zurückkehrt oder ein anderer 1. Reihe Spieler auf den Platz kommt, so wird das Gedränge wieder umkämpft gespielt.
17. Wenn ein Spieler das Spielfeld verlässt und der Schiedsrichter deshalb unumkämpfte Gedränge anordnen muss, so kann dieser Spieler nicht ersetzt werden.
18. Nur wenn kein anderer 1. Reihe Ersatzspieler mehr verfügbar ist, ist es jedem anderen Spieler gestattet in der 1. Reihe zu spielen.

19. Wenn ein 1. Reihe Spieler eine Zeitstrafe erhält und eine Mannschaft mit den verbliebenen Spielern auf dem Feld nicht weiter mit umkämpftem Gedränge spielen kann, nominiert diese Mannschaft einen anderen Spieler der das Spielfeld verlässt und ein 1. Reihe Spieler wird eingewechselt. Dieser nominierte Spieler kann nicht vor Ablauf der Zeitstrafe ins Spiel zurückkehren oder als Ersatzspieler fungieren.
20. Wenn ein 1. Reihe Spieler einen Platzverweis erhält und diese Mannschaft nicht mit umkämpftem Gedränge weiterspielen kann, so kann diese Mannschaft einen anderen Spieler nominieren der das Spielfeld verlässt und durch einen verfügbaren 1. Reihe Spieler ersetzt wird. Der nominierte Spieler kann als Ersatzspieler fungieren.

DAUERHAFTE AUSWECHSLUNG

21. Ein Spieler darf bei einer Verletzung ausgewechselt werden. Ein verletzter Spieler darf nach dem Auswechseln nicht zurückkehren.
22. Ein Spieler gilt als verletzt:
 - a. Bei Länderspielen: Wenn es nach Ansicht eines Arztes nicht ratsam ist, dass der Spieler weiterspielt.
 - b. Bei anderen Spielen, bei denen ein Veranstalter eine ausdrückliche Erlaubnis erteilt hat, wenn es nach Ansicht einer medizinisch geschulten Person nicht ratsam ist, dass der Spieler weiterspielt. Wenn keine medizinisch geschulte Person anwesend ist kann dieser Spieler mit der Zustimmung des Schiedsrichters ersetzt werden.
 - c. Der Schiedsrichter entscheidet (mit oder ohne medizinischen Rat), dass es für den Spieler nicht ratsam ist, weiterzumachen. Der Schiedsrichter weist den Spieler an das Spielfeld zu verlassen.
23. Der Schiedsrichter kann ebenfalls einen verletzten Spieler anweisen das Spielfeld zu verlassen, um medizinisch untersucht zu werden.

DAUERHAFTE AUSWECHSLUNG – RECOGNISE AND REMOVE (ERKENNEN UND ENTFERNEN)

24. Wenn, zu jedem Zeitpunkt im Spiel, ein Spieler eine Gehirnerschütterung erlitten hat oder auch nur den Verdacht auf eine Gehirnerschütterung besteht, so muss dieser Spieler unverzüglich und dauerhaft vom Spielfeld (playing area) heruntergenommen werden. Dieser Prozess ist als „Recognise and Remove“ (Erkennen und Entfernen) bekannt.

TEMPORÄRE AUSWECHSLUNG – BLUTENDE VERLETZUNG

25. Wenn ein Spieler eine blutende Verletzung hat so verlässt dieser Spieler die Spielfläche und kann zeitweise ersetzt werden. Der verletzte Spieler kehrt zurück sobald die Blutung gestillt und/oder abgedeckt wurde. Sollte der Spieler nicht innerhalb von 15 Minuten (aktuelle Zeit) wieder verfügbar sein, so wird die Auswechslung dauerhaft.
26. Bei Länderspielen entscheidet der ÇMatch-Day Doctorö ob eine Verletzung eine blutende Verletzung ist, die einen zeitweisen Ersatz erfordert. Bei Spielen, bei denen im Vorfeld von World Rugby die Anwendung des HIA-Prozesses genehmigt wurde, darf das Spiel nicht fortgesetzt werden, solange der Spieler mit der blutenden Wunde nicht zeitweise ersetzt wurde.

TEMPORÄRE AUSWECHSLUNG – HEAD INJURY ASSESSMENT (HIA)

27. Bei Spielen, bei denen im Vorfeld von World Rugby die Anwendung des HIA-Prozesses genehmigt wurde, wenn ein Spieler ein HIA benötigt:
 - a. Verlässt die Spielfläche; und
 - b. Wird zeitweise ersetzt, auch wenn schon alle Auswechslungen ausgeführt wurden. Das Spiel darf nicht fortgesetzt werden bis der Spieler, welcher das HOA benötigt, zweitweise ersetzt wurde. Wenn dieser Spieler nicht innerhalb von 12 Minuten (aktuelle Zeit) nach Verlassen der Spielfläche wieder einsetzbar ist, so wird die Auswechslung dauerhaft.

TEMPORÄRE AUSWECHSLUNG – WEITERES

28. Ein temporär eingewechselter Spieler kann temporär ersetzt werden, auch wenn alle Wechsel schon durchgeführt wurden.
29. Wenn sich ein temporär ausgewechselter Spieler verletzt so kann dieser Spieler ebenfalls ersetzt werden.
30. Wenn ein temporär eingewechselter Spieler einen Platzverweis erhält, so ist es dem ursprünglich ausgewechselten Spieler nicht mehr erlaubt auf die Spielfläche zurückzukehren. Ausnahmen gelten, um die Regeln 3.19 oder 3.20 zu erfüllen und auch nur dann, wenn der Spieler medizinisch freigegeben wurde dies zu tun und dies innerhalb der erforderlichen Zeit nach Verlassen der Spielfläche geschieht.

31. Wenn ein temporär eingewechselter Spieler eine Zeitstrafe erhält, so ist der ausgewechselte Spieler nicht vor Ablauf dieser Zeitstrafe berechtigt die Spielfläche zu betreten. Ausgenommen: um der Regel 3.19 oder 3.20 zu entsprechen und auch nur dann, wenn der Spieler medizinisch freigegeben wurde dies zu tun und es innerhalb der erforderlichen Zeit nach Verlassen der Spielfläche geschieht.
32. Wenn die Zeit für einen temporären Wechsel während der Halbzeit verstreicht, wird der Wechsel dauerhaft, es sei denn, der ausgewechselte Spieler kehrt sofort zu Beginn der zweiten Hälfte auf die Spielfläche zurück.

TAKTISCH AUSGEWECHSELTE SPIELER NEHMEN WIEDER AM SPIEL TEIL

33. Aus taktischen Gründen ersetzte Spieler können nur ins Spiel zurückkehren, wenn sie folgende Spieler ersetzen:
 - a. Einen verletzten 1. Reihe Spieler.
 - b. Einen Spieler mit einer blutenden Verletzung.
 - c. Ein Spieler mit einer Kopfverletzung.
 - d. Einen Spieler der auf Grund eines Foulspiels verletzt wird (durch die Schiedsrichter verifiziert)
 - e. Den nominierten Spieler wie in der Regel 3.18 oder 3.19 beschrieben.

ROLLENDE AUSWECHSLUNGEN

34. Ein Veranstalter kann rollende taktische Auswechslungen in bestimmten Spielklassen innerhalb seiner Zuständigkeit erlauben. Die Anzahl dieser Wechsel darf 12 nicht überschreiten. Die Organisation und die Regeln für den rollenden Ersatz liegen in der Verantwortung des Veranstalters.

1. Alle Bekleidungsgegenstände müssen der World Rugby Regulation 12 entsprechen.
2. Ein Spieler muss ein Trikot, Shorts, Unterwäsche, Socken und Schuhe tragen. Die Örmel des Trikots müssen mindestens bis zur Hälfte zwischen Schulterpunkt und Ellenbogen reichen.
3. Folgende zusätzliche Gegenstände sind erlaubt:
 - a. Waschbare unterstützende Teile aus elastischem und komprimierbarem Material.
 - b. Schienenbeinschützer.
 - c. Ein Spieler darf unter den Socken einen Knöchelschutz tragen, der nicht höher als ein Drittel der Länge des Schienbeins und aus steifem Material, außer Metall, gefertigt sein darf.
 - d. Fingerlose Handschuhe.
 - e. Schulterpolster oder Brustpolster.
 - f. Mundschutz oder Zahnschutz.
 - g. Kopfschutz.
 - h. Bandagen, Verbände, dünnes Klebeband oder ähnliches Material.
 - i. Schutzbrille.
 - j. Stollen, einschließlich solcher aus geformtem Gummi, an den Sohlen ihrer Schuhe.
 - k. Lange Strumpfhose oder Leggings aus Baumwollgemisch mit einer einzigen Innenbeinnaht unter ihren Shorts und Socken.
 - l. Kopftücher oder Bedeckungen, sofern sie keine Gefahr für die Trägerin oder andere Spieler darstellen.
 - m. Geräte zur Spielerüberwachung.

4. Gegenstände die ein Spieler nicht tragen darf:
 - a. Gegenstände die mit Blut beschmiert sind.
 - b. Gegenstände die scharf oder rau sind.
 - c. Gegenstände die Schnallen, Spangen, Ringe, mechanische Gelenke, Reißverschlüsse, Schrauben, Bolzen oder steife oder hervorstehende Teile haben die nicht anderweitig durch diese Regel erlaubt sind.
 - d. Schmuck.
 - e. Handschuhe.
 - f. Shorts oder Leggings mit eingenähten Polstern.
 - g. Gegenstände die normalerweise nach der Regel erlaubt sind, der Schiedsrichter aber der Auffassung ist, dass diese eine Verletzung verursachen könnten
 - h. Kommunikationsgeräte
5. Der Schiedsrichter kann jederzeit entscheiden, dass ein Teil der Bekleidung eines Spielers gefährlich oder regelwidrig ist. In diesem Fall muss der Schiedsrichter den Spieler auffordern den Gegenstand zu entfernen. Der Spieler darf nicht mehr am Spiel teilnehmen, bis der Gegenstand entfernt oder so verändert wurde, dass von ihm keine Gefahr mehr ausgeht.
6. Wenn der Schiedsrichter bei der Kontrolle vor dem Spiel einem Spieler erklärt, dass er einen Gegenstand trägt, der nach dieser Regel nicht erlaubt ist und später festgestellt wird, dass dieser Spieler diesen Gegenstand auf dem Spielfeld trägt, ist dieser Spieler wegen schlechten Benehmens des Feldes zu verweisen. **Sanktion: Straftritt.**
7. Der Schiedsrichter darf es keinem Spieler gestatten die Spielfläche zu verlassen, um einen Teil seiner Kleidung zu wechseln, außer diese ist blutverschmiert.

World Rugby Regulation 12 ist hier zu finden:

<https://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

1. Ein Spiel dauert nicht länger als 80 Minuten (aufgeteilt in zwei Halbzeiten, jeweils nicht länger als 40 Minuten, zuzüglich verlorener Zeit), es sei denn, ein Veranstalter hat im Rahmen eines KO-Wettbewerbs bei einem Unentschieden eine Verlängerung genehmigt.
2. Die Halbzeitpause beträgt maximal 15 Minuten. Dies wird vom Veranstalter entschieden. Während dieser Zeit können die Mannschaften und die Schiedsrichter die Spielanlage verlassen.
3. Bei Spielen die nicht auf internationaler Ebene gespielt werden kann der Veranstalter eine Verkürzung der Dauer eines Spiels beschließen. Gibt es keine Entscheidung des Veranstalters, vereinbaren die Mannschaften die Dauer eines Spiels. Können diese sich nicht einigen entscheidet der Schiedsrichter.
4. Der Schiedsrichter überwacht die Zeit, kann diese Aufgabe an einen oder beide Schiedsrichterassistenten und/oder an einen offiziellen Zeitnehmer delegieren. In diesem Fall zeigt der Schiedsrichter jede Unterbrechung an. Falls der Schiedsrichter in Spielen ohne offiziellen Zeitnehmer Zweifel an der korrekten Zeit hat so kann er sich an einen oder beide Schiedsrichterassistenten wenden. Er kann auch andere Personen hinzuziehen aber nur sofern ihm die Schiedsrichterassistenten nicht helfen können.
5. Der Schiedsrichter kann in folgenden Fällen das Spiel unterbrechen:
 - a. Verletzung eines Spielers für bis zu einer Minute. Sollte die Verletzung ernsthafter sein so hat der Schiedsrichter das Recht mehr als eine Minute einzuräumen, damit der Spieler vom Spielfeld gebracht werden kann.
 - b. Beratung mit anderen Offiziellen
6. Wenn der Ball bereits tot ist kann der Schiedsrichter Zeit gewähren für:
 - a. Auswechslung von Spielern
 - b. Austausch oder Reparatur von Spielerbekleidung
 - c. Binden eines Schnürsenkels
 - d. Zurückholen des Balles

7. Eine Halbzeit endet, wenn der Ball nach Ablauf der Zeit tot ist, außer:
 - a. es wurde vor Ablauf der Zeit ein Gedränge, eine Gasse oder ein Wiederantritt nach einem Versuch oder totlegen zugesprochen, oder das genannte nicht vollendet und der Ball ist nicht ins offene Spiel zurückgekehrt. Dies beinhaltet ein nicht korrekt ausgeführtes Gedränge, eine Gasse oder einen Wiederantritt
 - b. Der Schiedsrichter spricht einen Straftritt oder Freitritt zu
 - c. Ein Straftritt wird ins Seitenaus getreten ohne dass der Ball vorher kurz angespielt oder von einem anderen Spieler berührt wurde.
 - d. Ein Versuch wurde erzielt. In diesem Fall erlaubt der Schiedsrichter die nötige Zeit zur Ausführung der Erhöhung.
8. Eine Mannschaft, die einen Versuch erzielt hat, kann die Erhöhung versuchen oder diese ablehnen.
 - a. Die Entscheidung die Erhöhung nicht ausführen zu wollen muss dem Schiedsrichter durch den Spieler der den Versuch erzielt hat durch die Worte „Kein Tritt“ nachdem der Versuch zugesprochen wurde, mitgeteilt werden.
 - b. Wenn die Erhöhung vor Ablauf der Zeit versucht oder abgelehnt wird so spricht der Schiedsrichter einen Wiederantritt zu.
 - c. Wenn die Erhöhung versucht wird, wird die Zeit ab dem Treten des Balles gezählt.
9. Bei außergewöhnlich hohen Temperaturen und/oder Luftfeuchtigkeit kann der Schiedsrichter nach eigenem Ermessen eine Wasserpause erlauben. Diese einminütige Pause sollte in der Mitte der Halbzeit nach dem Erzielen von Punkten oder wenn der Ball in der Nähe der Mittellinie tot ist, eingelegt werden.
10. Der Schiedsrichter hat das Recht, das Spiel zu jeder Zeit zu beenden oder zu unterbrechen, wenn er der Meinung ist, eine Fortsetzung des Spiels gefährde die Sicherheit.

PRINZIP

Jedes Spiel steht unter der Kontrolle von Schiedsrichtern, die sich aus einem Schiedsrichter und zwei Seitenrichtern oder Schiedsrichter-Assistenten zusammensetzen. Zusätzliche Personen, wenn durch den Veranstalter autorisiert, können beinhalten: Ersatz-Schiedsrichter und/oder Ersatz-Schiedsrichter-Assistent, Video-Schiedsrichter, Zeitnehmer, Match-Arzt, Mannschaftsärzte, nicht-spielenden Mannschaftsmitgliedern und Ball-Leuten. Schiedsrichter-Assistenten und Seitenrichter sind dafür verantwortlich Seitenaus, Malfeldseitenaus und den Erfolg oder Nichterfolg von Tritten zu den Malstangen anzuzeigen. Zusätzlich unterstützen Schiedsrichter-Assistenten den Schiedsrichter, wie durch diesen vorgegeben, insbesondere bei der Meldung von Foulspiel.

ANSETZUNG DES SCHIEDSRICHTERS

1. Der Schiedsrichter wird durch den Veranstalter angesetzt. Sollte kein Schiedsrichter angesetzt sein, so einigen sich die beiden Mannschaften auf einen. Sollten sich die Mannschaften nicht einigen können, so benennt die Heimmannschaft einen Schiedsrichter.
2. Sollte der Schiedsrichter nicht in der Lage sein ein Spiel zu beenden, wird der Ersatz des Schiedsrichters nach den Vorgaben des Veranstalters durchgeführt. Wenn der Veranstalter keine Anweisungen hierzu gegeben hat, so bestimmt der Schiedsrichter einen Ersatz. Kann der Schiedsrichter dies nicht, benennt die Heimmannschaft einen Ersatz.

AUFGABEN DES SCHIEDSRICHTERS VOR DEM SPIEL

3. Der Schiedsrichter organisiert die Platzwahl. Einer der beiden Kapitäne wirft die Münze, der andere sagt an. Der Gewinner der Platzwahl entscheidet, ob er den Antritt oder eine Seite des Spielfeldes wählen will. Sollte sich der Gewinner für die Wahl der Spielfeldseite entscheiden, so muss der Gegner den Antritt auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite ausführen.
4. Die Schiedsrichter müssen überprüfen, ob die Bekleidung der Spieler und die Stollen mit Regel 4 übereinstimmen.

AUFGABEN DES SCHIEDSRICHTERS WÄHREND DES SPIELS

5. Innerhalb der Spielanlage:
 - a. Der Schiedsrichter entscheidet als einziger über Fakten und Regeln während des Spiels. Der Schiedsrichter muss die Regeln in jedem Spiel fair anwenden.
 - b. Der Schiedsrichter nimmt die Zeit. Der Veranstalter kann jedoch einen Zeitnehmer ansetzen, der das Ende jeder Hälfte anzeigt.
 - c. Der Schiedsrichter notiert den Punktestand.
6. Der Schiedsrichter erlaubt Spielern und Ersatzspielern das Spielfeld zu betreten, wenn es sicher ist dies zu tun.
7. Der Schiedsrichter erteilt den Spielern die Erlaubnis, den Spielbereich zu verlassen. Ein Spieler kann jedoch aus seinem technischen Bereich oder hinter der Malendauslinie nach einem Versuch Wasser holen, ohne eine Erlaubnis zu benötigen.

DIE PFEIFE

8. Der Schiedsrichter trägt eine Pfeife und benutzt sie:
 - a. Um den Beginn und das Ende der Halbzeiten anzuzeigen.
 - b. Um das Spiel zu unterbrechen. Der Schiedsrichter hat das Recht, das Spiel zu jeder Zeit zu unterbrechen.
 - c. Das Erzielen von Punkten oder ein Totlegen anzuzeigen.
 - d. Um jemanden zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen und ein zweites Mal, wenn ein Straftritt oder ein Strafversuch zugesprochen wird.
 - e. Wenn der Ball aus dem Spiel ist, außer nach einem nicht erfolgreichen Erhöhungskick.
 - f. Wenn der Ball unspielbar wird.
 - g. Wenn ein Straftritt, Freitritt oder Gedränge zugesprochen wird.
 - h. Wenn eine Fortsetzung des Spiels zu gefährlich ist oder der Verdacht besteht, dass ein Spieler ernsthaft verletzt ist.

DER BALL WIRD TOT GEMACHT

9. Der Schiedsrichter erklärt den Ball für tot, wenn:
 - a. Der Ball im Seitenaus oder Malfeldseitenaus ist.

- b. Der Ball im Malfeld abgelegt wurde.
- c. Ein Erhöhungstritt versucht wurde.
- d. Ein Versuch, Strafrtritt oder Dropgoal erzielt wurde.
- e. Der Ball oder der Ballträger die Malfeldendauslinie oder etwas dahinter berührt.
- f. Der Ball irgendetwas über dem Spielfeld trifft

DER BALL ODER BALLTRÄGER BERÜHRT DEN SCHIEDSRICHTER ODER EINEN NICHT-SPIELER

- 10. Wenn der Ball oder der Ballträger den Schiedsrichter oder andere Nicht-Spieler berührt, aber keine Mannschaft dadurch einen Vorteil erhält, wird das Spiel fortgesetzt. Sollte eine Mannschaft innerhalb der Spielfläche einen Vorteil erhalten, so spricht der Schiedsrichter der Mannschaft, die zuletzt den Ball gespielt hat, ein Gedränge zu.
- 11. Wenn der Ballträger den Schiedsrichter im Malfeld berührt und eine Mannschaft dadurch einen Vorteil erhält:
 - a. Wenn der Ball im Besitz eines angreifenden Spielers ist, wird der Schiedsrichter einen Versuch an dem Ort zusprechen, an dem der Kontakt stattgefunden hat.
 - b. Wenn der Ball im Besitz eines verteidigenden Spielers ist, erkennt der Schiedsrichter am Ort des Kontaktes den Ball als totgelegt an.
- 12. Wenn der Ball durch den Schiedsrichter oder einen anderen Nicht-Spieler im Malfeld berührt wird, entscheidet der Schiedsrichter was als Nächstes geschehen wäre und spricht entweder einen Versuch zu oder erkennt den Ball als totgelegt an der Stelle an, an der der Kontakt stattfand.

INTERAKTION ZWISCHEN DEM SCHIEDSRICHTER UND DEN SCHIEDSRICHTER-ASSISTENTEN / SEITENRICHTERN

- 13. Der Schiedsrichter kann sich mit den Schiedsrichter-Assistenten über Angelegenheiten in Bezug auf deren Pflichten, den Regeln bezüglich Foulspiels sowie der Zeitnahme beraten und Unterstützung in Bezug auf andere Aspekte der Aufgaben des Schiedsrichters anfordern.
- 14. Der Schiedsrichter kann eine Entscheidung ändern, nachdem der Seitenrichter oder Schiedsrichter-Assistent die Fahne gehoben hat um Seitenaus, Malfeldseitenaus oder ein Schiedsrichter-Assistent Foulspiel angezeigt hat.

VIDEO-SCHIEDSRICHTER

15. Ein Veranstalter kann einen Video-Schiedsrichter ansetzen. Er nutzt technische Gerätschaften, um Situationen klarzustellen, die sich auf folgende Punkte beziehen:
 - a. Das Ablegen des Balles im Malfeld.
 - b. Seitenaus oder Malfeldseitenaus im Rahmen des Ablegens oder Totlegens des Balles.
 - c. Wenn Zweifel bestehen, ob ein Tritt zu den Malstangen erfolgreich war.
 - d. Wenn die Schiedsrichter glauben, dass ein Regelverstoß im Spielfeld geschah, welcher zu einem Versuch oder zur Verhinderung eines Versuchs führte.
 - e. Foulspiel, einschließlich Sanktionen.
16. Jeder der Schiedsrichter, auch der TMO, kann eine Überprüfung durch den TMO empfehlen. Die Überprüfungen finden in Übereinstimmung mit dem „TMO-Protokoll“ statt, welches unter folgender Internetadresse verfügbar ist:
<https://www.world.rugby/the-game/laws/law/6>

AUFGABEN DES SCHIEDSRICHTERS NACH DEM SPIEL

17. Der Schiedsrichter kommuniziert den Spielstand an die Mannschaften und den Veranstalter.
18. Wenn ein Spieler des Feldes verwiesen wurde, gibt der Schiedsrichter dem Veranstalter schnellstmöglich einen schriftlichen Bericht über das Foulspiel.

ANSETZUNG UND KONTROLLE VON SCHIEDSRICHTER-ASSISTENTEN UND SEITENRICHTERN

19. Es gibt für jedes Spiel zwei Schiedsrichter-Assistenten oder zwei Seitenrichter. Sofern dies nicht durch oder unter der Autorität des Veranstalters angesetzt wurde, stellt jede Mannschaft einen Seitenrichter.
20. Der Veranstalter kann eine Person als Ersatz für die Schiedsrichter-Assistenten oder Seitenrichter benennen. Diese Person wird Reserve-Schiedsrichter-Assistent oder Reserve-Seitenrichter genannt und hält sich im Perimeterbereich auf.
21. Der Schiedsrichter hat die Kontrolle über die Schiedsrichter-Assistenten oder Seitenrichter. Der Schiedsrichter kann ihnen Aufgaben zuweisen und deren Entscheidungen überstimmen. Sollte die Leistung eines Seitenrichters ungenügend sein, kann der Schiedsrichter darum bitten, dass dieser Seitenrichter ersetzt wird. Ist der Schiedsrichter der Auffassung, dass sich ein Seitenrichter eines Fehlverhaltens

schuldig gemacht hat, kann er diesen des Feldes verweisen und wird einen Bericht an den Veranstalter verfassen.

WÄHREND DES SPIELS

22. Auf jeder Seite des Platzes befindet sich jeweils ein Schiedsrichter-Assistent oder Seitenrichter. Die Schiedsrichter-Assistenten oder Seitenrichter verbleiben im Seitenaus, außer sie beurteilen einen Kick zu den Malstangen. Wenn sie einen Kick zu den Malstangen beurteilen, stehen sie im Malfeld hinter den Malstangen.
23. Ein Schiedsrichter-Assistent kann das Spielfeld betreten um über Foulspiel zu berichten. Dies darf nur bei der nächsten Unterbrechung und mit Erlaubnis des Schiedsrichters geschehen.

SIGNALE

24. Jeder der Schiedsrichter-Assistenten oder Seitenrichter trägt eine Fahne oder etwas Vergleichbares, mit der sie Entscheidungen anzeigen.
25. Anzeigen des Ergebnisses von Tritten zu den Malstangen: Ein Schiedsrichter-Assistent oder Seitenrichter steht bei oder hinter je einer Malstange. Wenn der Ball über die Querlatte und zwischen die Stangen geht, heben sie die Fahne um den Erfolg anzuzeigen.
26. Anzeigen von Seitenaus:
 - a. Wenn der Ball oder der Ballträger ins Seitenaus oder Malfeldseitenaus gegangen ist, hält der Schiedsrichter-Assistent oder Seitenrichter die Fahne hoch.
 - b. Der Schiedsrichter-Assistent oder Seitenrichter steht am Punkt des Einwurfs und zeigt zu der Mannschaft, die berechtigt ist einzuwerfen.
 - c. Wenn der Ball eingeworfen wurde, senkt der Schiedsrichter-Assistent oder Seitenrichter die Fahne wieder, außer:
 - i. Wenn der einwerfende Spieler irgendeinen Teil seiner Füße in die Spielfläche setzt.
 - ii. Wenn die Mannschaft, die nicht zum Einwurf berechtigt ist einwirft.
 - iii. Wenn bei einem schnellen Einwurf der Ball, der ins Seitenaus gegangen ist, durch einen anderen Ball ersetzt wurde oder nachdem der Ball ins Seitenaus gegangen ist, durch irgendjemanden berührt wurde, außer durch den Ballträger selbst oder den Spieler der den Einwurf ausführen möchte.

- d. Es ist Sache des Schiedsrichters, nicht des Schiedsrichter-Assistenten oder Seitenrichters zu entscheiden ob der Ball von der korrekten Stelle eingeworfen wurde.

27. Anzeigen von Foulspiel:

- a. Der Veranstalter kann den Schiedsrichter-Assistenten ermächtigen Foulspiel anzuzeigen.
- b. Ein Schiedsrichter-Assistent zeigt ein gesehenes Foulspiel oder Fehlverhalten an, indem er die Fahne horizontal und in das Spielfeld gerichtet, rechtwinklig zur Seitenauslinie hält.
- c. Wenn ein Schiedsrichter-Assistent Foulspiel anzeigt, bleibt er im Aus und verrichtet weiterhin seine Aufgaben bis zur nächsten Unterbrechung.
- d. Auf Einladung des Schiedsrichters kann der Schiedsrichter-Assistent das Spielfeld betreten und den Regelverstoß dem Schiedsrichter berichten. Der Schiedsrichter wird dann geeignete Maßnahmen ergreifen.
- e. Sollte ein verbaler Report des Schiedsrichter-Assistenten den Schiedsrichter dazu veranlassen einen Spieler des Feldes zu verweisen, so wird der Schiedsrichter-Assistent einen schriftlichen Bericht über die Geschehnisse schnellstmöglich nach dem Spiel an den Schiedsrichter übermitteln und dieser wird ihn dann an den Veranstalter weiterleiten.

ZUSÄTZLICHE PERSONEN

Jede weitere Person, die sich nicht an die Regeln hält, kann verwarnet oder des Feldes verwiesen werden, und der Spielorganisator kann eine Anzeige wegen Fehlverhaltens machen.

- 28. Entsprechend ausgebildete und akkreditierte Ersthelfer oder (platzseitige) Notärzte dürfen das Spielfeld betreten, um verletzte Spieler zu betreuen, sofern dies sicher ist.
 - a. Bis zu zwei Mediziner, einer auf jeder Seite des Spielfeldes, dürfen dem Spiel folgen.
 - b. Diese Mediziner dürfen einen Spieler, den sie behandeln, nur tragen und mit Wasser versorgen.
 - c. Die Mediziner dürfen den Ball nicht spielen oder berühren, während er im Spiel ist.

Sanktion: Straftritt an der Stelle an der das Spiel fortgesetzt wird.

29. Die folgenden dürfen das Spielfeld betreten, vorausgesetzt sie stören das Spiel nicht:
- a. Zwei Wasserträger während einer Unterbrechung für eine Verletzung eines Spielers oder wenn ein Versuch erzielt wurde. (Hinweis: Die Richtlinien für heißes Wetter können eine weitere Pause pro Halbzeit rechtfertigen.)
 - i. In Spielen mit einer Kadergröße von 23, dürfen Wasserträger das Spielfeld nur betreten, wenn ein Versuch erzielt wurde – die erzielende Mannschaft auf oder in der Nähe der 10 Meter-Linie in ihrer eigenen Hälfte. Die nicht-erzielende Mannschaft kann innerhalb des Malfeldes oder von hinter der Malfeldendauslinie erhalten. Die Wasserträger müssen das Spielfeld verlassen, wenn die Erhöhung ausgeführt wird.
 - ii. Nach einem Starfversuch dürfen die Wasserträger das Spielfeld nicht betreten.
 - iii. Nur wenn keine Versuche erzielt werden, sollte eine natürliche Unterbrechung an einem neutralen Ort auf dem Spielfeld genutzt werden, um den Spielern die Möglichkeit zu geben, Wasser zu erhalten. Fällt dies mit einer Verletzung zusammen, müssen die Wasserträger das Spielfeld verlassen, wenn der Arzt/Physio das Spielfeld verlässt.
 - iv. Die Spieler dürfen in der technischen Zone und hinter ihrer eigenen Malfeldendauslinie Wasser erhalten. Wenn Wasser im Malfeld zurückgelassen wird, wird dieses Privileg aufgehoben.
 - v. Wasserträger darf kein Cheftrainer oder Rugby-Direktor sein.
 - b. Eine Person, die nur ein Kickhütchen und eine Wasserflasche (ausschließlich für den Gebrauch des Kickers) mit sich führt, nachdem eine Mannschaft angezeigt hat, dass sie zum Goal treten will, oder ein Versuch erzielt wurde.
 - c. Die Trainer, um ihre Mannschaft während der Halbzeit zu betreuen.
 - d. Diese zusätzlichen Personen müssen jederzeit in ihrer technischen Zone bleiben, bevor sie das Spielfeld wie oben erlaubt betreten. Sie dürfen den Ball nicht berühren, solange er im Spiel ist, auch nicht in der technischen Zone.

Sanktion: Strafrtritt an der Stelle an der das Spiel fortgesetzt wird.

30. Keine weiteren Personen dürfen sich den Schiedsrichtern nähern, sie ansprechen oder ihnen gegenüber Bemerkungen machen, mit Ausnahme der Mediziner im Zusammenhang mit der Behandlung eines Spielers. Das Management von Auswechslungen kann vom Veranstalter an angesetzte
31. Seitenlinienmanager delegiert werden. Informationen zum Seitenlinienmanagement können hier gefunden werden:
<https://officiating.worldrugby.org>

PRINZIP

Wenn eine Mannschaft einen Vorteil durch einen Regelverstoß des Gegners erhält, so kann der Schiedsrichter die Fortführung des Spiels erlauben, um den Spielfluss zu erhalten.

1. Vorteil:

- a. Kann taktisch sein. Die nicht schuldige Mannschaft kann den Ball nach Belieben spielen.
- b. Kann Raumgewinn sein. Das Spiel hat sich in Richtung der Malfeldendauslinie der schuldigen Mannschaft verlagert.
- c. Kann eine Kombination aus einem taktischen Vorteil und Raumgewinn sein.
- d. Muss klar und tatsächlich erzielt sein. Eine bloße Möglichkeit sich einen Vorteil zu verschaffen reicht nicht aus.

2. Der Vorteil endet, wenn:

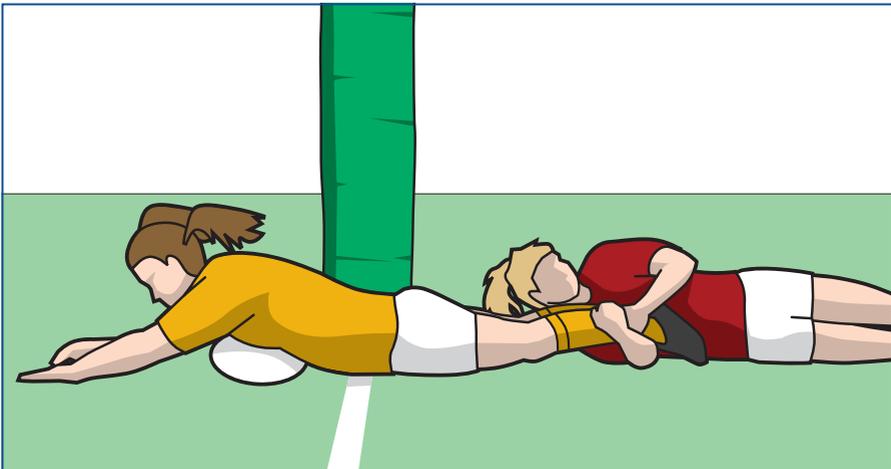
- a. Der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass die nicht schuldige Mannschaft einen Vorteil erlangt hat. Der Schiedsrichter lässt das Spiel weiterlaufen; oder
- b. Der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass es unwahrscheinlich ist, dass die nicht schuldige Mannschaft einen Vorteil erlangt. Der Schiedsrichter stoppt das Spiel und verhängt die Sanktion für den Regelverstoß aus dem der Vorteil resultierte; oder
- c. Die nicht schuldige Mannschaft begeht einen Regelverstoß bevor sie einen Vorteil erlangen konnte. Der Schiedsrichter stoppt das Spiel und verhängt die Sanktion für den ersten Regelverstoß. Wenn einer oder beide Verstöße ein Foulspiel waren, so wendet der Schiedsrichter die entsprechende(n) Sanktion(en) an; oder
- d. Die schuldige Mannschaft ein zweites oder nachfolgendes Vergehen begeht, aus dem kein Vorteil erlangt wird, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und erlaubt dem Kapitän der nicht schuldigen Mannschaft die für ihn vorteilhafteste Sanktion zu wählen.

3. Ein Vorteil wird nicht erlangt und der Schiedsrichter muss unverzüglich pfeifen, wenn:
 - a. Der Ball oder ein Spieler im Ballbesitz den Schiedsrichter berührt und dadurch ein Vorteil für eine der beiden Seiten entsteht.
 - b. Der Ball aus einer der beiden Seiten des Tunnels im Gedränge kommt.
 - c. Das Gedränge hat sich mehr als 90 Grad gedreht.
 - d. Ein Spieler im Gedränge wird angehoben oder nach oben geschoben, sodass der Spieler keinen Bodenkontakt mehr hat.
 - e. Ein schneller Einwurf, Freitritt oder Straftritt wurde nicht korrekt ausgeführt.
 - f. Der Ball wurde tot gelegt.
 - g. Es wäre zu gefährlich das Spiel fortzusetzen.
 - h. Es besteht der Verdacht, dass ein Spieler ernsthaft verletzt ist.

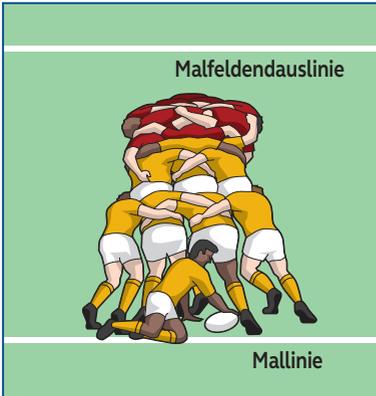
1. Methoden und Wertigkeit von erzielten Punkten:
 - a. Versuch **Fünf Punkte**.
 - b. Erhöhung. **Zwei Punkte**.
 - c. Strafversuch **Sieben Punkte**
 - d. Strafrtritt-Goal. **Drei Punkte**
 - e. Dropgoal: **Drei Punkte**

VERSUCH

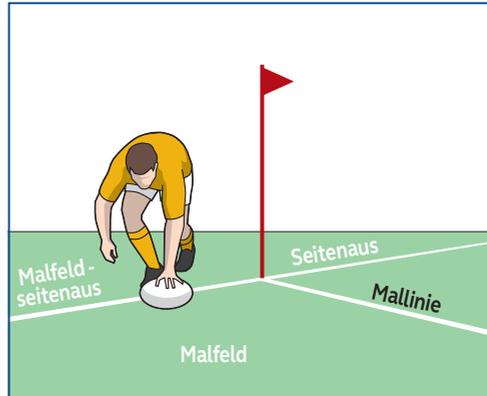
2. Ein Versuch ist erzielt, wenn ein angreifender Spieler:
 - a. Der erste ist, der den Ball im gegnerischen Malfeld.
 - b. Der erste ist, der den Ball ablegt, wenn ein Gedränge, Ruck oder Maul die Mallinie erreicht.
 - c. Kurz vor der Mallinie getackelt wird, ihn aber sein Momentum in einer kontinuierlichen Bewegung ins gegnerische Malfeld trägt.
 - d. Nahe der gegnerischen Mallinie getackelt wird und der Spieler sich unmittelbar ausstreckt und den Ball ablegt.
 - e. Im Seitenaus oder Malfeldseitenaus ist, den Ball im gegnerischen Malfeld ablegt, vorausgesetzt er hält den Ball nicht.



Ablegen des Balls



Erzielen eines Versuchs – Wenn das Gedränge die Mallinie erreicht



Erzielen eines Versuchs – Ein Spieler, der im Malfeldseitenaus steht aber nicht den Ball hält

STRAFVERSUCH

- Ein Strafversuch wird zwischen den Malstangen zugesprochen, wenn ein Foulspiel durch die gegnerische Mannschaft einen möglichen Versuch verhindert oder dieser in einer vorteilhafteren Position hätte erzielt werden können. Der schuldige Spieler muss verwarnet werden und erhält entweder eine Zeitstrafe oder wird des Feldes verwiesen. Es wird keine Erhöhung versucht.

ERHÖHUNG, STRAFTRITT-GOAL UND DROPGOAL

- Damit ein Tritt zu den Stangen erfolgreich ist, muss der Ball über die Querlatte und zwischen die beiden Malstangen getreten werden ohne vorher einen Mitspieler oder den Boden zu berühren.
- Wenn der Ball die Querlatte über der Höhe der Malstangen überquert, so ist der Tritt erfolgreich, wenn davon auszugehen ist, dass der Ball zwischen den Malstangen hindurchgegangen wäre, wenn die Stangen höher gewesen wären.
- Wenn der Ball die Querlatte überquert hat aber durch den Wind wieder in die Spielfläche zurückgeweht wird, ist der Tritt trotzdem erfolgreich.

ERHÖHUNG

7. Wenn ein Versuch erzielt wird, erhält die Mannschaft das Recht eine Erhöhung zu versuchen, welche als Setztritt oder als Drop-Kick ausgeführt werden kann.
8. Der Kicker:
 - a. Führt den Tritt aus der Spielfläche, in einer Linie durch den Ort an dem der Versuch erzielt wurde, parallel zu den beiden Seitenauslinien aus.
 - b. Platziert den Ball direkt auf dem Boden oder auf Sand, Sägespänen oder einem Hütchen. Der Kicker kann durch einen Placer unterstützt werden. Nichts anderes darf zur Unterstützung des Kickers verwendet werden.
 - c. Führt den Kick innerhalb von 60 Sekunden (Spielzeit) ab dem Zeitpunkt aus, an dem der Versuch zugesprochen wurde, auch wenn der Ball umfällt und neu gesetzt werden muss. **Sanktion: Tritt wird verweigert.**
9. Die Mannschaft des Kickers, abgesehen von dem Mitspieler, der den Ball hält, muss hinter dem Ball sein, wenn dieser gekickt wird und darf nichts unternehmen, was die gegnerische Mannschaft dazu veranlasst zu früh anzulaufen um den Kick zu blocken. **Sanktion: Tritt wird verweigert.**
10. Wenn der Ball umfallen sollte, bevor der Kicker angelaufen ist, erlaubt der Schiedsrichter dem Kicker den Ball neu zu setzen. Währenddessen müssen die Gegenspieler hinter ihrer Mallinie bleiben.
11. Wenn der Ball umfallen sollte, nachdem der Kicker angelaufen ist, kann dieser dann kicken oder einen Dropkick versuchen.
12. Wenn der Ball umfallen und dann von der Linie, die durch den Ort des Versuches verläuft wegrollen sollte und der Kicker den Ball dann über die Querlatte kickt, so ist die Erhöhung erfolgreich.
13. Wenn der Ball umfallen sollte und ins Seitenaus rollt, nachdem der Kicker angelaufen ist, so wird der Kick verweigert.

DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT BEI DER ERHÖHUNG

14. Alle Gegenspieler begeben sich hinter die Mallinie und überschreiten diese erst, wenn sich der Kicker zur Ausführung in jegliche Richtung bewegt. Wenn der Kicker dies tut, können sie versuchen den Kick durch Niederschlagen oder durch Springen zu verhindern, dürfen dabei aber nicht durch andere physisch unterstützt werden.
15. Die Mannschaft darf während der Erhöhung nicht schreien.
Sanktion: Wenn die gegnerische Mannschaft einen Regelverstoß während der Erhöhung begeht, der Tritt aber trotzdem erfolgreich ist, so wird der Punkt gewertet. Wenn der Tritt nicht erfolgreich sein sollte, so wird der Kicker die Erhöhung erneut ausführen und die gegnerische Mannschaft darf nicht mehr anlaufen. Wenn ein weiterer Tritt gestattet wird, so kann der Kicker seine gesamten Vorbereitungen wiederholen. Der Kicker kann die Art des Tritts ändern.
16. Wenn der Ball umfällt, nachdem der Kicker begonnen hat anzulaufen, kann der Gegner weiter versuchen den Tritt abzublocken.
17. Wenn der Gegner den Ball berührt und der Ball dennoch über die Querlatte geht, ist der Tritt erfolgreich.

STRAFTRITT-GOAL

18. Ein Strafrtritt-Goal kann nur nach einem Strafrtritt erzielt werden.
19. Die tretende Mannschaft muss ohne Verzögerung ihre Absicht zu den Stangen zu kicken anzeigen.
20. Wenn die Mannschaft dies dem Schiedsrichter angezeigt hat, muss sie auch zu den Stangen treten. Die Absicht kann dem Schiedsrichter mündlich oder durch die Ankunft des Hütchens oder Sands oder dadurch, dass der Spieler eine Marke im Boden macht, angezeigt werden.
21. Ab dem Zeitpunkt an dem die Mannschaft ihre Absicht kundtut, muss der Tritt innerhalb von 60 Sekunden (Spielzeit) ausgeführt werden. Dies gilt auch wenn der Ball umfällt und erneut platziert werden muss. **Sanktion:** Tritt wird verweigert und ein Gedränge zugesprochen.
22. Wenn der Kicker dem Schiedsrichter anzeigt, dass er zu den Stangen setzen möchte, muss die gegnerische Mannschaft von dem Zeitpunkt, an dem der Kicker anläuft, bis der Kick ausgeführt wurde, ruhig stehen bleiben und die Hände an der Seite halten.

23. Wenn der Kicker seine Absicht für einen Kick zu den Stangen nicht angezeigt hat, aber einen Dropkick ausführt und dieser erfolgreich ist, zählt dieser.
24. Der Kicker platziert den Ball direkt auf dem Boden oder auf Sand, Sägespänen oder einem Hütchen. Der Kicker darf von einem Placer unterstützt werden. Nichts anderes darf zur Unterstützung verwendet werden. **Sanktion:** Gedränge.
25. Jeder Spieler der den Ball absichtlich - im Versuch ein Strafrtritt-Goal zu verhindern - berührt, tut dies regelwidrig.
26. Ein verteidigender Spieler darf während des Strafrtritts zu den Malstangen nicht schreien.
27. Wenn die gegnerische Mannschaft während der Ausführung des Kicks einen Regelverstoß begeht, der Kick jedoch erfolgreich ist, zählt dieser und der folgende Strafrtritt wird nicht zugesprochen. Wenn der Kick nicht erfolgreich ist, wird der nicht schuldigen Mannschaft ein Strafrtritt, 10 Meter vor der ursprünglichen Marke, zugesprochen. **Sanktion:** Strafrtritt.

DROPGOAL

28. Ein Spieler erzielt ein Dropgoal mittels eines Dropkicks zu den Stangen aus dem offenen Spiel heraus.
29. Einer Mannschaft, der ein Freitritt zugesprochen wurde (beinhaltet auch die stattdessen gewählte Option Gasse), kann kein Dropgoal erzielen bis der Ball das nächste Mal tot ist oder bis ein Gegenspieler den Ball gespielt, ihn berührt oder den Ballträger getackelt hat. Ein solcher Kick wird als nicht erfolgreich angesehen und das Spiel fortgesetzt.

PRINZIP

Ein Spieler, der ein Foulspiel begeht, muss entweder verwahrt werden oder eine Zeitstrafe erhalten oder des Platzes verwiesen werden.

OBSTRUCTION (BEHINDERUNG)

1. Wenn ein Spieler und ein Gegenspieler dem Ball hinterherrennen darf kein Spieler den anderen Spieler angreifen oder schieben, außer Schulter mit der Schulter.
2. Ein Spieler der sich im Abseits befindet darf einen Gegenspieler nicht absichtlich behindern oder in das Spiel eingreifen.
3. Ein Spieler darf einen Gegenspieler nicht absichtlich daran hindern, den Ballträger zu tackeln oder versuchen zu tackeln.
4. Ein Spieler darf einen Gegenspieler nicht absichtlich an der Möglichkeit hindern den Ball zu spielen, außer im Kampf um den Ballbesitz.
5. Ein Ballträger darf nicht absichtlich in einen im Abseits stehenden Mitspieler laufen, um einen Gegenspieler zu behindern.
6. Ein Spieler darf einen Gegenspieler nicht behindern oder in irgendeiner Weise stören solange der Ball tot ist.

Sanktion: Strafrtritt.

UNSPORTLICHES VERHALTEN

7. Ein Spieler darf nicht:
 - a. Absichtlich gegen die Regeln verstoßen.
 - b. Den Ball absichtlich mit dem Arm oder der Hand aus dem Spielfeld schlagen, platzieren, schieben oder werfen.
 - c. Etwas unternehmen, dass die Schiedsrichter dazu veranlassen könnte anzunehmen, dass die gegnerische Mannschaft einen Regelverstoß begangen hat.

Sanktion: Strafrtritt.

- d. Auf Zeit spielen. **Sanktion:** Freitritt.

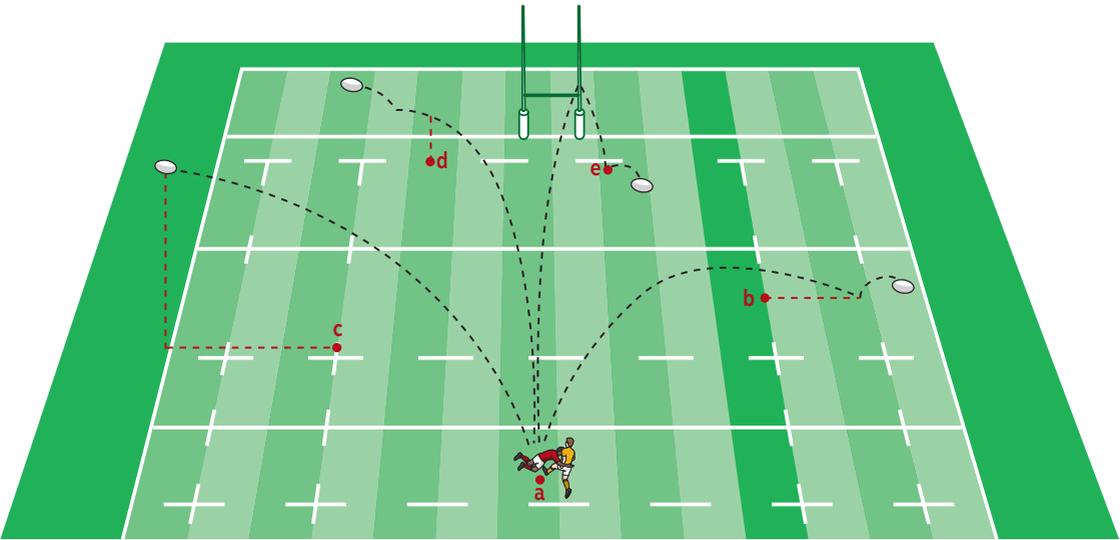
WIEDERHOLTE REGELVERSTÖSSE

8. Eine Mannschaft darf nicht wiederholt gegen die gleiche Regel verstoßen.
9. Ein Spieler darf nicht wiederholt gegen die Regeln verstoßen
Sanktion: Straftritt.
10. Wenn mehrere Spieler der gleichen Mannschaft wiederholt den gleichen Regelverstoß begehen, verwahrt der Schiedsrichter die Mannschaft und falls der Regelverstoß wiederholt wird schließt der Schiedsrichter den (die) schuldigen Spieler mit einer Zeitstrafe vom Spiel aus.

GEFÄHRLICHES SPIEL

11. Die Spieler dürfen nichts unternehmen, was für andere fahrlässig oder gefährlich ist. Dies beinhaltet auch das vorangehen mit dem Ellenbogen oder dem Unterarm.
12. Ein Spieler darf niemanden körperlich misshandeln oder beschimpfen. Körperliche Misshandlung umfasst beißen, boxen, Kontakt mit dem Auge oder der Augenpartie, schlagen mit irgendeinem Teil des Armes, der Schulter, des Kopfes oder des (der) Knie(n), stampfen, trampeln, Bein stellen oder treten, beschränkt sich jedoch nicht auf das genannte.
13. Ein Spieler darf einen Gegner nicht zu früh, zu spät oder gefährlich tackeln. Gefährliches Tackle beinhaltet, ist aber nicht beschränkt auf, tackeln oder versuchtes Tackle eines Gegners oberhalb der Schulterlinie, auch wenn das Tackle unterhalb der Schulterlinie beginnt.
14. Ein Spieler darf einen Gegenspieler nicht tackeln, wenn dieser nicht in Ballbesitz ist.
15. Außer in einem Gedränge, Ruck oder Maul darf ein Spieler, der nicht im Ballbesitz ist, einen Gegenspieler, der ebenfalls nicht in Ballbesitz ist, nicht festhalten, schubsen, angreifen oder behindern.
16. Ein Spieler darf einen Gegenspieler der in Ballbesitz ist nicht angreifen oder umstoßen, ohne zu versuchen diesen Gegner zu umfassen.
17. Ein Spieler darf einen Gegenspieler dessen Füße nicht am Boden sind, nicht tackeln, angreifen, ziehen, schubsen oder greifen.
18. Ein Spieler darf einen Gegenspieler nicht hochheben und dann fallenlassen bzw. den Gegner in den Boden rammen sodass der Kopf und/oder Oberkörper zuerst auf den Boden trifft.

19. Gefährliches Spiel im Gedränge
 - a. Die 1. Reihe eines Gedränges darf sich nicht in einem Abstand von seinen Gegenspielern formieren und dann gegen ihre Gegenspieler anstürmen.
 - b. Ein Spieler der 1. Reihe darf nicht den Gegenspieler ziehen.
 - c. Ein Spieler der 1. Reihe darf einen Gegner nicht absichtlich ausheben oder aufwärts aus dem Gedränge drücken.
 - d. Ein Spieler der 1. Reihe darf ein Gedränge nicht absichtlich zusammenbrechen lassen.
20. Gefährliches Spiel in einem Ruck oder Maul
 - a. Ein Spieler darf nicht ein Ruck oder ein Maul rammen. Unter rammen versteht man jeden Kontakt der ohne Bindung an einen anderen Spieler im Ruck oder Maul erfolgt.
 - b. Ein Spieler darf nicht mit einem Gegenspieler oberhalb der Schulterlinie in Kontakt kommen.
 - c. Ein Spieler darf nicht absichtlich ein Ruck oder ein Maul zusammenbrechen lassen.
 - d. Ein Spieler darf den Jackler aus dem Tacklebereich entfernen, indem er ihn nach hinten schiebt/stößt (auch indem er ihn am Knie/Bein packt), aber er darf den Gegner nicht rollen, ziehen oder verdrehen.
 - e. Ein Spieler darf sein Gewicht nicht auf einen Gegner fallen lassen oder auf die unteren Gliedmaßen zielen..
21. Ein Spieler darf keine Vergeltung üben.
22. Eine Mannschaft darf keinen „Fliegenden Keil“ ausführen.
23. Ein Spieler darf nicht versuchen den Ball aus den Händen des Ballträgers zu treten.
24. Einem Ballträger ist es erlaubt einen Gegner mit der Hand abzuwehren sofern keine übermäßige Kraft angewendet wird.



Spätes Angehen des Kickers

Sanktion: Straftritt.

25. Ein Spieler darf einen Gegenspieler, der gerade den Ball getreten hat, nicht absichtlich angreifen oder behindern.

Sanktion: Straftritt. Die nicht schuldige Mannschaft entscheidet sich ebenfalls für den Straftritt:

- a An der Stelle des Regelverstoßes; oder
- b An der Stelle an der der Ball landet oder als nächstes gespielt wird, aber nicht näher als 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt; oder
- c Wenn der Ball direkt ins Seitenaus getreten wurde, auf der 15 Meter Linie auf einer Höhe mit der Stelle an der der Ball die Seitenauslinie überquert hat; oder
- d Wenn der Ball im Malfeld, Malfeldseitenaus oder auf oder über Malfeldendauslinie gelandet ist, 5 Meter von der Mallinie, in einer Linie mit der Stelle an der der Ball die Mallinie überquert hat und mind. 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt; oder

- e Wenn der Ball eine Malstange oder die Querlatte getroffen hat, an der Stelle an der er landet.

26. Im offenen Spiel kann jeder Spieler einen Mitspieler hochheben oder unterstützen. Spieler die dies tun, müssen diesen Spieler wieder sicher zu Boden bringen, sobald der Ball von einer der Mannschaften gewonnen wurde.

Sanktion: Freitritt.

UNSPORTLICHES VERHALTEN

27. Ein Spieler darf nichts unternehmen, was gegen den Sportsgeist gerichtet ist.

28. Spieler müssen die Autorität des Schiedsrichters respektieren. Sie dürfen die Entscheidungen des Schiedsrichters nicht in Frage stellen. Sie müssen aufhören zu spielen, wenn der Schiedsrichter pfeift, um das Spiel zu unterbrechen.

Sanktion: Straftritt.

GELBE UND ROTE KARTEN

29. Wenn ein Spieler verwarnt und vorübergehend des Feldes verwiesen wird, zeigt der Schiedsrichter diesem Spieler eine gelbe Karte. Wenn dieser Spieler später einen weiteren Regelverstoß begeht, der mit einer gelben Karte geahndet wird, muss dieser Spieler des Feldes verwiesen werden.

30. Wenn ein Spieler des Feldes verwiesen worden ist, zeigt der Schiedsrichter diesem Spieler eine rote Karte und der Spieler nimmt nicht länger am Spiel teil. Dieser Spieler darf nicht ersetzt werden.

PRINZIP

Das Spiel wird nur von Spielern gespielt, die nicht im Abseits und damit spielberechtigt sind.

ABSEITS UND SPIELBERECHTIGT IM OFFENEN SPIEL

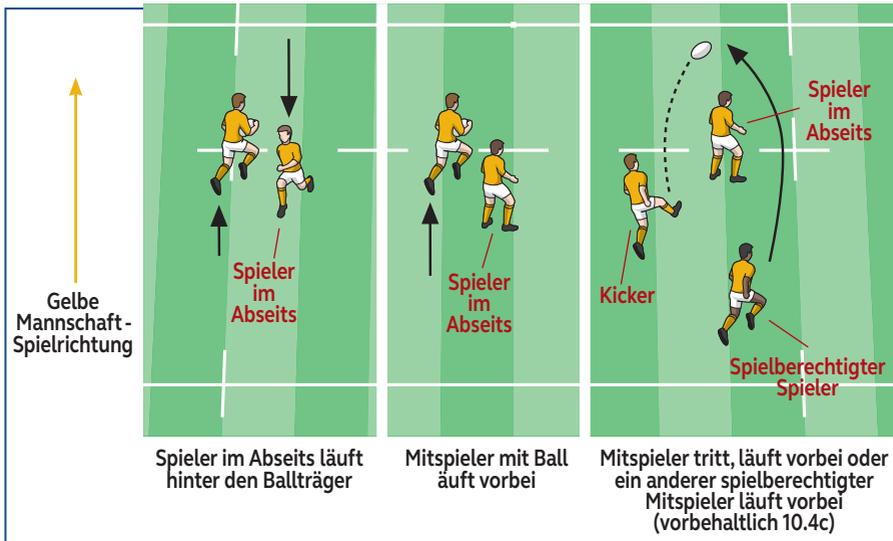
1. Ein Spieler befindet sich im Abseits, wenn dieser sich vor dem Mitspieler befindet, der im Ballbesitz ist oder der zuletzt den Ball gespielt hat. Ein Spieler im Abseits darf nicht ins Spielgeschehen eingreifen. Dazu gehören:
 - a. Ball spielen.
 - b. den Ballträger tackeln.
 - c. die Spielmöglichkeiten der gegnerischen Mannschaft einschränken.
 - d. Herumlungern in einer Abseitsposition
2. Ein Spieler kann überall auf dem Spielfeld im Abseits sein.
3. Ein Spieler, der einen unabsichtlichen Vorwurf fängt, befindet sich nicht im Abseits.
4. Ein Spieler, der sich im Abseits befindet, kann bestraft werden, wenn er:
 - a. Bemüht sich nicht um einen Rückzug und stört das Spiel; oder
 - b. sich in Richtung des Balles bewegt; oder
 - c. War vor einem Mitspieler, der den Ball getreten hat und sich nicht sofort hinter einen spielberechtigten Mitspieler oder einer imaginären Linie über das Feld 10 Meter auf der Seite dieses Spielers zurückzieht, von der aus der Ball gefangen wurde oder gelandet ist, selbst wenn er zuerst eine Malstange oder die Querlatte trifft. Wenn es sich um mehr als einen Spieler handelt, wird der Spieler, der dem Ort am nächsten ist, an dem der Ball landet oder gefangen wird, sanktioniert. Dies wird als 10-Meter-Regel bezeichnet und gilt immer noch, wenn der Ball einen Gegner berührt oder von ihm gespielt wird, nicht aber, wenn der Tritt geblockt wird.

Sanktion: Die nicht schuldige Mannschaft kann entweder wählen zwischen:

 - i. **Straftritt an der Stelle des Regelverstoßes; oder**
 - ii. **Gedränge an der Stelle an der die schuldige Mannschaft den Ball zuletzt gespielt hat.**
5. Ein Spieler steht unabsichtlich im Abseits, wenn der Spieler es nicht vermeiden kann, dass er vom Ball oder von einem Mitspieler, der den Ball trägt, berührt

wird. Nur wenn seine Mannschaft einen Vorteil daraus zieht, sollte das Spiel unterbrochen werden. **Sanktion:** Gedränge.

6. Jeder Spieler im Abseits kann wieder spielberechtigt werden, wenn dieser Spieler:
 - a. sich hinter einen Mitspieler, der zuletzt den Ball gespielt hat, bewegt; oder
 - b. sich hinter einen Mitspieler bewegt, der spielberechtigt ist.



Spieler wird durch einen Mitspieler wieder spielberechtigt

7. Mit Ausnahme von Regel 10.4c kann ein Spieler, der sich im Abseits befindet wieder spielberechtigt werden, wenn:
 - a. Sich ein Mitspieler, der spielberechtigt ist, an ihm vorbei bewegt und sich innerhalb des Spielfeldes befindet oder wieder in dieses zurückkehrt.
 - b. Ein Gegenspieler
 - i. den Ball tritt; oder
 - ii. den Ball absichtlich berührt ohne in Ballbesitz zu gelangen.
8. Ein Spieler, der laut Regel 10.4c im Abseits ist, kann durch keine Aktion der gegnerischen Mannschaft spielberechtigt werden, außer es ist ein geblockter Tritt.

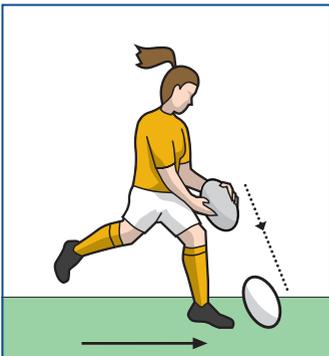
SICH ZURÜCKBEWEGEN VON EINEM RUCK, GEDRÄNGE ODER MAUL

9. Ein sich in einer Abseitsposition befindender Spieler bei einem Ruck, Maul, Gedränge oder einer Gasse bleibt auch dann im Abseits wenn das Ruck, Maul, Gedränge oder die Gasse beendet ist.
10. Der Spieler kann nur spielberechtigt werden, wenn:
 - a. er sich hinter die relevante Abseitslinie zurückzieht; oder
 - b. ein Gegenspieler den Ball 5 Meter in jede beliebige Richtung trägt; oder
 - c. ein Gegenspieler den Ball tritt.
11. Ein sich in Abseitsposition befindender Spieler kann bestraft werden, wenn dieser Spieler:
 - a. es versäumt, sich ohne Verzögerung zurück zu bewegen und einen Vorteil daraus zieht in einer besseren Position wieder am Spiel teilnehmen zu können; oder
 - b. in das Spielgeschehen eingreift; oder
 - c. sich in Richtung des Balles bewegt.

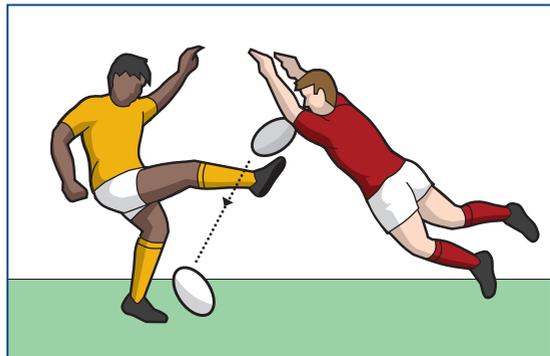
Sanktion: Strafrtritt.

VORBALL

1. Ein Vorball kann sich auf dem gesamten Spielfeld ereignen.
2. Ein Vorball hat stattgefunden, wenn ein Spieler beim Tackle oder versuchten Tackle den Ball trifft und der Ball nach vorne fällt. **Sanktion:** Gedränge (wenn der Ball ins Seitenaus geht, kann sich die nichtschuldige Mannschaft für einen schnellen Einwurf oder eine Gasse entscheiden).
3. Ein Spieler darf den Ball nicht absichtlich mit der Hand oder dem Arm nach vorne schlagen. **Sanktion:** Straftritt.
4. Es ist kein absichtlicher Vorball, wenn der Spieler beim Versuch den Ball zu fangen einen Vorball macht, vorausgesetzt es bestand eine realistische Möglichkeit, dass der Spieler in Ballbesitz kommen könnte.
5. Es ist kein Vorball und das Spiel wird fortgesetzt, wenn:
 - a. ein Spieler den Ball unmittelbar nach einem Tritt eines Gegenspielers blockt.
 - b. ein Spieler den Ball einem Gegenspieler aus den Händen reißt oder aus den Händen schlägt und der Ball von der Hand oder vom Arm des Gegenspielers nach vorne fällt.



Vorball



Blocken eines Tritts

VORWURF

6. Ein Vorwurf kann sich auf dem gesamten Spielfeld ereignen
Sanktion: Gedränge.
7. Ein Spieler darf den Ball nicht absichtlich nach vorne werfen oder passen.
Sanktion: Straftritt.

PRINZIP

Antritte werden verwendet, um jede Spielhälfte oder Verlängerung zu beginnen. Wiederantritte werden zur Wiederaufnahme des Spiels ausgeführt.

1. Alle Antritte und Wiederantritte werden als Dropkick durchgeführt
Sanktion: Die nicht schuldige Mannschaft hat die Wahl zwischen einer Wiederholung des Tritts oder einem Gedränge.



Antritt

ANTRITTE UND WIEDERANTRITTE NACH DEM ERZIELEN VON PUNKTEN

2. Antritte werden auf oder hinter der Mitte der Mittellinie ausgeführt.
Sanktion: Die nicht schuldige Mannschaft hat die Wahl zwischen einer Wiederholung des Tritts oder einem Gedränge.
3. Der Gegner, der zum Anfang des Spiels antretenden Mannschaft beginnt die zweite Spielhälfte.
4. Nachdem eine Mannschaft Punkte erzielt hat, tritt der Gegner auf oder hinter der Mitte der Mittellinie wieder an. **Sanktion:** Die nicht schuldige Mannschaft hat die Wahl zwischen einer Wiederholung des Tritts oder einem Gedränge.
5. Wenn der Ball angetreten wird:
 - a. Müssen sich alle Mitspieler des Kickers hinter dem Ball befinden.
Sanktion: Gedränge.
 - b. Müssen sich die Gegenspieler auf oder hinter der 10-Meter-Linie befinden.
Sanktion: Der Tritt wird wiederholt.
6. Der Ball muss die 10-Meter-Linie erreichen. **Sanktion:** Die nicht schuldige Mannschaft hat die Wahl zwischen einer Wiederholung des Tritts oder einem Gedränge.
7. Wenn der Ball die 10-Meter-Linie erreicht hat, aber vom Wind zurückgeweht oder von einem Gegner gespielt wird bevor er die 10-Meter-Linie erreicht, geht das Spiel weiter.
8. Wird der Ball direkt ins Seitenaus getreten, wählt die gegnerische Mannschaft aus den folgenden Optionen:
 - a. Den Antritt wiederholen zu lassen.
 - b. Gedränge.
 - c. Gasse.
 - d. Schneller Einwurf.
9. Wenn der Ball ins gegnerische Malfeld getreten wird, ohne dass er einen Spieler berührt hat und ein Gegenspieler legt den Ball ohne Verzögerung tot oder der Ball wird tot, indem er die Malfeldendauslinie überquert, hat die nicht tretende Mannschaft die Wahl zwischen einer Wiederholung des Antritts oder einem Gedränge.
10. Wenn der Ball ins Malfeld der tretenden Mannschaft getreten wird und von einem Verteidiger tot gemacht wird oder der Ball wird tot, indem er die Malfeldendauslinie überquert, wird der nicht tretenden Mannschaft ein 5-Meter Gedränge zugesprochen.

ANDERE WIEDERANTRITTE (DROPOUTS)

11. Das Spiel wird mit einem 22-Meter-Drop out fortgesetzt, wenn ein nicht erfolgreicher Straftritt zum Goal oder ein Versuch eines Dropgoal von der verteidigenden Mannschaft im Malfeld abgelegt oder tot gemacht wird oder der Ball aufgrund eines dieser Versuche durch das Malfeld hindurch tot wird.
12. Das Spiel wird mit einem Mallinien-Dropout wieder gestartet, wenn:
 - a. Der Ball durch einen angreifenden Spieler ins Malfeld gespielt oder getragen wurde und dieser durch einen Gegenspieler hochgehalten wurde (held up).
 - b. Ein Tritt eines Angreifers, ausgenommen Antritt, Wiederantritt nach Punkten oder nach einem versuchten Dropgoal bzw. Straftritt, wird durch die gegnerische Mannschaft im eigenen Malfeld abgelegt oder tot gemacht.
 - c. Ein angreifender Spieler lässt den Ball im gegnerischen Malfeld nach vorne fallen.

Art des Wiederantritts: 22-Meter-Dropout

Ort des Tritts: Auf oder hinter der 22-Meter-Linie der verteidigenden Mannschaft

Sanktionslinie: Die 22-Meter-Linie

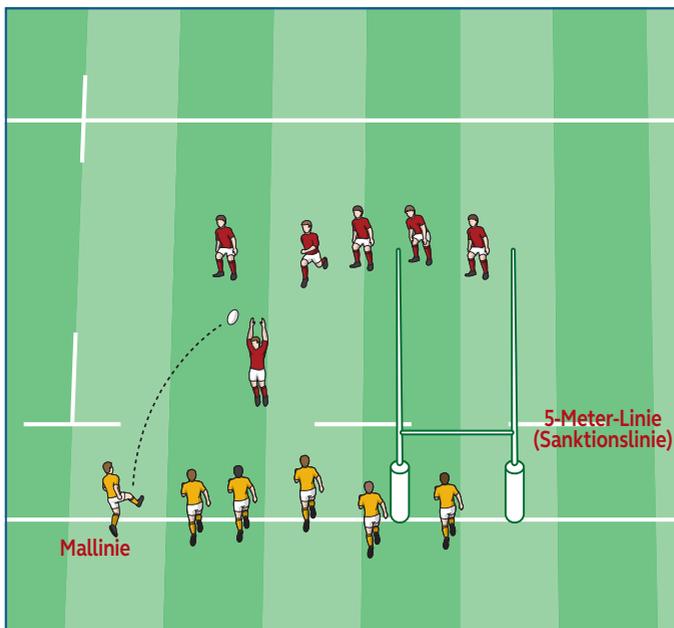
Art des Wiederantritts: Mallinien-Dropout

Ort des Tritts: Auf oder hinter der Mallinie der verteidigenden Mannschaft

Sanktionslinie: Die 5-Meter-Linie

13. Ein Dropout
 - a. Wird an dem in der Tabelle angegebenen Ort ausgeführt.
Sanktion: Gedränge.
 - b. Muss ohne Verzögerung ausgeführt werden. **Sanktion:** Freitritt.
 - c. Muss die Sanktionslinie wie in der Tabelle angegeben überqueren.
Sanktion: Die nicht schuldige Mannschaft hat die Wahl zwischen einer Wiederholung des Tritts oder einem Gedränge.
 - d. Darf nicht direkt ins Seitenaus gehen. **Sanktion:** Die gegnerische Mannschaft kann zwischen einem der folgenden Optionen wählen:
 - i. Der Dropkick wird wiederholt; oder
 - ii. Ein Gedränge; oder
 - iii. Eine Gasse; oder
 - iv. Ein schneller Einwurf.
14. Gegenspieler dürfen nicht über die Sanktionslinie anlaufen bevor der Ball getreten wurde. **Sanktion:** Freitritt.

15. Ein Gegenspieler, der sich vor der Sanktionslinie befindet, darf den Tritt nicht verzögern oder verhindern. **Sanktion: Straftritt.**
16. Wenn der Ball die Sanktionslinie überquert, aber zurückgeweht wird, geht das Spiel weiter.
17. Wenn der Ball die Sanktionslinie nicht überquert, kann Vorteil gespielt werden.
18. Wenn ein Dropout ins gegnerische Malfeld getreten wird, ohne dass er irgendeinen Spieler berührt und ein Gegenspieler den Ball ohne Verzögerung totlegt oder der Ball ins Malfeldseitenaus, bzw. auf oder über die Malfeldendauslinie geht, hat die nicht tretende Mannschaft die Wahl zwischen einem erneuten 22-Meter-Antritt oder einem Gedränge.
19. Alle Mitspieler des Kickers müssen sich beim Tritt hinter dem Ball befinden. Mitspieler des Kickers, die sich beim Tritt vor dem Ball befinden, können bestraft werden, wenn sie sich nicht zurückbewegen und am Spiel teilnehmen bis eine Handlung eines Mitspielers sie wieder spielberechtigt macht.
Sanktion: Gedränge.



Mallinien-Dropkick

PRINZIP

Nur Spieler die auf ihren Füßen (on feet) sind nehmen am Spielgeschehen teil.

1. Spieler die zu Boden gehen, um den Ball aufzunehmen oder mit dem Ball zu Boden gehen müssen unverzüglich:
 - a. Mit dem Ball aufstehen; oder
 - b. Den Ball spielen (aber nicht treten); oder
 - c. Den Ball loslassen.

Sanktion: Strafrtritt.

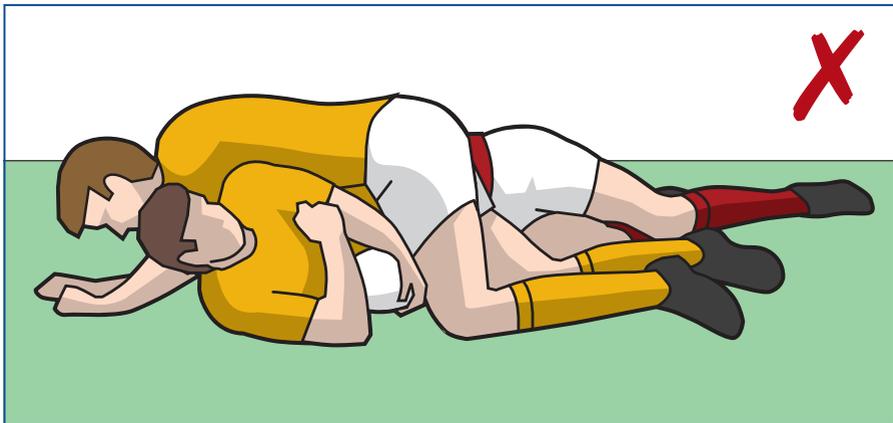
2. Nachdem der Ball gespielt oder losgelassen wurde, müssen Spieler auf dem Boden sich entweder vom Ball wegbewegen oder aufstehen.

Sanktion: Strafrtritt.

3. Ein Spieler auf dem Boden, der nicht den Ball hat, nimmt nicht am Spiel teil und muss:
 - a. Spielern, die nicht auf dem Boden sind, erlauben den Ball zu spielen oder in Ballbesitz zu kommen.
 - b. Den Ball nicht spielen.
 - c. Den Gegenspieler weder tackeln oder versuchen zu tackeln.

Sanktion: Strafrtritt.

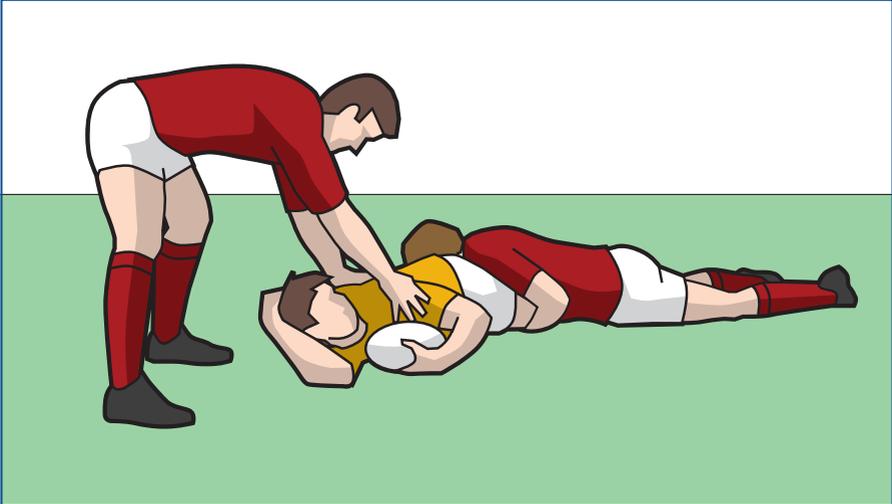
4. Spieler, die auf ihren Füßen stehen und nicht in Ballbesitz sind, dürfen nicht auf oder über Spieler fallen die am Boden liegen und im Ballbesitz sind oder in der Nähe des Balles sind. **Sanktion: Strafrtritt.**



Kein Spieler darf auf oder über einen getackelten Spieler fallen

PRINZIP

Ein Tackle kann überall auf der Spielfläche stattfinden. Jegliche Aktionen von beteiligten Spielern müssen einen fairen Wettkampf ermöglichen und sicherstellen, dass der Ball sofort spielbar ist.



Tackle

ANFORDERUNGEN AN EIN TACKLE

1. Ein Tackle kommt zustande, wenn der Ballträger von einem oder mehreren Gegenspielern gehalten und zu Boden gebracht wird.
2. Zu Boden bringen bedeutet, dass der Ballträger auf dem Boden liegt, sitzt oder mind. ein Knie den Boden oder einen anderen Spieler, der am Boden liegt, berührt.
3. Gehalten bedeutet, dass der Tackler den Ballträger so lange festhalten muss, bis der Ballträger auf dem Boden ist.

SPIELER IN EINEM TACKLE

4. Spieler im Tackle sind:
 - a. Der getackelte Spieler
 - b. Der oder die Tackler
 - c. Andere:
 - i. Spieler, die den Ballträger während des Tackles halten ohne zu Boden zu gehen;
 - ii. Ankommende Spieler, die versuchen den Ball zu erobern;
 - iii. Spieler, die bereits auf dem Boden sind.

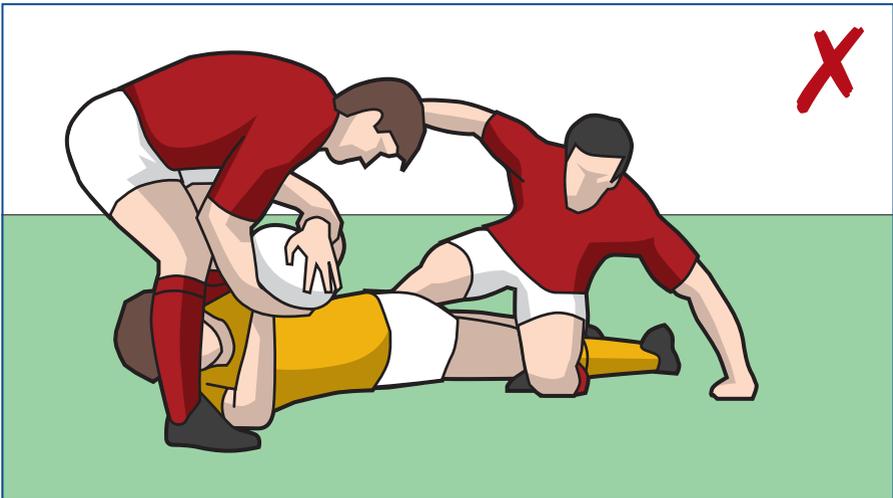
VERANTWORTUNG DER SPIELER

5. Der Tackler muss:
 - a. Unverzüglich, nachdem beide Spieler zu Boden gegangen sind, den Ball und Ballträger loslassen.
 - b. Sich unverzüglich vom getackelten Spieler und dem Ball wegbewegen oder aufstehen.
 - c. Auf seinen Füßen sein, bevor er versucht den Ball zu spielen.
 - d. Es dem getackelten Spieler ermöglichen, den Ball zu spielen oder loszulassen.
 - e. Es dem getackelten Spieler ermöglichen, sich vom Ball weg zu bewegen.

Sanktion: Straftritt.

6. Tackler können den Ball aus Richtung der eigenen Mallinie spielen, vorausgesetzt sie halten sich an die oben aufgeführten Aufgaben und es hat sich noch kein Ruck gebildet.
7. Getackelte Spieler müssen unverzüglich:
 - a. Den Ball freigeben, damit das Spiel fortgeführt werden kann. Dies kann durch Loslassen, Passen oder Schieben in jede Richtung, außer vorwärts, erfolgen. Der Ball darf in jede Richtung platziert werden.
 - b. Sich vom Ball wegbewegen oder aufstehen
 - c. Sicherstellen, dass sie nicht auf, über oder in der Nähe des Balles liegen und somit die Gegenspieler am Erlangen des Ballbesitzes hindern.

Sanktion: Straftritt.



Der getackelte Spieler muss den Ball unverzüglich loslassen.

8. Andere Spieler müssen:
- a. Auf den Füßen bleiben und den Ball sowie den Ballträger unverzüglich loslassen.
 - b. Auf den Füßen bleiben, wenn sie den Ball spielen.
 - c. Zum Tackle aus Richtung ihrer eigenen Mallinie kommen, bevor sie den Ball spielen.
 - d. Nicht den Ball spielen oder versuchen einen Gegenspieler zu tackeln, solange sie am Boden in der Nähe des Tackles sind.
 - e. Einen Gegner, der an einem Tackling beteiligt ist, nicht zu Boden rollen, ziehen oder drehen

Sanktion: Strafrtritt.



Nach einem Tackle müssen alle Spieler auf ihren Füßen sein, wenn sie den Ball spielen.



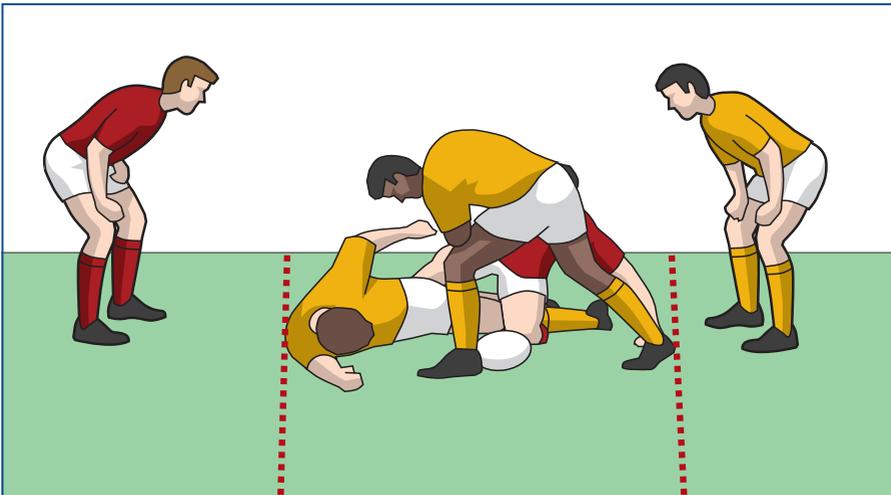


Spieler ist nicht auf seinen Füßen (off feet) und spielt den Ball im Tackle.

9. Jeder Spieler, der in Ballbesitz gelangt:
- Ball sofort spielen. Entweder indem er sich wegbewegt, passt oder tritt.
 - Muss auf den Füßen bleiben und darf nicht beim oder in der Nähe des Tackles zu Boden gehen, außer er wird durch einen Gegenspieler getackelt.
 - Darf getackelt werden, sofern der Tackler aus der Richtung seiner eigenen Mallinie kommt.

Sanktion: Strafrtritt.

10. Abseitslinien an einem Tackle entstehen, wenn mindestens ein Spieler auf seinen Füßen und über dem Ball ist, welcher auf dem Boden liegt. Die Abseitslinie jeder Mannschaft läuft parallel zur Mallinie und durch den hintersten Punkt eines Spielers, der im Tackle ist oder auf seinen Füßen und über dem Ball steht. Wenn dieser Punkt hinter der Mallinie ist, ist die Abseitslinie für die Mannschaft die Mallinie.



Abseitslinie kreiert von einem Spieler, der auf seinen Füßen und über dem Ball steht.

11. Das Tackle ist beendet, wenn:
- Sich ein Ruck bildet.
 - Ein Spieler auf den Füßen, egal von welcher Mannschaft, den Ball erobert und sich wegbewegt oder den Ball passt oder tritt.
 - Der Ball den Tackle-Bereich verlässt.
 - Der Ball unspielbar wird. Wenn unklar ist, welcher Spieler einen Regelverstoß begangen hat, ordnet der Schiedsrichter ein Gedränge an. Der Einwurf erfolgt durch die Mannschaft, die vor dem Abpfiff nach vorne ging. Falls keine Mannschaft nach vorne ging, erfolgt der Einwurf durch die angreifende Mannschaft.

PRINZIP

Der Zweck eines Rucks ist es den Spielern die Möglichkeit zu geben, um den sich am Boden befindenden Ball zu kämpfen.



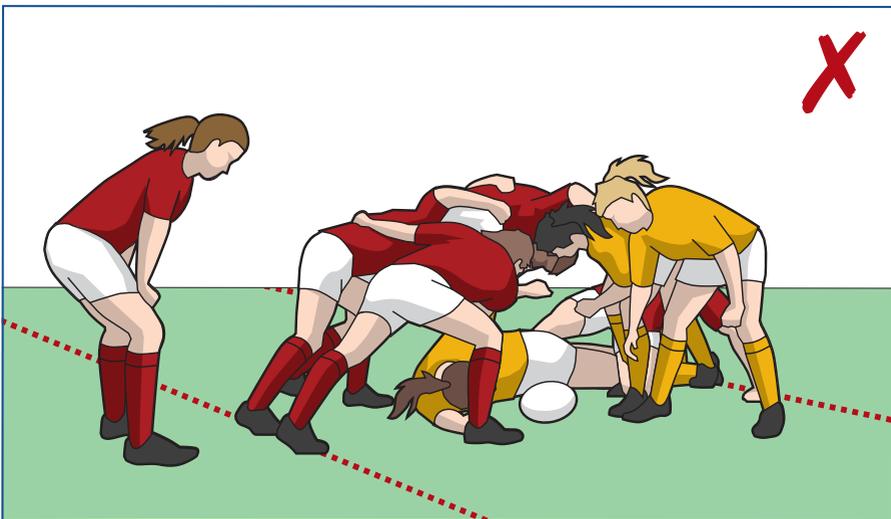
Ruck

EIN RUCK BILDEN

1. Ein Ruck kann nur innerhalb der Spielfläche stattfinden.
2. Ein Ruck bildet sich wenn mindestens ein Spieler jeder Mannschaft in Kontakt sind und diese Spieler auf ihren Füßen über dem sich am Boden befindenden Ball stehen.
3. Am Ruck teilnehmende Spieler dürfen in jeder Phase des Rucks ihre Köpfe und Schultern nicht unterhalb der Hüfte haben. **Sanktion:** Freitritt.

ABSEITS AM RUCK

4. Jede Mannschaft hat eine Abseitslinie, welche parallel zur Mallinie und durch den hintersten Punkt eines jeden Teilnehmers am Ruck verläuft. Ist dieser Punkt auf oder hinter der Mallinie, so ist die Abseitslinie für diese Mannschaft die Mallinie.



An einem Ruck verläuft die Abseitslinie durch den hintersten Punkt des hintersten Spielers jeder Mannschaft. Der Spieler im gelben Trikot auf der rechten Seite befindet sich im Abseits.

AM RUCK TEILNEHMEN

5. Ein ankommender Spieler muss auf seinen Füßen stehen und darf sich nur von hinter seiner Abseitslinie am Ruck beteiligen.
6. Ein Spieler darf sich neben, aber nicht vor dem letzten Spieler beteiligen.
7. Ein Spieler muss sich am Körper eines Mitspielers oder eines Gegenspielers binden. Diese Bindung muss vor oder gleichzeitig mit dem Kontakt mit einem anderen Körperteil erfolgen.
8. Spieler müssen sich am Ruck beteiligen oder sich sofort hinter ihre Abseitslinie zurückziehen.
9. Spieler, die zuvor am Ruck teilgenommen haben, können sich wieder in das Ruck einreihen sofern sie dies von einer legalen Position aus tun.

Sanktion: Straftritt.

WÄHREND EINES RUCKS

10. Der Ballbesitz kann entweder durch Hakeln oder durch Wegdrücken der gegnerischen Mannschaft erobert werden.
11. Nachdem sich ein Ruck gebildet hat darf kein Spieler den Ball mit den Händen spielen, es sei denn der Spieler hat die Hände bereits am Ball bevor sich das Ruck gebildet hat und er ist auf den Füßen geblieben.
12. Alle an einem Ruck beteiligten Spieler müssen versuchen während des gesamten Rucks auf den Füßen zu bleiben.
13. Alle Spieler in einem Ruck müssen sich darin befinden oder daran gebunden sein und dürfen sich nicht nur seitlich davon aufhalten.
14. Spieler dürfen den Ball mit ihren Füßen hakeln, vorausgesetzt dies geschieht auf sichere Art und Weise.
15. Spieler auf dem Boden müssen versuchen sich vom Ball weg zu bewegen und dürfen den Ball weder im Ruck noch beim Verlassen des Rucks spielen.

16. Spielern dürfen nicht:

- a. Den Ball mit ihren Beinen aufheben.
- b. Ein Ruck absichtlich zusammenbrechen lassen oder auf ein Ruck drauf springen.
- c. Absichtlich auf einen anderen Spieler treten.
- d. Auf den Ball fallen, wenn er aus einem Ruck herauskommt.
- e. Den Ball aus dem Ruck treten oder versuchen dies zu tun.

Sanktion: Straftritt.

- f. Den Ball in das Ruck zurückbefördern.
- g. Handlungen vornehmen die den Gegner veranlassen könnten anzunehmen, dass das Ruck zu Ende ist, wenn dies eigentlich nicht der Fall ist.

Sanktion: Freitritt.

DAS ENDE EINES RUCKS

17. Wenn der Ball von einer Mannschaft eindeutig erobert wurde und spielbar ist fordert sie der Schiedsrichter mittels des Rufs „use it“ (oder vergleichbar) auf, den Ball zu spielen. Danach muss der Ball innerhalb von fünf Sekunden gespielt werden. **Sanktion:** Gedränge.

18. Ein Spieler, der Teil des Rucks ist oder war, darf einen Gegenspieler, der sich in der Nähe des Rucks (innerhalb von 1 m) befindet und versucht, den Ball wegzuspielen, nicht anspielen. **Sanktion:** Straftritt

19. Ein Ruck endet und das Spiel geht weiter, wenn der Ball das Ruck verlässt bzw. wenn der Ball auf oder hinter der Mallinie ist.

20. Das Ruck endet, wenn der Ball unbespielbar ist. Wenn der Schiedsrichter der Auffassung ist, dass der Ball voraussichtlich nicht innerhalb einer angemessenen Zeit aus dem Ruck herauskommen wird, ordnet er ein Gedränge an.

PRINZIP

Der Zweck eines Mauls ist es, den Spielern die Möglichkeit zu geben um den Ball zu kämpfen, der hochgehalten wird.



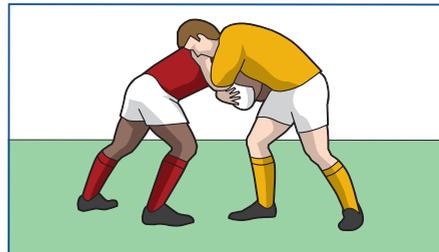
Maul

EIN MAUL BILDEN

1. Ein Maul kann nur innerhalb der Spielfläche stattfinden.
2. Es besteht aus einem Ballträger und mindestens einem weiteren Spieler von jeder Mannschaft, die aneinander gebunden und auf den Füßen sind. Ein Spieler, der dem Ballträger den Ball entreißt, muss mit diesem Spieler in Kontakt bleiben, bis er den Ball übergeben hat

Sanktion: Straftritt.

3. Sobald sich ein Maul gebildet hat, muss es sich in Richtung einer Mallinie bewegen.



Maul nicht gebildet

ABSEITS AM MAUL

4. Für jede Mannschaft besteht eine Abseitslinie, die parallel zur Mallinie durch den hintersten Fuß des am Maul teilnehmenden Spielers verläuft, der am nächsten zur eigenen Mallinie ist. Wenn dieser hinterste Fuß auf oder hinter der Mallinie ist, so ist die Mallinie die Abseitslinie für diese Mannschaft.
5. Ein Spieler muss sich entweder von einer spielberechtigten Position an das Maul anschließen oder sich sofort hinter seine Abseitslinie zurückziehen.
Sanktion: Straftritt.
6. Spieler, die ein Maul verlassen, müssen sich sofort hinter ihre Abseitslinie begeben. Diese Spieler dürfen sich dem Maul wieder anschließen. **Sanktion:** Straftritt.

AM MAUL TEILNEHMEN

7. Spieler, die sich einem Maul anschließen, müssen:
 - a. Aus einer spielberechtigten Position kommen.
 - b. Sich am hintersten Spieler des Mauls binden.**Sanktion:** Straftritt.
 - c. Ihre Köpfe und Schultern nicht unterhalb der Hüfte haben.
Sanktion: Freitritt.

WÄHREND EINES MAULS

8. Der Ballträger in einem Maul darf zu Boden gehen, vorausgesetzt, dass dieser Spieler den Ball sofort spielbar macht. **Sanktion:** Gedränge.
9. Alle anderen an einem Maul beteiligten Spieler müssen versuchen auf den Füßen zu bleiben.
10. Alle Spieler in einem Maul müssen sich darin befinden oder daran gebunden sein und dürfen sich nicht nur seitlich davon aufhalten.
11. Spieler dürfen nicht:
 - a. Ein Maul absichtlich zusammenbrechen lassen oder auf ein Maul springen.
 - b. Versuchen einen Gegenspieler aus einem Maul herauszuziehen.
Sanktion: Straftritt.
 - c. Handlungen vornehmen, die den Gegner veranlassen könnten anzunehmen, dass das Maul zu Ende ist, wenn dies nicht der Fall ist.
Sanktion: Freitritt.

12. Wenn Spieler der Mannschaft, die nicht im Ballbesitz ist, absichtlich das Maul verlassen, so dass es keine Spieler dieser Mannschaft mehr im Maul gibt, besteht das Maul weiterhin.
13. Wenn alle Spieler der Mannschaft, die nicht im Ballbesitz ist, absichtlich das Maul verlassen, dürfen Spieler dieser Mannschaft wieder am Maul teilnehmen, vorausgesetzt der erste Spieler, der dies tut bindet sich am vordersten Spieler der Mannschaft in Ballbesitz. **Sanktion: Strafrtritt.**
14. Wenn sich ein Maul für mehr als fünf Sekunden nicht mehr auf eine Mallinie zubewegt, der Ball aber bewegt wird und der Schiedsrichter ihn sehen kann, weist der Schiedsrichter die Spieler an, den Ball zu spielen. Die Mannschaft in Ballbesitz muss den Ball dann innerhalb eines angemessenen Zeitraumes spielen. **Sanktion: Gedränge.**
15. Wenn sich ein Maul nicht mehr auf eine Mallinie zubewegt, darf es sich erneut in Richtung einer Mallinie in Bewegung setzen, vorausgesetzt dies geschieht innerhalb von fünf Sekunden. Wenn ein Maul ein zweites Mal zum Stillstand kommt, der Ball aber bewegt wird und der Schiedsrichter ihn sehen kann, weist der Schiedsrichter die Mannschaft an den Ball zu spielen. Die Mannschaft in Ballbesitz muss den Ball dann innerhalb eines angemessenen Zeitraumes spielen. **Sanktion: Gedränge.**

DAS ENDE EINES MAULS

16. Ein Maul endet und das Spiel wird fortgesetzt, wenn:
 - a. Der Ball oder der Ballträger das Maul verlässt.
 - b. Der Ball auf dem Boden ist.
 - c. Der Ball auf oder über der Mallinie ist.
17. Ein Maul endet nicht erfolgreich, wenn:
 - a. Der Ball unspielbar wird.
 - b. Das Maul zusammenbricht (nicht auf Grund eines Foulspiels).
 - c. Das Maul sich für mehr als fünf Sekunden nicht mehr auf eine Mallinie zubewegt und der Ball nicht herausgespielt wird.
 - d. Der Ballträger zu Boden geht und der Ball nicht unverzüglich spielbar ist.
 - e. Der Ball spielbar ist, der Schiedsrichter die Spieler bereits aufgefordert hat den Ball zu spielen (Çuse itë) und der Ball nicht innerhalb von fünf Sekunden gespielt wird.

Sanktion: Gedränge.

18. Ein Spieler, der Teil des Maul ist oder war, darf einen Gegenspieler, der sich in der Nähe des Maul (innerhalb von 1 m) befindet und versucht, den Ball wegzuspielen, nicht anspielen. Wenn sich ein Maul unmittelbar nach dem Fangen eines Tritts aus dem offenen Spiel heraus formiert und ein Gedränge aus oben genannten Gründen angeordnet wird, wird der Einwurf der Mannschaft des Ballfängers zugesprochen

PRINZIP

Eine Möglichkeit das Spiel innerhalb der eigenen 22 zu unterbrechen in dem man einen Tritt eines Gegenspielers direkt fängt.



EINE MARK MACHEN

- Um eine Mark zu machen muss ein Spieler:
 - Während er den Ball fängt oder nachdem er ihn in der Luft gefangen hat mit mindestens einem Fuß auf oder hinter der 22 Meter Linie stehen; und
 - Ball, der die „Plane of 22“ erreicht hat, direkt von einem gegnerischen Tritt fangen, bevor der Ball den Boden oder einen anderen Spieler berührt; und
 - „Mark“ rufen.
- Ein Spieler darf auch dann eine Mark machen, wenn der Ball, bevor er gefangen wird, eine Malstange oder die Querlatte berührt hat.
- Wenn eine Mark regelkonform ausgeführt wurde unterbricht der Schiedsrichter das Spiel sofort und spricht der Mannschaft in Ballbesitz einen Freitritt zu.
- Eine Mark darf nicht nach einem Antritt oder einem Wiederantritt nachdem Punkte erzielt wurden ausgeführt werden.

DAS SPIEL WIEDER BEGINNEN NACH EINER MARK

5. Der Spieler, der die Mark gemacht hat, führt den Freitritt aus (gemäß Regel 20).
6. Wenn der Spieler bei der Beanspruchung einer Mark verletzt wird und nicht in der Lage ist, den Freitritt innerhalb einer Minute auszuführen, darf ein Mitspieler den Freitritt ausführen.
7. Der Freitritt wird an folgenden Stellen ausgeführt: Stelle der

Stelle der Mark	Stelle des Freitritts
Innerhalb der 22	An dem Ort der Mark, allerdings mindestens 5 Meter von der Mallinie entfernt und in auf der Höhe der Mark.
Innerhalb des Malfelds	Auf der 5 Meter Linie auf Höhe der Mark

PRINZIP

Die seitlichen Begrenzungen der Spielfläche werden Seitenauslinien genannt. Wenn das Spiel eine Seitenauslinie erreicht, ist der Ball im Seitenaus und unspielbar.

Schnelle Einwürfe und Gassen sind Möglichkeiten das Spiel mit einem Einwurf wieder zu beginnen, nachdem der Ball oder Ballträger ins Seitenaus befördert wurde.

SEITENAUS ODER MALFELDSEITENAUS

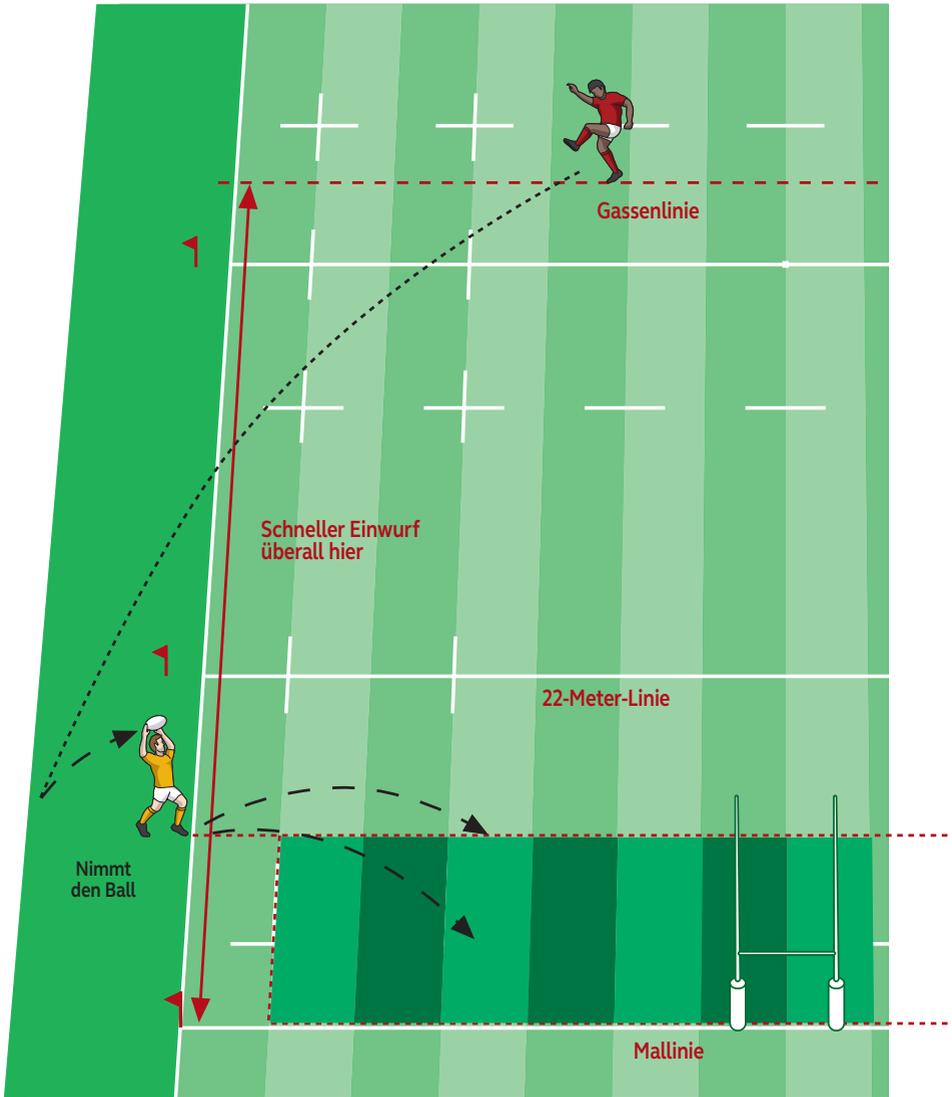
1. Der Ball ist im Seitenaus oder Malfeldseitenaus wenn:
 - a. Der Ball oder Ballträger die Seitenauslinie, Malfeldseitenauslinie oder etwas außerhalb davon berührt.
 - b. Ein Spieler, der bereits die Seitenauslinie, Malfeldseitenauslinie oder etwas außerhalb davon berührt und den Ball trägt oder fängt.
 - i. Wenn der Ball die „Plane of touch“ erreicht hat, wenn er durch einen Spieler gefangen wird, so hat der Fänger den Ball nicht ins Seitenaus gebracht.
 - ii. Wenn der Ball die „Plane of touch“ noch nicht erreicht hat, wenn er gefangen oder aufgenommen wird, dann hat der Fänger den Ball ins Seitenaus gebracht, unabhängig davon ob Ball in Bewegung war oder nicht.
2. Der Ball ist nicht im Seitenaus oder Malfeldseitenaus wenn:
 - a. Der Ball die „Plane of touch“ erreicht aber von einem Spieler innerhalb des Spielfelds gefangen, geschlagen oder getreten wird.
 - b. Ein Spieler von innerhalb oder außerhalb der Spielfläche springt, den Ball fängt und innerhalb des Spielfelds landet, unabhängig davon ob der Ball die „Plane of touch“ erreicht hat.
 - c. Ein Spieler springt aus dem Spielfeld und schlägt den Ball zurück ins Spielfeld (oder fängt ihn und lässt ihn wieder los), bevor der Spieler im Seitenaus oder Malfeldseitenaus landet, unabhängig davon ob der Ball die „Plane of touch“ erreicht hat.
 - d. Ein Spieler, der sich im Seitenaus befindet, den Ball tritt oder schlägt, jedoch nicht hält, vorausgesetzt der Ball hat die „plane of touch“ nicht erreicht.

SCHNELLER EINWURF

3. Ein Spieler, der den Ball ins Seitenaus trägt, muss sich unmittelbar vom Ball lösen, damit ein schneller Einwurf möglich ist. **Sanktion:** Straftritt.
4. Der Einwurf des Balles bei einem schnellen Einwurf erfolgt:
 - a. Zwischen der Stelle wo der Ball in eine formierte Gasse eingeworfen werden würde und der eigenen Mallinie; und
 - b. Parallel zur oder in Richtung der eigenen Mallinie; und
 - c. So dass er die 5 – Meter - Linie überquert, bevor er den Boden oder einen Spieler berührt; und
 - d. Durch einen Spieler, dessen Füße sich außerhalb der Spielfläche befinden.

Sanktion: Wahl zwischen Gasse oder Gedränge

5. Ein schneller Einwurf wird nicht erlaubt und eine Gasse für die gleiche Mannschaft gegeben, wenn:
 - a. Eine Gasse bereits formiert war; oder
 - b. Ball, nachdem er im Seitenaus war, von jemand anderem berührt wurde als dem einwerfenden Spieler oder dem Spieler der den Ball ins Seitenaus gebracht hat; oder
 - c. ein anderer Ball benutzt wurde, als der, der ins Seitenaus gegangen ist.
6. Der Ball muss die 5 – Meter - Linie überqueren bevor er gespielt wird. Kein Spieler darf verhindern, dass der Ball 5 Meter fliegt. **Sanktion:** Freitritt.
7. Wenn die Gassenlinie außerhalb der 22 ist, darf die Verteidigung einen schnellen Einwurf innerhalb der 22 vornehmen, aber es wird so gewertet, als wenn sie den Ball in die 22 zurückgebracht hätten.



Schneller Einwurf

GASSE

8. Die Stelle, an der das Spiel mit einer Gasse wiederaufgenommen wird und welche Mannschaft einwirft, ist wie folgt festgelegt:
- Generell

Ereignis	Ort der Gassenlinie	Wer wirft ein
Ein Spieler, der in seiner Spielfeldhälfte ist, tritt den Ball in des Gegners 22 indirekt ins Seitenaus. Entweder hat die Mannschaft den Ball nicht in ihre Hälfte gebracht, oder es fand ein Tackle, Ruck oder Maul innerhalb der Hälfte statt, oder ein Gegner hat den Ball innerhalb der Hälfte berührt. Diese Variante gilt nicht bei einem Antritt oder jeder Art von Wiederantritten.	Dort wo der Ball die Seitenauslinie erreicht.	Die tretende Mannschaft
Der Ballträger geht ins Seitenaus oder tritt den Ball indirekt ins Seitenaus (anders als den Ball aus der eigenen Spielfeldhälfte in des Gegners 22 zu treten)	Dort, wo der Spieler oder der Ball die Seitenauslinie oder den Boden dahinter berührt.	Der Gegner.
Ein Spieler schlägt, passt, oder wirft den Ball unabsichtlich ins Seitenaus.	Dort wo der Ball die Seitenauslinie erreicht.	Der Gegner.
Der Ball berührt einen Spieler und geht direkt ins Seitenaus.	Dort wo der Ball die Seitenauslinie erreicht hat oder an dem Punkt auf der Seitenauslinie, die am nächsten zu der Stelle ist, an der der Ball den Spieler berührt hat, je nach dem, was näher zur Mallinie dieses Spielers ist.	Der Gegner.

Ereignis	Ort der Gassenlinie	Wer wirft ein
Der Ball berührt einen Spieler und springt dann ins Seitenaus.	Dort wo der Ball die Seitenauslinie erreicht hat.	Der Gegner
Ein Spieler, der sich im Seitenaus befindet, fängt oder hebt den Ball auf, der die „Plane of touch“ erreicht hat.	Dort wo der Ball die „Plane of touch“ erreicht hat.	Die Mannschaft des Spielers, welcher den Ball gefangen oder aufgenommen hat.
Ein Spieler, der im Seitenaus ist, fängt oder nimmt einen Ball auf, der die „Plane of touch“ noch nicht erreicht hat.	Dort wo der Spieler steht.	Der Gegner.

- b. Der Ball wird nach einem Antritt oder Wiederantritt direkt ins Seitenaus getreten.

Ereignis	Ort der Gassenlinie	Wer wirft ein
Der Ball geht, nachdem Punkte erzielt wurden, bei einem Antritt oder Wiederantritt, direkt ins Seitenaus.	Wenn die Gasseoption gewählt wird, ist der Einwurf an der Stelle, an der der Ball die Seitenauslinie erreicht hat oder auf der Mittellinie, je nach dem was näher zur Mallinie des Kickers ist.	Die Mannschaft, die nicht getreten hat.
Der Ball geht nach einen Drop-out direkt ins Seitenaus.	Wenn die Option der Gasse gewählt wird, ist der Einwurf an der Stelle, an der der Ball die Seitenauslinie erreicht hat oder auf der Sanktionslinie des Drop-outs, je nach dem was näher zur Mallinie des Kickers ist.	Die Mannschaft, die nicht getreten hat.

c. Der Ball wurde von einem Straftritt getreten.

Ereignis	Ort der Gassenlinie	Wer wirft ein
Ein Spieler tritt den Ball ins Seitenaus (entweder direkt oder er kommt vorher in der Spielfläche auf oder berührt einen Gegenspieler oder den Schiedsrichter).	Dort wo der Ball die Seitenauslinie erreicht hat.	Die tretende Mannschaft.
Ein Spieler, der im Seitenaus steht, fängt den Ball, unabhängig davon ob der Ball die Seitenauslinie erreicht hat.	Dort wo der Ball die Seitenauslinie erreicht hat oder wenn der Ball die Seitenauslinie nicht erreicht hat, dort wo der fangende Spieler steht.	Die tretende Mannschaft.
Ein Spieler, der im Seitenaus ist, hebt einen Ball auf, der die „Plane of touch“ noch nicht erreicht hat.	Dort wo der Spieler steht.	Die tretende Mannschaft.

- d. Der Ball wird aus der eigenen 22 oder aus dem Malfeld, direkt ins Seitenaus getreten.

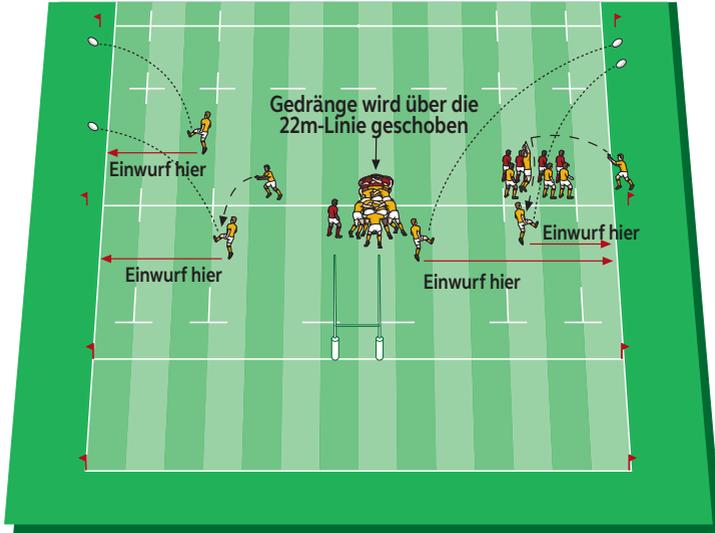
Ereignis	Ort der Gassenlinie	Wer wirft ein
KEIN RAUMGEWINN		
<p>Die verteidigende Mannschaft bringt den Ball in deren eigene 22, kein Tackle, Ruck oder Maul entsteht und kein Gegenspieler berührt den Ball innerhalb der 22. Wenn ein Spieler innerhalb der eigenen 22 den Ball aufhebt, wenn dieser außerhalb der 22 ist, oder ihn fängt bevor er die „Plane of 22“ erreicht hat und ihn dann direkt von innerhalb der 22 ins Seitenaus tritt, hat dieser Spieler den in die 22 gebracht.</p>		
Ein Spieler tritt den Ball direkt ins Seitenaus.	Wo der Ball die Seitenauslinie erreicht hat oder auf der Seitenauslinie in einer Linie mit dem Punkt, von dem aus der Ball getreten wurde, je nachdem was näher zur Mallinie des Kickers ist.	Die Mannschaft die nicht getreten hat.
Ein Gegenspieler, der im Seitenaus ist, fängt den Ball.	Dort wo der Ball die Seitenauslinie erreicht hat oder auf der Seitenauslinie in einer Linie mit dem Punkt, von dem aus der Ball getreten wurde, je nachdem was näher zur Mallinie des Kickers ist.	Die Mannschaft die nicht getreten hat.
RAUMGEWINN		
<p>Entweder die verteidigende Mannschaft hat den Ball nicht in ihre eigene 22 zurückgebracht oder ein Tackle, Ruck oder Maul hat innerhalb der 22 stattgefunden oder ein Gegenspieler hat den Ball innerhalb der 22 berührt.</p>		
Ein Spieler tritt den Ball direkt ins Seitenaus	Dort wo der Ball die Seitenauslinie erreicht hat.	Die Mannschaft die nicht getreten hat.
Ein Gegenspieler, der im Seitenaus ist, fängt den Ball	Dort wo der Ball die Seitenauslinie erreicht hat.	Die Mannschaft, die nicht getreten hat.
Ein Spieler tritt den Ball von einem Freitritt, der in der 22 zugesprochen wurde.	Dort wo der Ball die Seitenauslinie erreicht hat.	Die Mannschaft die nicht getreten hat.

e. Der Ball wird außerhalb der 22 direkt ins Seitenaus getreten.

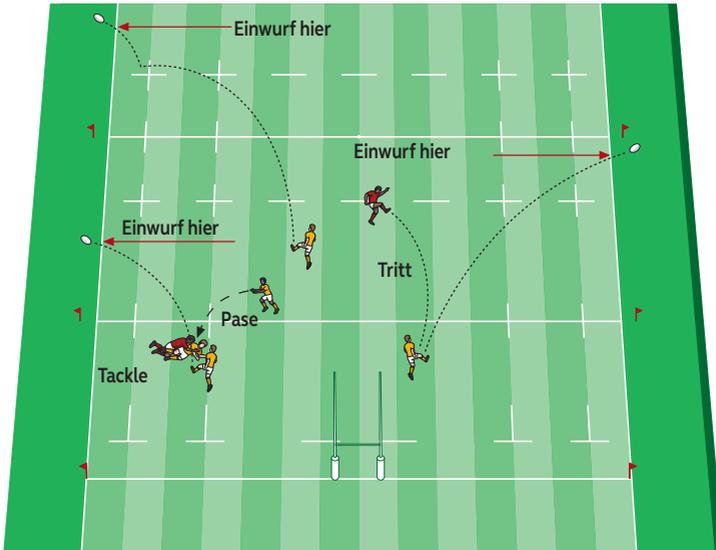
Ereignis	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Ein Spieler tritt den Ball, im offenen Spiel oder nach einem Freitritt, direkt ins Seitenaus.	Wo der Ball die Seitenauslinie erreicht hat oder auf der Seitenauslinie in einer Linie mit dem Punkt, von dem aus der Ball getreten wurde, je nachdem was näher zur Mallinie des Kickers ist. Kein Raumgewinn.	Die Mannschaft die nicht getreten hat.

f. Gasseoptionen

Ereignis	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Nach einem nicht korrekten Einwurf.	Wo die ursprüngliche Gasse stattgefunden hat.	Der Gegner.
Nach einem verweigerten schnellen Einwurf.	Dort, wo die Gasse stattgefunden hätte, wenn der schnelle Einwurf nicht ausgeführt worden wäre.	Die gleiche Mannschaft
Nach einem nicht korrekten schnellen Einwurf.	Dort, wo der schnelle Einwurf ausgeführt wurde.	Der Gegner.
Nach dem der Ball als Folge eines Vorballs oder Vorwurfs ins Seitenaus gegangen ist.	Dort, wo der Ball die Seitenauslinie erreicht hat.	Der Gegner.
Von einem Straftritt oder Freitritt, der für ein Vergehen in der Gasse gegeben wurde.	Dort, wo die ursprüngliche Gasse stattgefunden hat.	Der Gegner.



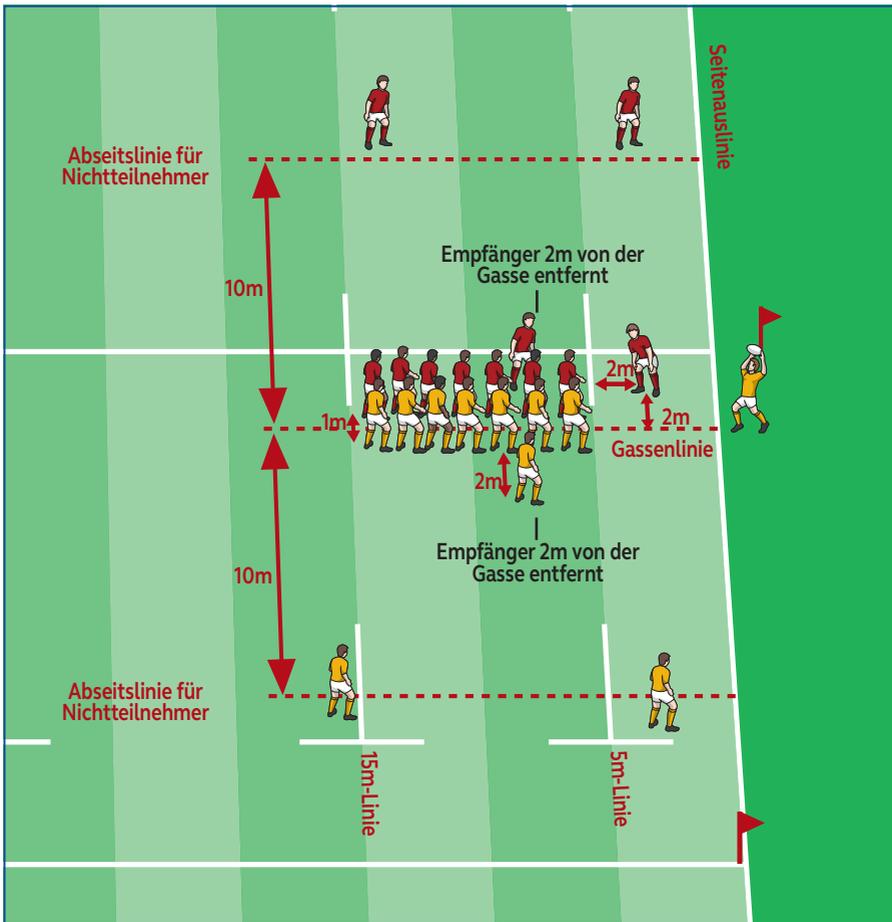
Kein Raumgewinn



Raumgewinn

BILDEN EINER GASSE

9. Eine Gasse wird an der Gassenlinie gebildet.
10. Beide Mannschaften bilden eine gerade Linie auf ihrer Seite der Gasse, jeweils einen halben Meter von der Gassenlinie entfernt. Die Linien verlaufen parallel zueinander, von der 5m zur 15m - Linie. Der Abstand zwischen den Linien muss eingehalten werden, bis der Ball eingeworfen wurde. **Sanktion:** Freitritt.



Die Gasse

11. Mindestens 2 Spieler jeder Mannschaft sind erforderlich, um eine Gasse zu bilden.
12. Die Mannschaften bilden die Gasse innerhalb von 30 Sekunden, nachdem die Marke gesetzt wurde **Sanktion: Freitritt.**
13. Die einwerfende Mannschaft bestimmt die maximale Anzahl der Spieler, die jede Mannschaft in der Gasse haben darf.
14. Außer bei einem Einwurf direkt nach der Bildung der Gasse, darf die nicht einwerfende Mannschaft nicht mehr Spieler in der Gasse haben als die einwerfende Mannschaft. Weniger Spieler sind erlaubt. **Sanktion: Freitritt.**
15. Die nicht einwerfende Mannschaft muss einen Spieler zwischen der Seitenauslinie und der 5m Linie haben. Dieser Spieler steht zwei Meter von der Gassenlinie entfernt, auf der Seite der Gasse seiner Mannschaft und zwei Meter von der 5m Linie. **Sanktion: Freitritt.**
16. Wenn eine Mannschaft einen Empfänger stellt, muss dieser zwischen der 5m und 15m - Linie, zwei Meter entfernt von seinen Mitspielern in der Gasse stehen. Jede Mannschaft darf nur einen Empfänger haben. **Sanktion: Freitritt.**
17. Wenn die Gasse gebildet ist, dürfen Spieler:
 - a. der einwerfenden Mannschaft die Gasse nicht verlassen, außer sie wechseln die Position mit anderen teilnehmenden Spielern.
 - b. der nicht einwerfenden Mannschaft die Gasse verlassen, um sicherzustellen, dass sie nicht mehr Spieler haben als ihre Gegner. **Sanktion: Freitritt.**
18. Teilnehmende Spieler dürfen ihre Position wechseln bevor der Ball eingeworfen wurde.
19. Spieler in der Gasse, die einen Mitspieler, der zum Ball springt, heben oder unterstützen, dürfen diesen Spieler vorab anfassen. Vorausgesetzt sie fassen ihn von hinten nicht unterhalb der Hose oder von vorne nicht unterhalb des Oberschenkels an. **Sanktion: Freitritt.**
20. Spieler dürfen nicht springen, gehoben oder unterstützt werden, bevor der Ball die Hände des einwerfenden Spielers verlassen hat. **Sanktion: Freitritt.**
21. Spieler dürfen keinerlei Kontakt mit einem Gegenspieler haben, bevor der Ball eingeworfen wurde. **Sanktion: Straftritt.**

EINWURF IN EINE GASSE

22. Der einwerfende Spieler steht auf der Gassenlinie mit beiden Füßen außerhalb der Spielfläche. Der einwerfende Spieler darf die Spielfläche nicht betreten bis der Ball eingeworfen wurde. **Sanktion:** Wahl zwischen Gasse oder Gedränge

23. Der Ball muss:

a. Gerade entlang der Gassenlinie in Richtung eines Spielers in der Gasse geworfen werden; und

Sanktion: Wenn die nicht einwerfende Mannschaft keinen Mitspieler liftet, um um den Ball zu kämpfen, wird das Spiel fortgesetzt.>

Wenn die Mannschaft, die nicht einwirft, einen Mitspieler anhebt, um um den Ball zu kämpfen, wird ihr die in b gezeigte Wahl angeboten.

b. Die 5m - Linie erreichen, bevor er den Boden berührt oder gespielt wird.

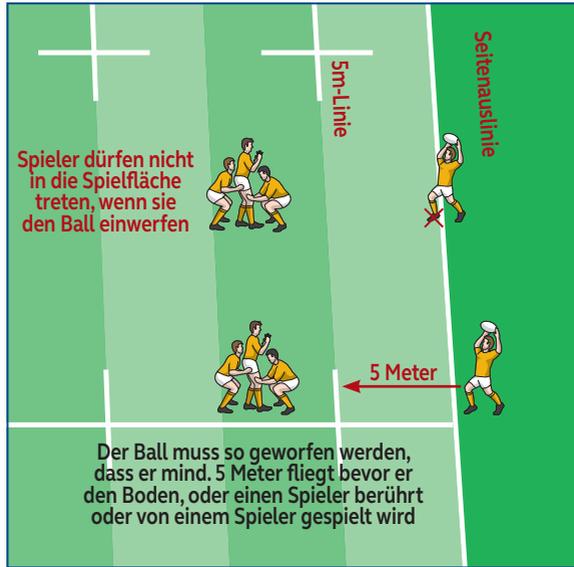
Sanktion: Wahl zwischen Gasse oder Gedränge. Wenn die Gasse gewählt wird und der Ball wird erneut nicht gerade eingeworfen, so wird der Mannschaft, die ursprünglich den Ball eingeworfen hat, ein Gedränge zugesprochen.

c. Ohne Verzögerung eingeworfen werden, wenn die Gasse gebildet ist.

Sanktion: Freitritt.

24. Der einwerfende Spieler darf den Einwurf nicht antäuschen. **Sanktion:** Freitritt.

25. Kein Spieler darf den Wurf blockieren oder den Ball daran hindern 5 Meter zu gehen **Sanktion:** Freitritt.



WÄHREND EINER GASSE

26. Die Gasse beginnt, wenn der Ball die Hände des einwerfenden Spielers verlassen hat.
27. Nachdem die Gasse begonnen hat, dürfen der einwerfende Spieler und sein direkter Gegenspieler:
 - a. Sich der Gasse anschließen.
 - b. Sich hinter die Abseitslinie der nicht teilnehmenden Spieler seiner Mannschaft zurückziehen.
 - c. Innerhalb der 5m zur Seitenauslinie verbleiben.
 - d. Auf die Position ihres Empfängers gehen, falls diese Position nicht besetzt ist.
28. Wenn diese Spieler sich in eine andere Position begeben, befinden sie sich im Abseits. **Sanktion: Straftritt.**
29. Nachdem die Gasse begonnen hat, darf jeder Spieler in der Gasse:
 - a. Um den Ballbesitz kämpfen.

- b. Den Ball fangen oder ablenken. Ein Spieler der zum Ball springt, darf den Ball nur mit dem äußeren Arm fangen oder ablenken, wenn er beide Hände über seinem Kopf hat. **Sanktion:** Freitritt.
- c. Hochheben oder unterstützen eines Mitspielers. Spieler die dies tun, müssen diesen Spieler wieder sicher zu Boden bringen, sobald der Ball von einer Mannschaft gewonnen wurde. **Sanktion:** Freitritt.
- d. Die Gasse verlassen, um in einer Position zu sein den Ball zu empfangen, sofern sie innerhalb von 10 Metern von der Gassenlinie bleiben und sich bewegen bis die Gasse vorbei ist. **Sanktion:** Freitritt.
- e. Einen Gegenspieler in Ballbesitz greifen und zu Boden bringen, sofern dieser nicht in der Luft ist. **Sanktion:** Straftritt.

ABSEITS AN DER GASSE

- 30. Alle Gassenspieler sind spielberechtigt, wenn sie auf ihrer Seite der Gassenlinie bleiben, bis der Ball eingeworfen wurde und einen Spieler oder den Boden berührt hat.
- 31. Spieler die zum Ball springen, dabei die Gassenlinie überschreiten und den Ball nicht fangen, müssen unverzüglich auf ihre Seite zurück.
- 32. Bis der Ball eingeworfen wurde und einen Spieler oder den Boden berührt hat, ist die Abseitslinie für Gassenspieler die Gassenlinie. Danach ist ihre Abseitslinie eine Linie durch den Ball.
- 33. Wenn sich an der Gassenlinie ein Ruck oder Maul bildet, darf sich ein teilnehmender Spieler entweder:
 - a. Dem Ruck oder Maul anschließen.
 - b. Hinter die Abseitslinie begeben, die der letzte Fuß der eigenen Mannschaft im Ruck oder Maul ist.
- 34. Sobald der Ball eingeworfen wurde, darf sich ein Gassenspieler über die 15-Meter - Linie hinausbewegen. Wenn der Ball nicht über die 15-Meter - Linie geht, muss der Spieler unverzüglich zur Gasse zurückkehren.
- 35. Nicht teilnehmende Spieler müssen mindestens 10 Meter von der Gassenlinie entfernt, auf der Seite ihrer Mannschaft oder hinter der Mallinie, falls diese näher ist, stehen. Falls der Ball eingeworfen wird bevor sich ein Spieler entsprechend zurückbegeben konnte, wird dieser Spieler nicht bestraft, sofern

er sich unverzüglich hinter die Abseitslinie zurückbewegt. Dieser Spieler kann nicht durch Aktionen anderer Spieler spielberechtigt werden.

36. Sobald der Ball von einem Mitspieler eingeworfen wurde, dürfen sich die nicht teilnehmende Spieler nach vorne bewegen. Falls dies geschieht, dürfen die Gegner sich ebenfalls nach vorne bewegen. Wenn der Ball nicht über die 15-Meter - Linie geht, werden diese Spieler nicht bestraft, sofern sie unverzüglich hinter ihre Abseitslinie zurückkehren.

Sanktion: Straftritt.

ENDE EINER GASSE

37. Die Gasse endet, wenn:
- Der Ball oder ein Spieler in Ballbesitz:
 - Die Gasse verlässt; oder
 - in den Raum zwischen Seitenauslinie und 5m Linie geht; oder
 - über die 15-Meter - Linie geht.
 - Sich ein Ruck oder Maul bildet und sich alle Füße aller Spieler im Ruck oder Maul über die Gassenlinie hinausbewegen.
 - Der Ball unspielbar wird.
38. Andere Spieler dürfen sich nur auf die Empfänger-Position bewegen, falls diese unbesetzt ist. Ansonsten darf kein Gassenspieler die Gasse verlassen bis sie beendet ist. **Sanktion:** Straftritt.



Keinen Gegenspieler als Hebel nutzen



Kein Festhalten oder Stoßen



Kein illegales arempeln



Den Einwurf nicht blockieren



Vorgreifen ist gestattet



Das Liften von Gassetspielern ist gestattet

PRINZIP

Der Zweck des Gedränges ist es das Spiel nach einem kleineren Regelverstoß oder nach einer Unterbrechung mit einem Wettkampf um den Ballbesitz neu zu starten.

1. Wo das Spiel mit einem Gedränge neu gestartet wird und welche Mannschaft einwirft, hängt von folgendem ab:

Regelverstoß/ Unterbrechung	Ort des Gedränges	Wer einwirft
Ein Vorball oder Vorwurf, außer in der Gasse.	In der Gedrängezone, an dem Ort, der sich am nächsten zum Ort des Regelverstoßes befindet.	Die nicht schuldige Mannschaft.
Ein Vorball oder Vorwurf in der Gasse; falscher Einwurf in die Gasse; nicht korrekt ausgeführter schneller Einwurf.	15 Meter in Richtung Spielfeldmitte von der Marke der Gasse entfernt.	Die nicht schuldige Mannschaft.
Abseits im offenen Spiel (Gedrängeoption)	In der Gedrängezone, an der Stelle and der die schuldige Mannschaft den Ball zuletzt gespielt hat.	Die nicht schuldige Mannschaft.
Ein Straftritt (Gedränge Option).	In der Gedrängezone, an der Stelle, die sich am nächsten zum Ort des Regelverstoßes befindet.	Die nicht schuldige Mannschaft.
Der Ball wurde von der verteidigenden Mannschaft ins Malfeld befördert und Tot gelegt.	In der Gedrängezone, an der Stelle, die sich am nächsten zum Ort des Totlegens befindet.	Die angreifende Mannschaft
Ein unspielbareres Tackle oder Ruck.	In der Gedrängezone, an der Stelle, die sich am nächsten zum Ort des Tackles oder Ruck befindet.	Die Mannschaft, die sich zuletzt nach vorne bewegt hat. Wenn sich keine Mannschaft nach vorne bewegt hat, die angreifende Mannschaft.

Regelverstoß/ Unterbrechung	Ort des Gedränges	Wer einwirft
Ein Maul endet nicht erfolgreich.	In der Gedrängezone, an der Stelle die sich am nächsten zu der Stelle befindet, an der das Maul endete.	Die Mannschaft, die zu Beginn des Mauls nicht in Ballbesitz war. Wenn der Schiedsrichter nicht entscheiden kann welche Mannschaft zu Beginn in Ballbesitz war, die Mannschaft, die nach vorne gegangen ist bevor das Maul stoppte. Falls keine Mannschaft nach vorne gegangen ist, die angreifende Mannschaft.
Ein unspielbares Maul nach einem Tritt im offenen Spiel.	In der Gedrängezone an der Stelle die am nächsten zur Stelle des Mauls ist.	Die Mannschaft, die zu Beginn des Mauls in Ballbesitz war.
Ein nicht korrekter Antritt oder Wiederantritt (Gedränge Option).	In der Gedrängezone, so nahe wie möglich am Mittelpunkt der Linie, hinter der der Antritt oder Wiederantritt ausgeführt wurde.	Die nicht tretende Mannschaft.
Nicht gespielter Ball nach „use it“ bei einem Gedränge, Ruck oder Maul.	In der Gedrängezone, an der Stelle die sich am nächsten zu der Stelle befindet an der das Gedränge, Ruck oder Maul stattfand.	Die Mannschaft die nicht im Ballbesitz ist.
Der Ball oder Ballträger berührt den Schiedsrichter und es entsteht ein Vorteil für eine der beiden Mannschaften.	In der Gedrängezone, an der Stelle die sich am nächsten zum Ort des Geschehens befindet.	Die Mannschaft die den Ball zuletzt gespielt hat.

Regelverstoß/ Unterbrechung	Ort des Gedränges	Wer einwirft
Unterbrechung aufgrund einer Verletzung.	In der Gedrängezone, an der Stelle an der der Ball das zuletzt gespielt wurde.	Die Mannschaft die im Ballbesitz war.
Wiederholung des Gedränges – Kein Vergehen.	Wo das ursprüngliche Gedränge stattfand.	Die Mannschaft welche ursprünglich in das Gedränge eingeworfen hat.
Ein Strafrtritt der zu den Malstangen gesetzt wird aber nicht im vorgegebenen Zeitfenster ausgeführt wird.	In der Gedrängezone, an dem Punkt der sich am nächsten zum Ort befindet, an dem der Strafrtritt (penalty) zugesprochen wurde.	Die nicht schuldige Mannschaft.
Der Schiedsrichter gibt ein Gedränge aus einem Grund der nicht in den Regeln beschrieben ist.	In der Gedrängezone, an der Stelle die sich am nächsten an der Stelle befindet, an der das Spiel unterbrochen wurde.	Die Mannschaft, die als letztes nach vorne gegangen ist. Wenn keine Mannschaft nach vorne gegangen ist, die angreifende Mannschaft.



Gedränge

EIN GEDRÄNGE BILDEN

2. Ein Gedränge wird in der Gedrängezone gebildet, an der der Schiedsrichter die Marke anzeigt.
 3. Der Schiedsrichter setzt die Marke, um die Mittellinie des Gedränges anzuzeigen, welche parallel zu den Mallinien verläuft.
 4. Die beiden Mannschaften müssen innerhalb von 30 Sekunden nachdem die Marke gesetzt wurde bereit sein das Gedränge zu bilden. **Sanktion: Freitritt.**
 5. Wenn beide Mannschaften 15 Spieler haben müssen sich 8 Spieler von jeder Mannschaft, wie in der Abbildung dargestellt, binden. Beide Mannschaften müssen 2 Props sowie einen Hakler in der 1. Reihe und zwei 2. Reihe Spieler in der 2. Reihe haben. Drei Spieler in der 3. Reihe komplettieren das Gedränge. **Sanktion: Straftritt.**
 6. Wenn eine Mannschaft, aus welchem Grund auch immer, auf weniger als 15 Spieler reduziert wird, kann die Anzahl der Spieler im Gedränge gleichmäßig reduziert werden. Falls eine Mannschaft erlaubterweise die Anzahl der Spieler im Gedränge reduziert muss die andere Mannschaft nicht dasselbe tun. Allerdings darf eine Mannschaft nicht weniger als fünf Spieler im Gedränge haben.
 7. Die Spieler im Gedränge binden sich wie folgt:
 - a. Die Props binden sich am Hakler.
 - b. Der Hakler bindet sich mit beiden Armen. Dies kann entweder unter- oder oberhalb den Armen der Props geschehen.
 - c. Die 2. Reihe Spieler binden sich mit den Props direkt hinter ihnen und miteinander.
 - d. Alle anderen Spieler im Gedränge binden sich mit mindestens einem Arm an einem 2.-Reihe-Spieler.
- Sanktion: Straftritt.**
8. Die beiden Gruppen stehen sich auf ihrer Seite und parallel zur Mittellinie gegenüber.
 9. Die beiden 1. Reihen stehen nicht mehr als eine Armlänge voneinander entfernt, der Hakler an der Marke.

ZUSAMMENGEHEN

10. Wenn beide Seiten gerade, stabil und stationär stehen, ruft der Schiedsrichter „Beugen“
- Die 1. Reihen begeben sich dann in eine gebeugte Haltung, falls sie diese nicht schon vorher eingenommen haben. Ihre Köpfe und Schultern sind nicht tiefer als ihre Hüfte, diese Position wird während des gesamten Gedränges beibehalten.
 - Die 1.-Reihen beugen sich, mit ihren Köpfen zur Linken ihres direkten Gegenübers, so dass kein Kopf eines Spielers den Hals oder die Schultern seines Gegenübers berührt.
 - Die Haken müssen eine „Fußbremse“ positionieren, um die Stabilität zu erhöhen und eine axiale Belastung zu vermeiden.

Sanktion: Freitritt.

11. Wenn beide Seiten gerade, stabil und stationär stehen, ruft der Schiedsrichter „Binden“
- Die linken Props binden sich indem sie ihren linken Arm innerhalb des rechten Arms ihres gegenüberstehenden rechten Props platzieren.
 - Die rechten Props binden sich indem sie ihren rechten Arm außerhalb des linken Oberarms des gegenüberstehenden linken Props platzieren.
 - Alle Props binden sich indem sie den hinteren oder seitlichen Teil des Trikots ihres Gegenübers greifen.
 - Die Bindung aller Spieler wird während des gesamten Gedränges beibehalten.

Sanktion: Straftritt.

12. Wenn beide Seiten gerade, stabil und stationär sind sowie der Hakler weiterhin die Fußbremse anwendet, ruft der Schiedsrichter „Set“.
- Nur dann darf der Hakler die Fußbremse wegnehmen und die Mannschaften zusammengehen wodurch die Bildung des Gedränges abgeschlossen ist und ein Tunnel für den Einwurf des Balles geschaffen wird.
 - Alle Spieler müssen in der richtigen Position und bereit sein, um nach vorne zu drücken.
 - Jeder 1. Reihe Spieler muss beide Füße auf dem Boden und ihr Gewicht auf mindestens einem Fuß haben.
 - Beide Hakler müssen ihre Füße auf der gleichen Linie oder hinter dem vordersten Fuß der eigenen Props haben.

Sanktion: Freitritt.

EINWURF

13. Der Gedrängehalb entscheidet auf welcher Seite des Gedränges der Ball eingeworfen wird.
14. Der Gedrängehalb hält den Ball wie in der Abbildung dargestellt.
15. Wenn beide Seiten gerade, stabil und statisch stehen, wirft der Gedrängehalb den Ball ein.
 - a. Von der ausgewählten Seite.
 - b. Von außerhalb des Tunnels.
 - c. Ohne Verzögerung.
 - d. Mit einer einzigen Vorwärtsbewegung.
 - e. Zügig
 - f. Gerade. Der Gedrängehalb kann seine Schulter an der Mittellinie des Gedränges ausrichten, sodass er eine Schulterbreite auf der eigenen Seite des Gedränges steht.
 - g. So dass der Ball den Boden zuerst innerhalb des Tunnels berührt.

Sanktion: Freitritt.



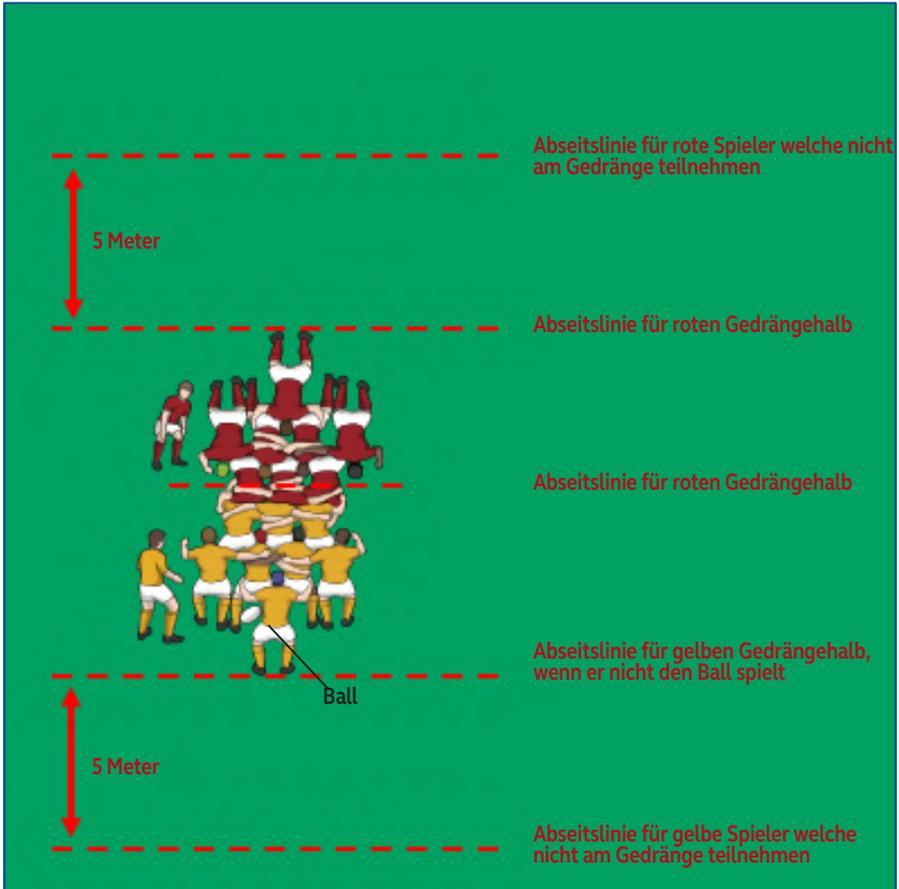
Einwurf in das Gedränge

WÄHREND EINES GEDRÄNGES

16. Das Gedränge beginnt, wenn der Ball die Hände des Gedrängehalb verlassen hat.
17. Erst wenn das Gedränge begonnen hat dürfen die Mannschaften drücken.
Sanktion: Freitritt.
18. Der Ballbesitz kann durch Zurückschieben des Gegners erobert werden.
19. Spieler dürfen drücken, vorausgesetzt dies erfolgt gerade und parallel zum Boden. **Sanktion:** Straftritt.
20. Die 1. Reihe Spieler dürfen nach dem Ball hakeln, um den Ballbesitz zu erlangen, aber erst wenn der Ball den Boden im Tunnel berührt hat. **Sanktion:** Freitritt.
21. Ein 1.-Reihe-Spieler darf nach dem Ball mit einem seiner beiden Füße hakeln aber nicht mit beiden gleichzeitig. **Sanktion:** Straftritt.
22. Der Hakler der Mannschaft die den Ball einwirft, muss nach dem Ball hakeln.
Sanktion: Freitritt.
23. Ein 1.-Reihe Spieler darf den Ball nicht absichtlich aus dem Tunnel, in die Richtung aus der er eingeworfen wurde, treten. **Sanktion:** Freitritt.
24. Jeder Spieler im Gedränge darf den Ball spielen, aber nur mit dem Fuß oder dem unteren Bein und darf den Ball nicht anheben. **Sanktion:** Straftritt.
25. Wenn ein Gedränge zusammenbricht oder ein Spieler hochgehoben oder nach oben aus dem Gedränge gedrückt wird muss der Schiedsrichter unverzüglich abpfeifen, so dass die Spieler aufhören zu drücken.
26. Wenn das Gedränge stationär ist und der Ball am Ende des Gedränges für drei bis fünf Sekunden verfügbar ist fordert der Schiedsrichter die Mannschaft mittels „use it“ auf den Ball zu spielen. Die Mannschaft muss den Ball dann unverzüglich spielen. **Sanktion:** Gedränge.

ABSEITS AM GEDRÄNGE

27. Für die Dauer des Gedränges sind die Spieler spielberechtigt.
 28. Vor dem Beginn des Gedränges steht der nicht einwerfende Gedrängehalb:
 - a. Auf der Seite der Mittellinie des Gedränges seiner Mannschaft neben dem gegnerische Gedrängehalb oder
 - b. mindestens 5 Meter hinter dem letzten Fuß des letzten Spielers seiner Mannschaft im Gedränge bis das Gedränge beendet ist
 29. Sobald das Gedränge beginnt, hat der Gedrängehalb der Mannschaft, die in Ballbesitz ist, mindestens einen Fuß hinter oder auf der Höhe des Balls.
 30. Sobald das Gedränge beginnt, muss der Gedrängehalb der Mannschaft, die nicht in Ballbesitz ist:
 - a. Nimmt eine Position in der Nähe des Gedränges ein, die nicht über die Mittellinie des Tunnels hinausreicht. oder
 - b. sich dauerhaft hinter die Abseitslinie des letzten Fußes seiner Mannschaft oder
 - c. sich dauerhaft mindestens 5 Meter hinter den letzten Fuß zurückziehen.
 31. Alle nicht am Gedränge teilnehmenden Spieler müssen sich mindestens 5 Meter hinter den letzten Fuß ihrer Mannschaft befinden.
 32. Wenn der letzte Fuß einer Mannschaftsich im Malfeld oder innerhalb von 5 Metern zur Mallinie dieser Mannschaft befindet, wird die Mallinie zur Abseitslinie für die nicht teilnehmenden Spieler dieser Mannschaft.
- Sanktion: Straftritt.**
33. Sobald das Gedränge beendet ist sind die Abseitslinien aufgehoben.



Abseits am Gedränge

WIEDERHOLUNG EINES GEDRÄNGES

34. Wenn es kein Regelverstoß gibt stoppt der Schiedsrichter das Spiel und wiederholt das Gedränge, wenn:
- der Gedrängehalb den Ball eingeworfen hat und er auf einer der beiden Seiten aus dem Tunnel kommt.
 - das Gedränge zusammenbricht oder sich auflöst bevor es anderweitig beendet wurde.
 - das Gedränge sich um mehr als 90 Grad gedreht hat, so dass die Mittellinie des Gedränges eine Position parallel zur Seitenauslinie überschritten hat.
 - keine Mannschaft den Ballbesitz erobert.
 - der Ball unabsichtlich aus dem Tunnel getreten wurde. Ausnahme: Wenn der Ball wiederholt hinausgetreten wird. Der Schiedsrichter muss dies als Absicht werten. **Sanktion: Straftritt.**
35. Wenn das Gedränge wiederholt wurde wird der Ball von der ursprünglich einwerfenden Mannschaft eingeworfen.

DAS GEDRÄNGE BEENDEN

36. Das Gedränge ist beendet:
- Wenn der Ball in irgendeine Richtung aus dem Gedränge kommt, außer aus dem Tunnel.
 - Wenn der Ball den Fuß des letzten Spielers erreicht hat und von diesem Spieler aufgenommen oder dem Gedrängehalb dieser Mannschaft gespielt wird.
 - Wenn die Nummer Acht den Ball aufnimmt, der bei den Füßen der zweiten Reihe liegt.
 - Wenn der Schiedsrichter einen Regelverstoß abpfeift.
 - Wenn der Ball sich im Gedränge auf oder hinter der Mallinie befindet.

GEFÄHRLICHES SPIEL IM GEDRÄNGE UND VERBOTENE PRAKTIKEN

37. Gefährliches Spiel im Gedränge beinhaltet:

- a. Eine 1. Reihe die sich mit Anlauf mit dem Gegner bindet.
- b. Einen Gegenspieler ziehen.
- c. Absichtlich den Gegenspieler von den Füßen oder aufwärts aus dem Gedränge zu heben.
- d. Absichtlich das Gedränge zusammenbrechen zu lassen.
- e. Absichtlich fallen lassen oder knien.

Sanktion: Strafrtritt.

38. Andere verbotene Praktiken beim Gedränge beinhalten:

- a. Auf den Ball fallen, unmittelbar nach dem er das Gedränge verlassen hat.
- b. Treten des Balls durch den Gedrängehalb, wenn der Ball noch im Gedränge ist.
- c. Andere Spieler außer die 1. Reihe Spieler halten oder drücken einen Gegenspieler.

Sanktion: Strafrtritt.

- d. Den Ball wieder ins Gedränge zurückbefördern, wenn er es bereits verlassen hat.
- e. Andere Spieler außer die 1. Reihe Spieler den Ball im Tunnel spielen.
- f. Der Gedrängehalb darf nicht versuchen den Gegenspieler glauben zu lassen, dass der Ball das Gedränge verlassen hat. **Sanktion:** Freitritt.

GEDRÄNGEREGEL VARIATIONEN

39. Ein Verband kann innerhalb seines Zuständigkeitsbereiches für gewisse Spielklassen die Anwendung der U19-Regelvariationen im Gedränge anordnen.

PRINZIP

Strafrtritte und Freitritte werden nach einem Regelverstoß zugesprochen um das Spiel neu zu starten.

ORT EINES STRAFTRITTS ODER FREITRITTS

- Die Marke für einen Strafrtritt oder Freitritt muss sich, gemäß der folgenden Tabelle, innerhalb der Spielfläche und mit mindestens 5 Meter Abstand zur Mallinie befinden:

Regelverstoß	Ort des Strafrtritts oder Freitritts
Während der Ball im Spiel ist. Außer bei einem späten Angriff nach einem Kick.	An der Stelle des Regelverstoßes.
Wenn der Ball tot ist.	<ul style="list-style-type: none"> - An der Stelle, an der das Spiel fortgesetzt werden würde. Sollte dies auf der Seitenauslinie oder innerhalb der 15 Meter sein, so ist die Marke auf der 15 - Meter - Linie, in einer Linie mit dieser Stelle. - Wenn das Spiel mit einem Dropout fortgesetzt worden wäre, kann die Marke irgendwo auf der Sanktionslinie des Dropouts sein (die nicht schuldige Mannschaft entscheidet).
Jeder Regelverstoß, der außerhalb des Spielfeldes stattfindet, während der Ball noch im Spiel ist.	Auf der 15 - Meter - Linie, in einer Linie mit der Stelle an der der Regelverstoß stattfand oder - sofern der Regelverstoß im Malfeldseitenaus oder hinter der Malfeldendauslinie auftrat - auf der 5 - Meter - Linie, in einer Linie mit der Stelle des Regelverstoßes aber nicht weniger als 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt.
Jeder Regelverstoß in der Gasse.	15 Meter von der Seitenauslinie entfernt auf der Gassenlinie.
Abseits in einer Spielphase.	Auf der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft
Jeder nachfolgende Regelverstoß der schuldigen Mannschaft, nachdem ein Strafrtritt oder Freitritt zugesprochen wurde, aber bevor dieser ausgeführt wurde.	Zusätzliche 10 Meter von der ursprünglichen Marke entfernt.

Regelverstoß	Ort des Straftritts oder Freitritts
<p>Spätes Angreifen eines Kickers.</p>	<p>Der Gegner wählt entweder die Stelle des Regelverstoßes, die Stelle wo der Ball gelandet ist oder wo der Ball als nächstes gespielt wurde.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wenn der Regelverstoß im Malfeld des Kickers stattfand, ist der Straftritt 5 Meter von der Mallinie entfernt, in einer Linie mit der Stelle des Regelverstoßes aber mind. 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt. - Die nicht schuldige Mannschaft kann auch einen Straftritt an der Stelle wählen, wo der Ball gelandet ist oder wo er vor der Landung als nächstes gespielt wurde, aber mind. 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt. - Wenn der Ball im Seitenaus gelandet ist, ist der mögliche Straftritt auf der 15 Meter Linie, in einer Linie mit der Stelle, an der der Ball ins Seitenaus gegangen ist. - Wenn der Ball innerhalb der 15 Meter von der Seitenauslinie gelandet ist oder dort als nächstes gespielt wurde, so ist die Marke auf der 15-Meter-Linie, in einer Linie mit der Stelle, an der der Ball gelandet ist oder gespielt wurde. - Wenn der Ball im Malfeld, Malfeldseitenaus oder auf oder über der Malfeldendauslinie landet, ist der mögliche Straftritt 5 Meter von der Mallinie entfernt, in einer Linie mit der Stelle an der der Ball die Mallinie überquert hat, aber mind. 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt. - Wenn der Ball die Malstangen, oder die Querlatte trifft, ist der mögliche Straftritt an der Stelle, an der der Ball landet.

Regelverstoß	Ort des Strafrtritts oder Freitritts
Absichtliches Werfen oder Schlagen des Balles ins Seitenaus.	<p>Wenn der Ball geworfen oder geschlagen wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aus dem Spielfeld heraus ins Seitenaus oder Malfeldseitenaus oder über die Malfeldendauslinie, so ist die Marke an der Stelle, an der der Regelverstoß stattfand aber nicht näher als 15 Meter von der Seitenauslinie und 5 Meter von der Mallinie entfernt. - Aus dem Malfeld heraus ins Seitenaus oder Malfeldseitenaus, ist die Marke auf der 5 Meter Linie aber nicht näher als 15 Meter von der Seitenlinie entfernt. - Über die Malfeldendauslinie aus dem Malfeld heraus, so ist die Marke auf der 5 - Meter - Linie in einer Linie mit der Stelle, an der der Regelverstoß stattfand.
Jeder Regelverstoß im Malfeld oder innerhalb von 5 Metern von der Mallinie.	In der Spielfläche, 5 Meter von der Mallinie, in einer Linie mit der Stelle des Regelverstoßes.

2. Ein Strafrtritt oder Freitritt wird dort ausgeführt, wo er zugesprochen wurde oder irgendwo dahinter auf einer Linie durch die Marke, die parallel zu den Seitenauslinien verläuft. Wenn ein Straf- oder Freitritt an der falschen Stelle ausgeführt wird, muss er wiederholt werden.

OPTIONEN BEIM STRAFTRITT ODER FREITRITT

3. Eine Mannschaft, die einen Strafrtritt zugesprochen bekommt, kann stattdessen ein Gedränge wählen.
4. Eine Mannschaft zugesprochen
 - a. A die einen Strafrtritt an der Gasse bekommt, kann stattdessen eine Gasse oder ein Gedränge an der selben Stelle wählen.
 - b. Der bei einer Gasse ein Freitritt zugesprochen wird, kann stattdessen eine Gasse an derselben Stelle wählen.

EINEN STRAFTRITT ODER FREITRITT AUSFÜHREN

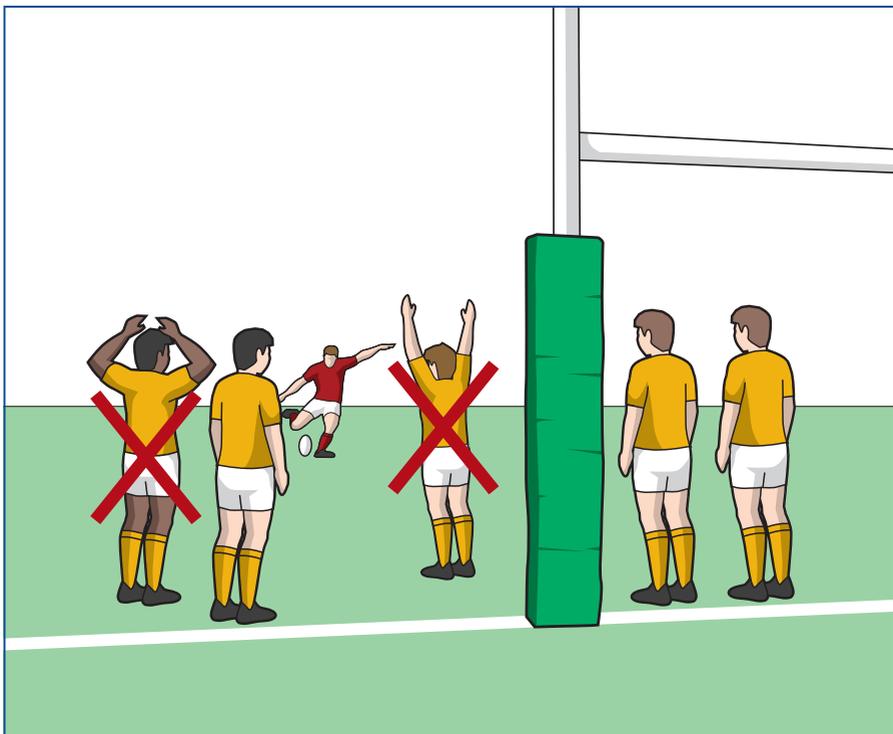
5. Ein Strafritt oder Freitritt muss ohne Verzögerung ausgeführt werden.
6. Jeder Spieler der nicht schuldigen Mannschaft darf, anders als bei einem Freitritt nach einer Mark, den Strafritt oder Freitritt ausführen.
7. Der Kicker muss den Ball benutzen, der sich zuvor im Spiel befand, außer der Schiedsrichter entscheidet, dass dieser defekt ist.
8. Der Kicker darf den Ball aus den Händen treten, als Dropkick oder als Setzkick ausführen. (Wenn er gesetzt getreten wird, darf er nicht ins Seitenaus getreten werden.)
9. Der Kicker darf den Ball in jede Richtung treten.
10. Alle Mitspieler des Kickers müssen sich hinter dem Ball befinden. Davon ausgenommen sind Spieler, die den Ball bei einem Setzkick stützen (Placer).
11. Der Ball muss eine sichtbare Distanz getreten werden. Wenn der Kicker den Ball hält, muss er die Hände klar verlassen. Wenn er am Boden liegt, muss er klar die Marke verlassen. Sobald der Tritt erfolgreich ausgeführt wurde, darf der Kicker den Ball wieder spielen. **Sanktion:** Gedränge.

GEGNERISCHE MANNSCHAFT BEIM STRAF- ODER FREITRITT

12. Wenn ein Strafritt oder Freitritt zugesprochen wird, muss die gegnerische Mannschaft sofort 10 Meter in Richtung ihrer Mallinie oder bis zu dieser zurück, falls diese näher ist.
13. Selbst wenn der Strafritt oder Freitritt schnell ausgeführt wird und die tretende Mannschaft den Ball spielt, müssen gegnerische Spieler die erforderliche Entfernung zurückgehen. Solange dies nicht geschehen ist, dürfen sie nicht am Spiel teilnehmen.
14. Wenn er so schnell ausgeführt wird, dass Gegner keine Möglichkeit haben zurückzulaufen, werden sie dafür nicht bestraft. Allerdings dürfen sie nicht am Spiel teilnehmen bis sie 10 Meter von der Marke zurückgelaufen sind oder bis jemand, der 10 Meter von der Marke entfernt war, sie überlaufen hat.
15. Die gegnerische Mannschaft darf den Tritt nicht behindern oder für eine Verzögerung sorgen. Darin inbegriffen ist, den Ball zu nehmen, treten oder werfen, so dass er für die ausführende Mannschaft nicht verfügbar ist. **Sanktion:** Zweiter Strafritt oder Freitritt, 10 Meter vor der ursprünglichen Marke nach vorne versetzt. Der zweite Strafritt oder Freitritt darf nicht ausgeführt werden, bevor der Schiedsrichter die Marke gesetzt hat.

GEGNERISCHE MANNSCHAFT BEIM FREITRITT

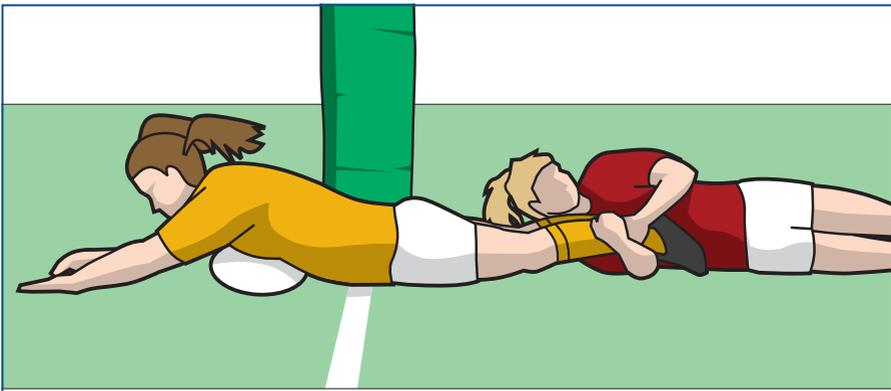
16. Sobald der Kicker eine Bewegung beginnt um den Kick auszuführen, darf die gegnerische Mannschaft anlaufen und versuchen den Freitritt durch Tackeln des Kickers oder Blocken des Kicks zu verhindern.
17. Wenn die gegnerische Mannschaft die Ausführung des Freitritts regelkonform verhindert, wird der Freitritt aberkannt. Das Spiel beginnt mit einem Gedränge an der Stelle der Marke. Die gegnerische Mannschaft wirft ein.



Strafrtritt zu den Malstangen

DEN BALL ABLEGEN

1. Der Ball kann im Malfeld abgelegt werden:
 - a. Mittels halten und Bodenberührung des Balles; oder
 - b. durch Druck nach unten auf den Ball mit einer oder beiden Händen, einem oder beiden Armen oder mit der Vorderseite des Oberkörpers von der Hüfte bis zum Nacken.



Den Ball ablegen

2. Den Ball aufnehmen bedeutet nicht ihn abzulegen. Ein Spieler darf den Ball im Malfeld aufnehmen und irgendwo anders im Malfeld ablegen.
3. Wenn ein angreifender Spieler den Ball im Malfeld ablegt erzielt er einen Versuch.
4. Wenn ein angreifender Spieler, der in Ballbesitz ist, den Ball im Malfeld ablegt und gleichzeitig die Malfeldseitenauslinie oder Malfeldendauslinie berührt wird der verteidigenden Mannschaft ein 22 Meter Antritt zugesprochen.
5. Wenn der Ballträger den Ball im Malfeld ablegt und gleichzeitig die Seitenauslinie berührt (oder etwas außerhalb), ist der Ball im Seitenaus der Spielfläche und der gegnerischen Mannschaft wird eine Gasse zugesprochen.
6. Ein verteidigender Spieler darf den Ball im Malfeld ablegen und legt ihn dadurch tot.
7. Wenn das Momentum eines getackelten Spielers ihn ins Malfeld trägt kann er den Ball ablegen.

8. Ein getackelter Spieler in der Nähe des eigenen Malfeldes darf sich strecken und den Ball im Malfeld ablegen, um ihn totzulegen, sofern dies unverzüglich geschieht. **Sanktion: Straftritt.**
9. Wenn sich Spieler im Seitenaus oder Malfeldseitenaus befinden, können sie den Ball durch Druck nach unten auf den Ball tot legen oder einen Versuch erzielen, sofern sie den Ball nicht halten.
10. Wenn sich ein getackelter Spieler streckt, um den Ball im Malfeld abzulegen, dürfen andere Spieler versuchen den Ball von diesem Spieler zu reißen. Sie dürfen den Ball aber nicht treten oder versuchen zu treten. **Sanktion: Straftritt.**

BALL ÜBER DAS MALFELD HINAUS INS AUS GETRETEN

11. Wenn eine Mannschaft den Ball von der Spielfläche aus über das Malfeld des Gegners ins Malfeldseitenaus, auf oder über die Malfeldendauslinie hinaus tritt, so kann die verteidigende Mannschaft wählen zwischen:
 - a. Einem 22-Meter Antritt oder
 - b. Einem Gedränge an der Stelle des Tritts

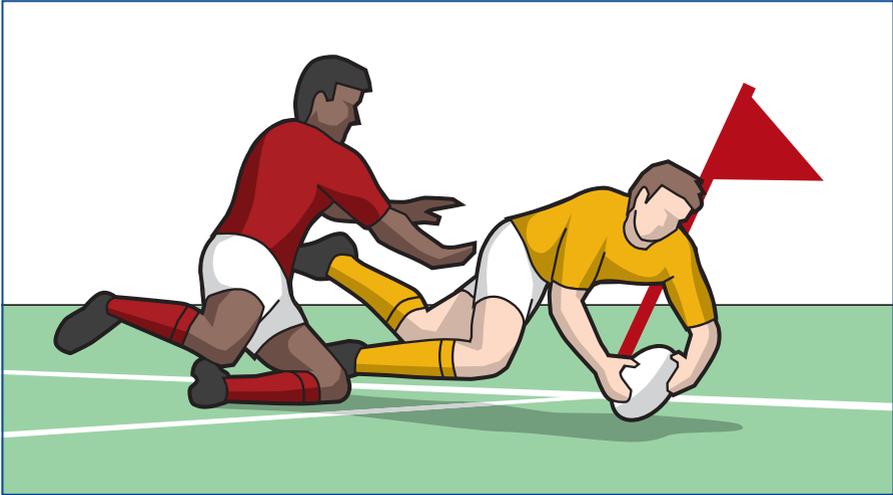
Ausnahme: Ein nichterfolgreicher Tritt zu den Malstangen oder ein versuchter Dropgoal. In diesem Fall beginnt die verteidigende Mannschaft mit einem 22-Meter Antritt

VERTEIDIGENDE SPIELER IM MALFELD

12. Wenn ein Körperteil eines verteidigenden Spielers im Malfeld ist, so befindet sich dieser Spieler im Malfeld, ausgenommen er ist gleichzeitig im Seitenaus oder auf oder hinter der Malfeldendauslinie.
13. Wenn ein Spieler, der im Malfeld steht, den Ball fängt oder aufnimmt, der immer noch in der Spielfläche ist, so hat dieser Spieler den Ball ins Malfeld gebracht.
14. Wenn ein Spieler, der auf oder hinter der Malfeldendauslinie oder der Malfeldseitenauslinie ist, den Ball fängt oder aufnimmt der im Malfeld ist, so hat dieser Spieler den Ball tot gemacht.

ECKFAHNE

15. Wenn der Ball oder Ballträger die Eckfahne oder die dazugehörige Stange berührt, ohne ansonsten im Seitenaus oder Malfeldseitenaus zu sein, geht das Spiel weiter, sofern der Ball nicht gegen die Stange abgelegt wurde.



Spieler berührt die Eckfahne bevor der Ball abgelegt wird

BALL IM MALFELD HOCHGEHALTEN

16. Wenn ein Spieler der den Ball trägt im Malfeld hochgehalten wird, so dass dieser Spieler den Ball nicht ablegen oder spielen kann, ist der Ball tot. Das Spiel wird mit einem Mallinien-Dropout fortgesetzt oder mit einem 5-Meter-Gedränge, abhängig davon, wie der Ball ins Malfeld gelangt ist (Regel 12.12a und Regel 19.1 Zeile 5)

ZWEIFEL ÜBER DAS ABLEGEN

17. Wenn es Zweifel darüber gibt welche Mannschaft den Ball im Malfeld zuerst abgelegt hat beginnt das Spiel danach mit einem 5 Meter Gedränge auf der Höhe an der der Ball abgelegt wurde. Die angreifende Mannschaft wirft ein.



Regelvariation *UNTER-19*



Die Regeln des Spiels gelten auch für Unter 19-Spiele, vorbehaltlich der folgenden Abweichungen:

REGEL 3 : MANNSCHAFT

Hinzugefügt:

8. Wenn eine Mannschaft 22 Spieler nominiert muss sie mindestens sechs Spieler haben, die in der Ersten-Reihe spielen können, so dass es Ersatzspieler für den linken Prop, Hakler und rechten Prop gibt.

Hinzugefügt:

35. Ein Spieler der aus taktischen Gründen ausgewechselt wurde, darf einen verletzten Spieler ersetzen.

REGEL 5 : ZEIT

1. Ein Spiel dauert nicht länger als 80 Minuten (aufgeteilt in zwei Halbzeiten, jeweils nicht länger als 40 Minuten, zuzüglich verlorener Zeit), es sei denn, ein Veranstalter hat im Rahmen eines KO-Wettbewerbs bei einem Unentschieden eine Verlängerung genehmigt.

Ersetzt durch:

1. Ein Spiel dauert nicht länger als 70 Minuten (aufgeteilt auf 2 Halbzeiten, die beide nicht länger als 35 Minuten dauern) plus verlorene Zeit. Eine Verlängerung ist nicht erlaubt.

REGEL 19 : GEDRÄNGE

6. Wenn eine Mannschaft, aus welchem Grund auch immer, auf weniger als 15 Spieler reduziert wird, kann die Anzahl der Spieler im Gedränge gleichmäßig reduziert werden. Falls eine Mannschaft erlaubterweise die Anzahl der Spieler im Gedränge reduziert muss die andere Mannschaft nicht dasselbe tun. Allerdings darf eine Mannschaft nicht weniger als fünf Spieler im Gedränge haben.

Ersetzt durch:

6. Alle Fünf Spieler in der 1.- und 2.-Reihe müssen ausreichend ausgebildet sein für diese Positionen. Wenn eine Mannschaft keine ausreichend ausgebildeten Spieler aufstellen kann, aus welchen Gründen auch immer, muss der Schiedsrichter unumkämpfte Gedränge anordnen. Unumkämpfte Gedränge, die aufgrund eines

Platzverweises, einer Zeitstrafe oder einer Verletzung gespielt werden, müssen mit acht Spielern je Mannschaft gespielt werden.

- a. Bei einem Acht Mann Gedränge, muss die Aufstellung 3-4-1 sein, mit einem einzigen Spieler (normalerweise die Nummer 8) der auf den beiden 2.-Reihe-Spieler schiebt. Die 2.-Reihe-Spieler müssen mit ihrem Kopf an beiden Seiten des Haklers gebunden sein.
- b. Wenn eine Mannschaft, aus welchem Grund auch immer, auf weniger als 15 Spieler reduziert wird, muss die Anzahl der Spieler im Gedränge gleichmäßig reduziert werden.
- c. Wenn eine erlaubte Verringerung im Gedränge von einer Mannschaft stattfindet, muss die andere Mannschaft die Anzahl ihrer Spieler in gleicher Weise reduzieren. Es müssen mindestens 5 Spieler pro Mannschaft im Gedränge sein.
- d. Wenn das Gedränge unvollständig ist, muss es wie folgt gebildet werden
 - i. Sieben Spieler – 3-4 Formation (Keine Nummer 8).
 - ii. Sechs Spieler – 3-2-1-Formation (Keine Flanker)
 - iii. Fünf-Spieler – 3-2 Formation (Keine Dritte Reihe)

Sanktion: Freitritt.

34. Wenn es kein Regelverstoß gibt stoppt der Schiedsrichter das Spiel und wiederholt das Gedränge, wenn:

- c. das Gedränge sich um mehr als 90 Grad gedreht hat, so dass die Mittellinie des Gedränges eine Position parallel zur Seitenauslinie überschritten hat.

Ersetzt durch:

- c. Das Gedränge sich unbeabsichtigt mehr als 45 Grad dreht.

38. Andere verbotene Praktiken beim Gedränge beinhalten:

Hinzugefügt:

- g. Das Gedränge mehr als 1,5 Meter in Richtung der gegnerischen Mallinie schieben.
- h. Den Ball im Gedränge behalten nachdem er gehakelt und am Ende des Gedränges kontrolliert wird.

Sanktion: Freitritt.

- i. Das Gedränge absichtlich drehen.

Sanktion: Straftritt.



Regelvariation SIEBENER



Die Regeln des Spiels gelten auch für Siebener, vorbehaltlich der folgenden Abweichungen:

REGEL 3 : MANNSCHAFT

1. Jede Mannschaft hat während des laufenden Spiels nicht mehr als 15 Spieler auf dem Spielfeld.

Ersetzt durch:

1. Jede Mannschaft darf während des Spiels nicht mehr als sieben Spieler auf dem Spielfeld haben.

2 gelöscht

4. Für internationale Spiele darf ein Verband bis zu acht Ersatzspieler nominieren.

Ersetzt durch:

4. Eine Mannschaft darf bis zu fünf Auswechselspieler nominieren und einsetzen.

5. Für andere Spiele entscheidet der Veranstalter wie viele Ersatzspieler nominiert werden dürfen, maximal jedoch acht Spieler.

Ersetzt durch:

5. Der Veranstalter entscheidet wie viele Auswechselspieler nominiert werden dürfen (maximal fünf).

8-13 gelöscht

16-20 gelöscht

31. Wenn ein temporär eingewechselter Spieler eine Zeitstrafe erhält, so ist der ausgewechselte Spieler nicht vor Ablauf dieser Zeitstrafe berechtigt die Spielfläche zu betreten. Ausgenommen: um der Regel 3.19 oder 3.20 zu entsprechen und auch nur dann, wenn der Spieler medizinisch freigegeben wurde dies zu tun und es innerhalb der erforderlichen Zeit nach Verlassen der Spielfläche geschieht.

Ersetzt durch:

31. Wenn ein temporär eingewechselter Spieler eine Zeitstrafe erhält, darf der ersetzte Spieler nicht auf die Spielfläche zurückkehren bevor die Zeitstrafe abgelaufen ist. Eine Rückkehr ist nur dann möglich, wenn der Spieler medizinisch untersucht und gegen seinen Einsatz keine Bedenken bestehen und dies in der erforderlichen Zeit geschehen ist, nachdem der Spieler die Spielfläche verlassen hat.

33a gelöscht

33e gelöscht

REGEL 5 : ZEIT

1. Ein Spiel dauert nicht länger als 80 Minuten (aufgeteilt in zwei Halbzeiten, jeweils nicht länger als 40 Minuten, zuzüglich verlorener Zeit), es sei denn, ein Veranstalter hat im Rahmen eines KO-Wettbewerbs bei einem Unentschieden eine Verlängerung genehmigt.

Ersetzt durch:

1. Ein Spiel dauert 14 Minuten (aufgeteilt in zwei Halbzeiten, jeweils nicht länger als sieben Minuten) zuzüglich verlorener Zeit. Wenn ein Spiel unentschieden ausgeht und eine Verlängerung notwendig ist beginnt das Spiel nach einer Pause von einer Minute wieder. Nach jeder Halbzeit wechseln die beiden Mannschaften die Seite ohne Pause. Das Finale eines Wettbewerbs darf nicht länger als 20 Minuten dauern (aufgeteilt in zwei Halbzeiten, jeweils nicht länger als Zehn Minuten) zuzüglich verlorener Zeit und Verlängerung.
2. Die Halbzeitpause beträgt maximal 15 Minuten. Dies wird vom Veranstalter entschieden. Während dieser Zeit können die Mannschaften und die Schiedsrichter die Spielanlage verlassen.

Ersetzt durch:

2. Die Halbzeitpause besteht aus einem Intervall von maximal zwei Minuten.

REGEL 6 : SCHIEDSRICHTER

3. Der Schiedsrichter organisiert die Platzwahl. Einer der beiden Kapitäne wirft die Münze, der andere sagt an. Der Gewinner der Platzwahl entscheidet, ob er den Antritt oder eine Seite des Spielfeldes wählen will. Sollte sich der Gewinner für die Wahl der Spielfeldseite entscheiden, so muss der Gegner den Antritt auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite ausführen.

Hinzugefügt:

- a. Vor dem Start der Verlängerung, führt der Schiedsrichter einen Münzwurf durch, genauso wie vor dem Spiel.

Hinzugefügt:

MALFELDRICHTER

Hinzugefügt:

31. Es gibt zwei Malfeldrichter für jedes Spiel, jeweils einer pro Malfeld.
32. Der Schiedsrichter besitzt die gleiche Autorität über die Malfeldrichter wie über die Linienrichter oder Schiedsrichterassistenten.
33. Die Malfeldrichter signalisieren das Ergebnis einer Erhöhung oder eines Strafrtritts zu den Malstangen.
34. Die Malfeldrichter signalisieren, wenn der Ball oder Ballträger sich im Malfeldseitenaus befindet.
35. Wenn nötig, unterstützt der Malfeldrichter den Schiedsrichter bei Entscheidungen bezüglich Versuche oder ob der Ball totgelegt wurde.
36. Ein Veranstalter darf die Malfeldrichter autorisieren Foulspiel im Malfeld anzuzeigen.
37. Malfeldrichter werden nicht benötigt, wenn ein TMO vorhanden ist.

REGEL 8 : ERZIELEN VON PUNKTEN

7. Wenn ein Versuch erzielt wird, erhält die Mannschaft das Recht eine Erhöhung zu versuchen, welche als Setztritt oder als Drop-Kick ausgeführt werden kann.

Ersetzt durch:

7. Wenn ein Versuch erzielt wurde, darf die Mannschaft eine Erhöhung nur per Drop-Kick ausführen.
8. Der Kicker:

b gelöscht

- c. Führt den Kick innerhalb von 60 Sekunden (Spielzeit) ab dem Zeitpunkt aus, an dem der Versuch zugesprochen wurde, auch wenn der Ball umfällt und neu gesetzt werden muss. **Sanktion:** Tritt wird verweigert.

Ersetzt durch:

- c. Führt den Kick innerhalb von 30 Sekunden (Spielzeit) ab dem Zeitpunkt aus, zu dem der Versuch zugesprochen wurde. **Sanktion:** Tritt wird verweigert.

DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT BEI DER ERHÖHUNG

14. Alle Gegenspieler begeben sich hinter die Mallinie und überschreiten diese erst, wenn der Kicker zur Ausführung anläuft. Wenn der Kicker dies tut, können sie versuchen den Kick durch Niederschlagen oder durch Springen zu verhindern, dürfen dabei aber nicht durch andere physisch unterstützt werden.

Ersetzt durch:

14. Alle Gegenspieler müssen sich unverzüglich in die Nähe ihrer 10 Meter Linie begeben.

Sanktion: Wenn die gegnerische Mannschaft einen Regelverstoß während der Erhöhung begeht, der Tritt aber trotzdem erfolgreich ist, so wird der Punkt gewertet. Wenn der Tritt nicht erfolgreich sein sollte, so wird der Kicker die Erhöhung erneut ausführen und die gegnerische Mannschaft darf nicht mehr anlaufen. Wenn ein weiterer Tritt gestattet wird, so kann der Kicker seine gesamten Vorbereitungen wiederholen. Der Kicker kann die Art des Tritts ändern.

Ersetzt durch:

Sanktion: Wenn die gegnerische Mannschaft einen Regelverstoß während der Erhöhung begeht, der Tritt aber trotzdem erfolgreich ist, so wird der Punkt gewertet. Wenn der Tritt nicht erfolgreich sein sollte, so wird der Kicker die Erhöhung erneut ausführen und die gegnerische Mannschaft darf nicht mehr anlaufen.

16 gelöscht

STRAFTRITT-GOAL

21. Ab dem Zeitpunkt an dem die Mannschaft ihre Absicht kundtut, muss der Tritt innerhalb von 60 Sekunden (Spielzeit) ausgeführt werden. Dies gilt auch wenn der Ball umfällt und erneut platziert werden muss. **Sanktion:** Tritt wird verweigert und ein Gedränge zugesprochen.

Ersetzt durch:

21. Der Kick muss innerhalb von 30 Sekunden (Spielzeit) ab Bekanntgabe der Entscheidung ausgeführt werden. **Sanktion:** Tritt wird verweigert und ein Gedränge zugesprochen.
24. Der Kicker platziert den Ball direkt auf dem Boden oder auf Sand, Sägespänen oder einem Hütchen. Der Kicker darf von einem Placer unterstützt werden. Nichts anderes darf zur Unterstützung verwendet werden.
Sanktion: Gedränge.

Ersetzt durch:

24. Der Kick muss ein Dropkick sein. **Sanktion:** Gedränge.

Hinzugefügt:

VERLÄNGERUNG

Hinzugefügt:

30. Während der Verlängerung wird die Mannschaft zum Sieger erklärt, die als erste Punkte erzielt. Das Spiel ist sofort beendet.

REGEL 9 : FOULSPIEL

29. Wenn ein Spieler verwarnt und vorübergehend des Feldes verwiesen wird, zeigt der Schiedsrichter diesem Spieler eine gelbe Karte. Wenn dieser Spieler später einen weiteren Regelverstoß begeht, der mit einer gelben Karte geahndet wird, muss dieser Spieler des Feldes verwiesen werden.

Ersetzt durch:

29. Wenn ein Spieler verwarnt und zwei Minuten des Feldes verwiesen wird zeigt der Schiedsrichter diesem Spieler eine gelbe Karte. Wenn dieser Spieler später einen weiteren Verstoß begeht, der mit einer gelben Karte geahndet wird, muss der Spieler des Feldes verwiesen werden.

REGEL 12 : ANTRITT UND WIEDERANTRITT

4. Nachdem eine Mannschaft Punkte erzielt hat, tritt der Gegner auf oder hinter der Mitte der Mittellinie wieder an. **Sanktion:** Die nicht schuldige Mannschaft hat die Wahl zwischen einer Wiederholung des Tritts oder einem Gedränge.

Ersetzt durch:

4. Nachdem eine Mannschaft Punkte erzielt hat, tritt diese Mannschaft mit einem Dropkick auf, oder vor der Mitte der Mittellinie an. Der Wiederantritt muss innerhalb von 30 Sekunden nach der Ausführung der Erhöhung oder deren Nichtausführung oder nach dem ein Strafrtritt-Goal oder Dropgoal getreten wurde. **Sanktion:** Freitritt.
5. Wenn der Ball angetreten wird:
- a. Müssen sich alle Mitspieler des Kickers hinter dem Ball befinden.
Sanktion: Gedränge.

Ersetzt durch:

- a. Mitspieler des Kickers müssen sich alle hinter dem Ball befinden.
Sanktion: Freitritt.

6. Der Ball muss die 10-Meter-Linie erreichen. **Sanktion:** Die nicht schuldige Mannschaft hat die Wahl zwischen einer Wiederholung des Tritts oder einem Gedränge.

Ersetzt durch:

6. Der Ball muss die 10 Meter Linie erreichen. **Sanktion:** Freitritt.
8. Wird der Ball direkt ins Seitenaus getreten, wählt die gegnerische Mannschaft aus den folgenden Optionen:
 - a. Den Antritt wiederholen zu lassen.
 - b. Gedränge.
 - c. Gasse.
 - d. Schneller Einwurf.

Ersetzt durch:

8. Der Ball darf nicht direkt ins Seitenaus getreten werden. **Sanktion:** Freitritt.
9. Wenn der Ball ins gegnerische Malfeld getreten wird, ohne dass er einen Spieler berührt hat und ein Gegenspieler legt den Ball ohne Verzögerung tot oder der Ball wird tot, indem er die Malfeldendauslinie überquert, hat die nicht tretende Mannschaft die Wahl zwischen einer Wiederholung des Antritts oder einem Gedränge.

Ersetzt durch:

9. Wenn der Ball ins gegnerische Malfeld getreten wird, ohne dass er einen Spieler berührt hat und ein Gegenspieler legt den Ball ohne Verzögerung tot oder der Ball wird tot indem er die Malfeldseitenauslinie oder Malfeldendauslinie überquert, wird der nicht tretenden Mannschaft ein Freitritt zugesprochen.
11. Das Spiel wird mit einem 22-Meter-Drop out fortgesetzt, wenn ein nicht erfolgreicher Straftritt zum Goal oder ein Versuch eines Dropgoal von der verteidigenden Mannschaft im Malfeld abgelegt oder tot gemacht wird oder der Ball aufgrund eines dieser Versuche durch das Malfeld hindurch tot wird.

Ersetzt durch:

11. Wenn, außer bei einem Antritt oder Wiederantritt, der Ball von einem angreifenden Spieler gespielt oder ins Malfeld gebracht und von einem Gegner totgelegt wurde, wird das Spiel mit einem 22-Meter-Antritt wieder aufgenommen.

12 gelöscht

REGEL 18 : SEITENAUS, SCHNELLER EINWURF UND GASSE

8. Die Stelle, an der das Spiel mit einer Gasse wiederaufgenommen wird und welche Mannschaft einwirft, ist wie folgt festgelegt:
- a. Generell

Ereignis	Ort der Gassenlinie	Wer wirft ein
Ein Spieler, der in seiner Spielfeldhälfte ist, tritt den Ball in des Gegners 22 indirekt ins Seitenaus. Entweder hat die Mannschaft den Ball nicht in ihre Hälfte gebracht, oder es fand ein Tackle, Ruck oder Maut innerhalb der Hälfte statt, oder ein Gegner hat den Ball innerhalb der Hälfte berührt. Diese Variante gilt nicht bei einem Antritt oder jeder Art von Wiederantritten.	Dort wo der Ball die Seitenauslinie erreicht	Die tretende Mannschaft
Der Ballträger geht ins Seitenaus oder tritt den Ball indirekt ins Seitenaus (anders als den Ball aus der eigenen Spielfeldhälfte in des Gegners 22 zu treten)	Dort, wo der Spieler oder der Ball die Seitenauslinie oder den Boden dahinter berührt.	Der Gegner.

12. Die Mannschaften bilden die Gasse innerhalb von 30 Sekunden, nachdem die Marke gesetzt wurde. **Sanktion:** Freitritt.

Ersetzt durch:

12. Die Mannschaften bilden die Gasse innerhalb von 15 Sekunden nach dem der Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Assistent die Gassenlinie angezeigt hat. **Sanktion:** Freitritt.

REGEL 19 : GEDRÄNGE

4. Die beiden Mannschaften müssen innerhalb von 30 Sekunden nachdem die Marke gesetzt wurde bereit sein das Gedränge zu bilden. **Sanktion:** Freitritt.

Ersetzt durch:

4. Die beiden Mannschaften müssen innerhalb von 15 Sekunden nachdem die Marke gesetzt wurde bereit sein das Gedränge zu bilden. **Sanktion:** Freitritt.
5. Wenn beide Mannschaften 15 Spieler haben müssen sich 8 Spieler von jeder Mannschaft, wie in der Abbildung dargestellt, binden. Beide Mannschaften müssen 2 Props sowie einen Hakler in der 1. Reihe und zwei 2. Reihe Spieler in der 2. Reihe haben. Drei Spieler in der 3. Reihe komplettieren das Gedränge. **Sanktion:** Straftritt.

Ersetzt durch:

5. In einem Gedränge müssen 3 Spieler jeder Mannschaft stehen. Alle Spieler müssen bis zum Ende des Gedränges gebunden bleiben. **Sanktion:** Straftritt.

6 gelöscht

7c gelöscht

7d gelöscht

23. Ein 1.-Reihe Spieler darf den Ball nicht absichtlich aus dem Tunnel, in die Richtung aus der er eingeworfen wurde, treten. **Sanktion:** Freitritt.

Ersetzt durch:

23. Ein 1. Reihe Spieler darf den Ball nicht mit Absicht aus dem Tunnel oder Gedränge in Richtung der gegnerischen Mallinie treten. **Sanktion:** Straftritt.

36. Das Gedränge ist beendet:

- b. Wenn der Ball den Fuß des letzten Spielers erreicht hat und von diesem Spieler aufgenommen oder dem Gedrängehalb dieser Mannschaft gespielt wird.

Ersetzt durch:

- b. Wenn der Ball durch den Gedrängehalb dieser Mannschaft gespielt wird.

REGEL 20 : STRAFTRITT UND FREITRITT

8. Der Kicker darf den Ball aus den Händen treten, als Dropkick oder als Setzkick ausführen. (Wenn er gesetzt getreten wird, darf er nicht ins Seitenaus getreten werden.)

Ersetzt durch:

8. Der Kicker darf den Ball aus den Händen treten (Punt) oder als Dropkick ausführen, jedoch nicht als Setztritt .

REGEL 21 : MALFELD

BALL ÜBER DAS MALFELD HINAUS INS AUS GETRETEN

Hinzugefügt:

Der Wiederantritt muss innerhalb von 30 Sekunden nach dem nichterfolgreichen Tritt zu den Malstangen ausgeführt werden.

16. Der Kicker darf den Ball aus den Händen treten, als Dropkick oder als Setzkick ausführen. (Wenn er gesetzt getreten wird, darf er nicht ins Seitenaus getreten werden.)

Ersetzt durch:

16. Der Kicker darf den Ball aus den Händen treten (Punt) oder als Dropkick ausführen, jedoch nicht als Setztritt .



Variationen

10er



Die Regeln des Spiels gelten auch für 10er, vorbehaltlich der folgenden Abweichungen:

REGEL 3 : MANNSCHAFT

1. Jede Mannschaft hat während des laufenden Spiels nicht mehr als 15 Spieler auf dem Spielfeld.

Ersetzt durch:

1. Jede Mannschaft hat während des Spiels nicht mehr als 10 Spieler auf dem Spielfeld.

2 gelöscht

4. Für internationale Spiele darf ein Verband bis zu acht Ersatzspieler nominieren.

Ersetzt durch:

4. Für internationale Spiele kann ein Verband bis zu 5 Ersatzspieler nominieren.

5. Für andere Spiele entscheidet der Veranstalter wie viele Ersatzspieler nominiert werden dürfen, maximal jedoch acht Spieler.

Ersetzt durch:

5. Der Spielorganisator kann die Anzahl der nominierten oder eingesetzten Ersatzspieler variieren.

6. Auswechslungen dürfen nur durchgeführt werden, wenn der Ball tot ist und nur mit Zustimmung des Schiedsrichters.

Ersetzt durch:

6. Eine Mannschaft kann zu jeder Zeit beliebig viele Spieler wechseln. Eingewechselte Spieler müssen die Spielfläche an der Mittellinie betreten, nachdem der ausgewechselte Spieler dieses verlassen hat. **Sanktion: Strafrtritt.**

34 gelöscht

REGEL 5 : ZEIT

1. Ein Spiel dauert nicht länger als 80 Minuten (aufgeteilt in zwei Halbzeiten, jeweils nicht länger als 40 Minuten, zuzüglich verlorener Zeit), es sei denn, ein Veranstalter hat im Rahmen eines KO-Wettbewerbs bei einem Unentschieden eine Verlängerung genehmigt.

Ersetzt durch:

1. Ein Spiel dauert nicht länger wie 20 Minuten (geteilt in zwei Halbzeiten, jeweils nicht länger wie 10 Minuten) plus Nachspielzeit. Der Spielorganisator kann die Spieldauer ändern. Falls ein unentschiedenes Spiel in der Verlängerung geht, wird das Spiel nach einer Pause von 1 Minute wieder gestartet. Die Halbzeiten dürfen maximal 5 Minuten betragen und die Mannschaften wechseln zur Halbzeit die Seiten ohne Pause.

2. Die Halbzeitpause beträgt maximal 15 Minuten. Dies wird vom Veranstalter entschieden. Während dieser Zeit können die Mannschaften und die Schiedsrichter die Spielfeldanlage verlassen.

Ersetzt durch:

2. Die Halbzeitpause darf die Dauer von 2 Minuten nicht überschreiten.

REGEL 6 : SCHIEDSRICHTER

3. Der Schiedsrichter organisiert die Platzwahl. Einer der beiden Kapitäne wirft die Münze, der andere sagt an. Der Gewinner der Platzwahl entscheidet, ob er den Antritt oder eine Seite des Spielfeldes wählen will. Sollte sich der Gewinner für die Wahl der Spielfeldseite entscheiden, so muss der Gegner den Antritt auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite ausführen.

Hinzugefügt:

- a. Vor der Verlängerung organisiert der Schiedsrichter einen erneuten Münzwurf, analog zu jenem vor dem Spiel.

REGEL 8 : ERZIELEN VON PUNKTEN

7. Wenn ein Versuch erzielt wird, erhält die Mannschaft das Recht eine Erhöhung zu versuchen, welche als Setztritt oder als Drop-Kick ausgeführt werden kann.

Ersetzt durch:

7. Wenn ein Versuch erzielt wird, hat die Mannschaft das Recht eine Erhöhung zu treten, diese muss ein Drop-Kick sein.

8. Der Kicker:

b gelöscht

- c. Führt den Kick innerhalb von 60 Sekunden (Spielzeit) ab dem Zeitpunkt aus, an dem der Versuch zugesprochen wurde, auch wenn der Ball umfällt und neu gesetzt werden muss. **Sanktion:** Tritt wird verweigert.

Ersetzt durch:

- c. Führt die Erhöhung binnen 30 Sekunden (Spielzeit) nachdem der Versuch erzielt wurde aus. **Sanktion:** Tritt wird verweigert.

DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT BEI DER ERHÖHUNG

14. Alle Gegenspieler begeben sich hinter die Mallinie und überschreiten diese erst, wenn der Kicker zur Ausführung anläuft. Wenn der Kicker dies tut, können sie versuchen den Kick durch Niederschlagen oder durch Springen zu verhindern, dürfen dabei aber nicht durch andere physisch unterstützt werden.

Ersetzt durch:

14. Alle gegnerischen Spieler versammeln sich unverzüglich in der Nähe ihrer eigenen 10m Linie.

Sanktion: Wenn die gegnerische Mannschaft einen Regelverstoß während der Erhöhung begeht, der Tritt aber trotzdem erfolgreich ist, so wird der Punkt gewertet. Wenn der Tritt nicht erfolgreich sein sollte, so wird der Kicker die Erhöhung erneut ausführen und die gegnerische Mannschaft darf nicht mehr anlaufen. Wenn ein weiterer Tritt gestattet wird, so kann der Kicker seine gesamten Vorbereitungen wiederholen. Der Kicker kann die Art des Tritts ändern.

Ersetzt durch:

Sanktion: Wenn die gegnerische Mannschaft einen Regelverstoß während der Erhöhung begeht, der Tritt aber trotzdem erfolgreich ist, so wird der Punkt gewertet. Wenn der Tritt nicht erfolgreich sein sollte, so wird der Kicker die Erhöhung erneut ausführen und die gegnerische Mannschaft darf nicht mehr anlaufen.

16 gelöscht

21. Ab dem Zeitpunkt an dem die Mannschaft ihre Absicht kundtut, muss der Tritt innerhalb von 60 Sekunden (Spielzeit) ausgeführt werden. Dies gilt auch wenn der Ball umfällt und erneut platziert werden muss. **Sanktion:** Tritt wird verweigert und ein Gedränge zugesprochen.

Ersetzt durch:

21. Der Tritt muss binnen 30 Sekunden (Spielzeit) ausgeführt werden, ab dem Zeitpunkt an dem die Mannschaft mitteilt kicken zu wollen. **Sanktion:** Tritt wird verweigert und ein Gedränge zugesprochen.

24. Der Kicker platziert den Ball direkt auf dem Boden oder auf Sand, Sägespänen oder einem Hütchen. Der Kicker darf von einem Placer unterstützt werden. Nichts anderes darf zur Unterstützung verwendet werden.
Sanktion: Gedränge.

Ersetzt durch:

24. Der Tritt muss ein Drop-Kick sein. **Sanktion:** Gedränge.

Hinzugefügt:

VERLÄNGERUNG

Hinzugefügt:

30. Die Mannschaft, die in der Verlängerung die ersten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel sofort, ohne dass weitergespielt wird.

REGEL 9 : FOULSPIEL

29. Wenn ein Spieler verwarnt und vorübergehend des Feldes verwiesen wird, zeigt der Schiedsrichter diesem Spieler eine gelbe Karte. Wenn dieser Spieler später einen weiteren Regelverstoß begeht, der mit einer gelben Karte geahndet wird, muss dieser Spieler des Feldes verwiesen werden.

Ersetzt durch:

29. Wenn ein Spieler verwarnt und vorübergehend für 2 Minuten ausgeschlossen wurde, zeigt der Schiedsrichter diesem die gelbe Karte. Wenn der Spieler später eine weitere gelbe Karte erhält muss er ausgeschlossen werden.

REGEL 12 : ANTRITT UND WIEDERANTRITT

4. Nachdem eine Mannschaft Punkte erzielt hat, tritt der Gegner auf oder hinter der Mitte der Mittellinie wieder an. **Sanktion:** Die nicht schuldige Mannschaft hat die Wahl zwischen einer Wiederholung des Tritts oder einem Gedränge.

Ersetzt durch:

4. Nachdem eine Mannschaft Punkte erzielt hat startet diese das Spiel mit einem Drop-Kick an oder hinter der Mittellinie. **Sanktion:** Freitritt.

5. Wenn der Ball angetreten wird:

- a. Müssen sich alle Mitspieler des Kickers hinter dem Ball befinden.
Sanktion: Gedränge.

Ersetzt durch:

- a. Die Mitspieler des Kickers müssen hinter dem Ball sein. **Sanktion:** Freitritt.
6. Der Ball muss die 10-Meter-Linie erreichen. **Sanktion:** Die nicht schuldige Mannschaft hat die Wahl zwischen einer Wiederholung des Tritts oder einem Gedränge.

Ersetzt durch:

6. Der Ball muss die 10 Meter Linie erreichen. **Sanktion:** Freitritt.

8. Wird der Ball direkt ins Seitenaus getreten, wählt die gegnerische Mannschaft aus den folgenden Optionen:
 - a. Den Antritt wiederholen zu lassen.
 - b. Gedränge.
 - c. Gasse.
 - d. Schneller Einwurf.

Ersetzt durch:

8. Der Ball darf nicht direkt ins Seitenaus getreten werden. **Sanktion:** Freitritt.

9. Wenn der Ball ins gegnerische Malfeld getreten wird, ohne dass er einen Spieler berührt hat und ein Gegenspieler legt den Ball ohne Verzögerung tot oder der Ball wird tot, indem er die Malfeldendauslinie überquert, hat die nicht tretende Mannschaft die Wahl zwischen einer Wiederholung des Antritts oder einem Gedränge.

Ersetzt durch:

9. Falls der Ball in das Malfeld der gegnerischen Mannschaft getreten wird, ohne einen Spieler zu berühren, und ein Gegner legt den Ball ohne Verzögerung tot oder der Ball geht ins Malfeldseitenaus oder in bzw. über die Malfeldauslinie, wird dem nicht kickenden Team ein Freitritt zugesprochen.

REGEL 19 : GEDRÄNGE

5. Wenn beide Mannschaften 15 Spieler haben müssen sich 8 Spieler von jeder Mannschaft, wie in der Abbildung dargestellt, binden. Beide Mannschaften müssen

2 Props sowie einen Hakler in der 1. Reihe und zwei 2. Reihe Spieler in der 2. Reihe haben. Drei Spieler in der 3. Reihe komplettieren das Gedränge. **Sanktion: Strafrtritt.**

Ersetzt durch:

5. Ein Gedränge muss pro Mannschaft aus 5 Spielern in 2 Reihen bestehen. Die erste Reihe besteht aus 2 Props und einem Hakler und die zweite Reihe aus 2 Locks. Alle fünf müssen gebunden bleiben bis das Gedränge beendet ist und dürfen sich nicht lösen, um den Ball zu spielen. **Sanktion: Strafrtritt.**

6 gelöscht

7d gelöscht

36. Das Gedränge ist beendet:

- b. Wenn der Ball den Fuß des letzten Spielers erreicht hat und von diesem Spieler aufgenommen oder dem Gedrängehalb dieser Mannschaft gespielt wird.

Ersetzt durch:

- b. Wenn der Ball durch den Gedrängehalb dieser Mannschaft gespielt wird.

REGEL 20 : STRAFTRITT UND FREITRITT

8. Der Kicker darf den Ball aus den Händen treten, als Dropkick oder als Setzkick ausführen. (Wenn er gesetzt getreten wird, darf er nicht ins Seitenaus getreten werden.)

Ersetzt durch:

8. Der Kicker darf den Ball aus der Hand treten oder als Dropkick ausführen aber nicht setzen



Variationen *GAME-ON*



Die Regeln des Spiels gelten für das Spiel auf globalen Varianten in vollem Umfang, vorbehaltlich der folgenden Varianten, die von den Verbänden und Regionen nach eigenem Ermessen angewendet werden können. Diese können auf individueller Basis ausgewählt werden und müssen nicht alle gleichzeitig angewendet werden.

*Die globalen Spielvarianten zielen auf das untere Ende des Gemeinschaftsspiels ab, wo Anwerbung und Bindung von Spieler*innen oft eine große Herausforderung darstellen. Es liegt in der Verantwortung der einzelnen Verbände, zu bestimmen, was in ihrem Zuständigkeitsbereich als Gemeinschaft gilt.*

REGEL 1 : DER PLATZ

3. Die Abmessungen des Spielfeldes werden in der Abbildung „Der Platz“ aufgezeigt.

Wird ersetzt durch:

3. Die Abmessungen eines Spielfeldes sind anpassungsfähig und sollten den Bedürfnissen der Gemeinschaft und der Anzahl der Spieler entsprechen, z. B.: 10 gegen 10 auf einem halben Spielfeld, Spiel von Seitenauslinie zu Seitenauslinie mit allen Umstellungen an einer Reihe von Pfosten.

REGEL 2 : BALL

Hinzugefügt:

4. Erwachsene Spieler*innen auf Amateur-Ebene können Bälle der Größe 4, 4,5 oder 5 verwenden.

REGEL 3 : MANNSCHAFT

2. Der Spielorganisator kann Spiele mit weniger als 15 Spielern pro Mannschaft gestatten.

Wird ersetzt durch:

2. Der Spielorganisator kann genehmigen, dass Spiele mit weniger als 15 Spielern in jeder Mannschaft ausgetragen werden, wobei die Mindestanzahl 10 beträgt. Die Mannschaften müssen zahlenmäßig gleich sein.

13. Gedränge werden unumkämpft gespielt, wenn eine der Mannschaften nicht in der Lage ist einen ausreichend ausgebildete 1. Reihe aufzustellen oder wenn der Schiedsrichter dies anordnet.

Wird ersetzt durch:

13. Wenn eine der beiden Mannschaften keine entsprechend ausgebildete erste Reihe-Spieler aufstellen kann oder wenn der Schiedsrichter dies anordnet, muss das Gedränge von Spielbeginn an unumkämpft sein.
14. Ein Spielorganisator kann die Bedingungen festlegen, unter denen ein Spiel mit unumkämpften Gedränge beginnen kann.

Wird ersetzt durch:

14. Ein Spielorganisator kann festlegen, dass Spiele mit einer reduzierten Anzahl von Spielern im Gedränge, unumkämpften Gedrängen oder der U19-Variante von nur 1,5-Meter-Schieben gespielt werden können. Die Mannschaften müssen zahlenmäßig gleich sein.
34. Ein Spielorganisator kann rollende taktische Auswechslungen in bestimmten Spielklassen innerhalb seiner Zuständigkeit erlauben. Die Anzahl dieser Wechsel darf 12 nicht überschreiten. Die Organisation und die Regularien für rollende Auswechslungen liegen in der Verantwortung des Spielorganisors.

Wird ersetzt durch:

34. Ein Spielorganisator kann "rollende Auswechslungen" vornehmen, bei denen die Spieler auf das Spielfeld zurückkehren können, solange sie nicht verletzt sind. Die Anzahl der Auswechslungen ist nicht begrenzt.

Hinzugefügt:

ANDERE GAME-ON-VARIATIONEN

Hinzugefügt:

35. Ein Spielorganisator kann auch die Halbspiegelregel anwenden, wonach alle Spieler mindestens die Hälfte eines Spiels spielen müssen.

Hinzugefügt:

36. Ein Spielorganisator kann bestimmte Bevölkerungsgruppen als Rekrutierungs- und Bindungsinitiative mit gewichtsbasierten Wettbewerben ansprechen, zum Beispiel: unter 70 kg.

REGEL 5 : ZEIT

3. Bei Spielen, die nicht auf internationaler Ebene gespielt werden, kann der Spielorganisator eine Verkürzung der Dauer eines Spiels beschließen. Gibt es keine Entscheidung des Organisations so vereinbaren die beiden Mannschaften die Dauer eines Spiels. Können diese sich nicht einigen entscheidet der Schiedsrichter.

Wird ersetzt durch:

3. Die Spiele sollten mindestens 40 Minuten dauern, können aber in gleiche Hälften, Viertel oder Drittel aufgeteilt werden.

REGEL 8 : PUNKTE

8. Der Kicker:
 - b. Führt den Tritt aus der Spielfläche, in einer Linie durch den Ort an dem der Versuch erzielt wurde, parallel zu den beiden Seitenauslinie aus.

Wird ersetzt durch:

- b. Wenn es der Spielorganisator vorschreibt, führt er den Tritt vor den Stangen aus.

REGEL 9 : FOULSPIEL

13. Ein Spieler darf einen Gegner nicht zu früh, zu spät oder gefährlich tackeln. Gefährliches Tackle beinhaltet, ist aber nicht beschränkt auf, tackeln oder versuchtes Tackle eines Gegners oberhalb der Schulterlinie, auch wenn das Tackle unterhalb der Schulterlinie beginnt.

Wird ersetzt durch:

13. Ein Spieler darf einen Gegner nicht zu früh, zu spät oder auf gefährliche Weise tackeln. Als gefährliches Tackling gilt u. a. das Tackeln oder der Versuch, einen Gegner oberhalb der Hüftlinie zu tackeln, auch wenn das Tackle unterhalb der Hüftlinie beginnt. Die Hüft kann durch die "Nippellinie" ersetzt werden, so dass die Spielorganisatoren drei Möglichkeiten haben: Schulter (wie in den aktuellen Regeln), Nippellinie oder Hüfthöhe.

REGEL 14 : TACKLE

PRINZIP

Hinzugefügt:

Wenn Spielorganisatoren die globale Variante des Tacklings auf Hüfthöhe verwenden, wird empfohlen, dass sie auch sicherstellen, dass die Ballträger ihre Körperhöhe nicht reduzieren und dass Doppeltacklings geahndet werden.

REGEL 17 : MARK

4. Eine Mark darf nicht nach einem Antritt oder einem Wiederantritt nach dem Punkte erzielt wurden ausgeführt werden.

Wird ersetzt durch:

4. Eine Mark kann nicht bei einem Antritt, bei einem Wiederantritt nach dem Punkten oder bei einem Kick eines Angreifers innerhalb der 22 Meter getreten wurde.

REGEL 18 : SEITENAUS, SCHNELLER EINWURF UND GASSE

PRINZIP

Hinzugefügt:

Der Spielorganisator kann festlegen, dass die Mannschaften bei der Gasse nicht liften und/oder kämpfen dürfen.

REGEL 19 : GEDRÄNGE

Hinzugefügt:

40. Spielorganisatoren können die Anzahl der Spieler in einem umkämpften Gedränge reduzieren (vorbehaltlich Regel 19.6), die U19-Variante eines maximalen Schubs von 1,5 m anwenden oder unumkämpfte Gedränge durchführen.

REGEL 20 : STRAFTRITT UND FREITRITT

8. Der Kicker darf den Ball aus den Händen treten, als Dropkick oder Setzkick ausführen. (Ein Setzkick darf nicht absichtlich ins Seitenaus getreten werden).

Wird ersetzt durch:

8. Wird der Straf- oder Freitritt in der eigenen Hälfte ausgeführt, darf der Kicker den Ball aus den Händen, einem Dropkick oder einem Platztritt (außer ins Seitenaus) spielen. Wird er in der gegnerischen Hälfte ausgeführt, muss der Strafftritt oder Freitritt sofort ausgeführt und kurz angespielt werden.



Schiedsrichter- signale



Primäre Schiedsrichterzeichen



Schultern parallel zur Seitenauslinie. Der Arm zeigt horizontal in Richtung der einwerfenden Mannschaft.



Schultern parallel zur Seitenauslinie. Der Arm ist am Ellenbogen rechtwinklig gebeugt. Der Oberarm zeigt in Richtung der nicht schuldigen Mannschaft.



Schultern parallel zur Seitenauslinie. Der Arm ist nach oben gestreckt und angewinkelt und zeigt in Richtung nicht schuldigen Mannschaft.



Der Arm ist auf Hüfthöhe in Richtung der nicht schuldigen Mannschaft für etwa 5 Sekunden ausgestreckt



Rücken des Schiedsrichters zur Malfeldenauslinie. Der Arm wird vertikal gestreckt.



Gestreckte Arme kreuzen sich vor dem Körper



Der Arm zeigt auf die entsprechende Ausfalllinie

Sinais secundários da arbitragem **SCRUM**



Hände bewegen sich, als würden sie einen imaginären Ball nach vorne passen.



Arm mit offener Hand über dem Kopf ausgestreckt, sich dabei vor- und rückwärts bewegend.



Schultern parallel zur Seitenauslinie, Arm zeigt horizontal in Richtung einwerfenden Mannschaft und zeigt dann mit dem anderen Arm und der Hand in Richtung Mallinie der anderen Mannschaft, während der Arm vor- und rückwärts bewegt wird.



Arm zeigt ein Gedränge an für die Mannschaft an, die nicht im Ballbesitz war als das Maul begann. Der andere Arm wird bewegt als ob er einen Vorteil anzeigen würde und schwingt dann vor den Körper so dass die Hand die gegenüber liegender Schulter trifft.



Rotierender Zeigefinger über dem Kopf.



Schultern parallel mit der Seitenauslinie. Hand über dem Kopf zeigt den Weg des Balles an, nicht gerade.



Der Platz zwischen den Händen zeigt an, dass der Ball nicht abgelegt wurde.

FREITRIFF



**Fuß hoch von Erste
Reihe Spieler**

Fuß wird angehoben und berührt



**Einwurf in das Gedränge
nicht gerade**

Hände auf Kniehöhe, die Bewegung des schiefen Einwurfs imitierend,



**Schließen des Abstands
in der Gasse**

Beide Hände auf Augenhöhe, nach oben gerichtet, Handflächen nach innen. Die Hände treffen sich in zudrückender Bewegung.



**Frühes Liften und Liften
in der Gasse**

Beide Fäuste vorm Körper auf Taillenhöhe geballt, die eine Hebebewegung ausführen.

STRAFTRITT



Kein unverzügliches lösen vom Ball im Tackle

Beide Hände sind nahe der Brust als würde sie einen imaginären Ball halten.



Tackler löst sich nicht vom getackelten Spieler

Arme werden zusammengeführt als würden sie einen Spieler greifen um sich dann wieder zu öffnen, als ob sie den Spieler freilassen.



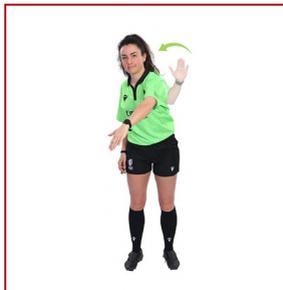
Tackler oder getackelter Spieler bewegen sich nicht weg

Eine sich kreisende Bewegung, bei der sich Finger und Arm vom Körper wegbewegen.



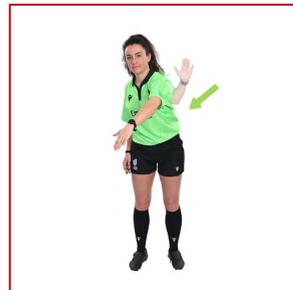
Von der falschen Seite zum Tackle kommen

Der Arm wird horizontal gehalten und vollzieht dann einen Halbkreis.



Absichtlich über einen Spieler fallen

Der gekrümmte Arm vollzieht eine Geste, um die Aktion des fallenden Spielers nachzuahmen. Das Signal wird in die Richtung gegeben, in die der schuldige Spieler gefallen ist.



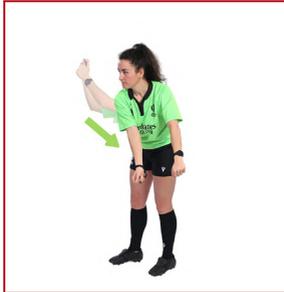
In der Nähe eines Tackles zu Boden gehen

Gerade Armbewegung, die nach unten zeigt, um Eintauchbewegung nachzuahmen.



Teilnahme am Ruck oder Maul vor dem hintersten Fuß und von der Seite

Die Hand und der Arm werden horizontal gehalten und seitwärts bewegt.



Absichtliches zusammenbrechen des Rucks oder Mauls

Beide Arme auf Schulterhöhe, als wären sie um einen Gegenspieler gebunden. Oberkörper abgesenkt und verdreht, als ob der Gegner, der oben ist, heruntergezogen wird.



Prop zieht einen Gegenspieler runter

Die Hand zur Faust geballt, der Arm gebeugt. Die Geste imitiert das Herunterziehen des Gegners.



Prop zieht einen Gegenspieler

Die Hand zur Faust geballt, der Arm gerade gestreckt und auf Schulterhöhe. Die Geste imitiert das Ziehen des Gegners.



Fehlende Bindung

Ein Arm ausgestreckt, als ob er gebunden wäre. Die andere Hand bewegt sich auf und ab, um eine korrekte Bindung anzuzeigen.



Den Ball im Ruck oder Gedränge mit der Hand spielen

Hand auf Bodenhöhe in einer schaufelnden Bewegung, als ob man den Ball spielen würde.



Anrempeln in der Gasse

Arm horizontal, der Ellenbogen zeigt nach außen. Arm und Schulter bewegen sich nach draußen als würden sie einen Gegner anrempeln.



Sich Auf einen Spieler in der Gasse aufstützen

Arm horizontal, gebeugter Ellenbogen, Handfläche nach unten. Abwärtsbewegung.



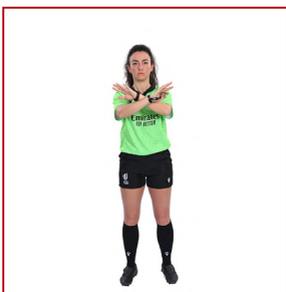
Stoßen eines Gegenspielers in der Gasse

Beide Hände auf Schulterhöhe, Handfläche nach außen, eine stoßende Geste machen.



Abseits an der Gasse

Hand und Arm bewegen sich horizontal über die Brust, in Richtung des Verstoßes



Behinderung im offenen Spiel

Arme kreuzen sich vor der Brust im rechten Winkel zueinander, wie eine offene Schere.



Abseits am Gedränge, Ruck oder Maul

Schultern parallel zur Seitenauslinie. Arm hängt gerade nach unten und beschreibt einen Bogen entlang der Abseitslinie.



Abseits nach der 10 Meter Regel oder keine 10 Meter bei Straftritt und Freitritt

Beide Hände werden geöffnet über den Kopf gehalten.



Hohes Tackle (Foulspiel)

Hand bewegt sich horizontal vor dem Hals



Stampfen (Foulspiel)

Stampfende Aktion oder ähnliche Geste um auf das Vergehen hinzuweisen.



Schlagen (Foulspiel)

Geschlossene Faust schlägt die offene Handfläche.



Dissidência (divergir de uma decisão do árbitro)

Ausgestreckter Arm mit einer sich öffnenden und schließenden Hand, um das Reden zu imitieren.

Andere Signale



Bilden des Gedränges

Ellenbogen gebeugt, Hände über den Kopf, Fingerspitzen berühren sich.



Wahl bei Abseits : Strafrtritt oder Gedränge

Ein Arm wie beim Strafrtritt. Der andere Arm zeigt auf die Stelle wo das Gedränge statt des Strafrtritts stattfinden würde.



Physiotherapeut benötigt

Ein erhobener Arm zeigt an, dass für einen verletzten Spieler ein Physiotherapeut benötigt wird.



Arzt benötigt

Beide Arme werden erhoben um anzuzeigen, dass für einen verletzten Spieler ein Arzt und/oder eine Trage benötigt wird.



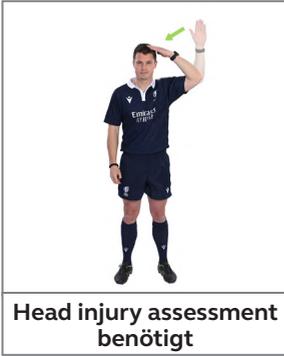
Blutende Wunde

Gekreuzte Arme über dem Kopf zeigen an, dass ein Spieler eine blutende Verletzung hat und temporär ausgewechselt werden kann.



Zeitnehmer soll die Uhr anhalten oder starten

Arm wird in die Luft gestreckt und es wird dabei gepfiffen, wenn die Uhr gestoppt oder gestartet werden soll.



Arm anwinkeln und strecken und dabei den Kopf berühren.



Arme bilden ein T



Ausgestreckte Zeigefinger malen einen Fernseh Bildschirm in die Luft nach.



Die Karte, die der Schiedsrichter einem Spieler zeigt, um anzuzeigen, dass der Spieler verwahrt wird und eine Zeitstrafe erhält.



Die Karte, die der Schiedsrichter einem Spieler zeigt, um anzuzeigen, dass dieser Spieler dauerhaft vom Spiel ausgeschlossen wurde.

Signale des Schiedsrichterassistenten



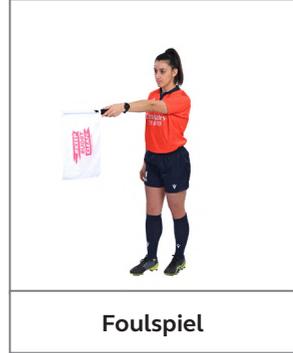
**Tritt zum Goal
erfolgreich**

Die gehobene Fahne zeigt an, dass Ball über die Querlatte und zwischen die Malstangen geflogen ist.



**Seitenaus und
einwerfende
Mannschaft**

Hebt die Fahne mit einem Arm, bewegt sich zur Gassenlinie, bleibt dort stehen und zeigt mit dem anderen Arm zu der Mannschaft, die zum Einwurf berechtigt ist.



Foulspiel

Hält die Fahne horizontal in Richtung Spielfeldmitte, im rechten Winkel zur Seitenauslinie.



**WORLD
RUGBY**

World Rugby House,
8-10 Pembroke Street Lower,
Dublin 2, Ireland

Tel +353-1-240-9200

Email laws@worldrugby.org

www.world.rugby

