

RUGBY REGELN:

Regel 1 Sportplatz

Das Spielfeld ist das auf dem Plan dargestellte Gebiet, das von den Mal- und Seitenauslinien begrenzt wird. Es schließt diese Linien jedoch nicht ein.	
Die Spielfläche umfaßt das Spielfeld und die Malfelder.	
Zur Spielfeldumgrenzung gehören die Spielfläche und ein angemessenes Gebiet (bis zur Absperrung).	
Der Plan, einschließlich aller Worte und Zeichen, gilt als Teil dieser Regeln.	
Die Ausdrücke auf dem Plan haben ihre entsprechende Bedeutung und sind als Teil der "Erläuterungen und Ausdrücke" anzusehen, als wenn sie dort einzeln aufgeführt wären.	

(1) Alle Linien des Plans müssen gut gekennzeichnet sein. Die Seitenauslinien befinden sich im Seitenaus, die Mallinien im Malfeld. Die Malfeld-Auslinie gehört nicht zum Malfeld. Die Malfeld-Seitenauslinien und die Eckstangen befinden sich im Malfeld-Seitenaus. Die Malstangen müssen auf den Mallinien errichtet sein. Die 22m-Linie gehört zum 22m-Bereich.

(2) Das Spiel muß auf einer (maximalen) Fläche ausgetragen werden, wie auf dem Plan angegeben ist. Die Fläche muß in Übereinstimmung mit dem Plan gekennzeichnet sein. Die Oberfläche muß grasbedeckt sein. Wo das nicht möglich ist, kann es auch Ton oder Sand sein, vorausgesetzt, die Oberfläche ist nicht von gefährlicher Härte.

(3) Jeder Einspruch der Gastmannschaft bezüglich der Beschaffenheit der Spielfläche, bzw. der Art, wie sie gekennzeichnet ist, muß beim Schiedsrichter vor dem ersten Antritt gemacht werden. Können sich die Mannschaften bezüglich der Sicherheit der Spielfläche nicht einigen, so entscheidet der Schiedsrichter ob das Spiel stattfindet. Bestehen Bedenken bezüglich der Sicherheit, so soll der Schiedsrichter erst anpfeifen, wenn die Mängel beseitigt sind und die Spielfläche sicher ist.

Stand: 08/98

Regel 2 Der Ball

(1) Wenn der Ball neu ist, muß er oval sein. darf nur vier Felder. und

möglichst die folgenden Maße haben:

Länge: 280 - 300 mm

Umfang der Länge: 760 - 790 mm

Umfang der Breite: 580 - 620 mm

Gewicht: 400 - 440 g

Erläuterung :

(i) Der Luftdruck des Balles soll zum Spielbeginn 0,67 - 0,70 kg/cm³ betragen.

(2) Die Ballabmessungen dürfen nur für jüngere Schüler verkleinert werden.

(3) Der Ball kann besonders behandelt werden, um ihn unempfindlich gegen Schmutz und Nässe zu machen, damit er griffiger wird. Die Hülle muß nicht unbedingt aus Leder sein.

Erläuterung:

(ii) Es ist zulässig, daß Bälle zum Auswechseln zur Verfügung stehen. Aber eine Mannschaft darf durch ihre Benutzung oder Ballwechsel keinen unredlichen Vorteil erzielen oder versuchen zu erzielen.

Regel 3

Anzahl der Spieler und das Ersetzen von Spielern

Anzahl der Spieler

(1) Eine Mannschaft umfaßt:

a) nicht mehr als 15 Spieler auf dem Spielfeld

b) eine Anzahl von Spielern zur Auswechslung / zum Ersatz, so wie in der Spielregel festgelegt.

(2) Wenn ein Verband Spiele mit weniger als 15 Spielern zuläßt, müssen dieselben Regeln zur Anwendung kommen mit der Ausnahme, daß nicht weniger als drei Spieler zu jeder Zeit im Gedränge spielen dürfen.

Erläuterung:

(i) Siebener-Spiele werden mit den Variationen ausgetragen, die dafür vorgesehen sind.

(3) Irgendein Einspruch durch eine Mannschaft bezüglich der Anzahl der Spieler in einer Mannschaft kann beim Schiedsrichter jederzeit gemacht werden (ohne jedoch Einfluß auf den vorher erzielten Spielstand zu haben).

Benennung von Auswechsel-/ Ersatzspielern

(4) Bei internationalen Spielen kann ein Verband bis zu sieben Auswechsel-/ Ersatzspieler benennen.

Bei anderen Spielen liegt die Anzahl der Benennungen (sofern sie den bestehenden Regeln entspricht), bei dem Verband, der die Verantwortung über das Spiel hat.

1998

Benannte Spieler und Auswechslungen/Ersetzungen

(5) Eine Mannschaft muß folgende erfahrene/trainierte Spieler aufweisen :

U19 a) Wenn eine Mannschaft 16, 17 oder 18 Spieler benennt, muß sie vier Spieler aufweisen, die in der ersten Reihe spielen können.

1998

U19 b) Wenn eine Mannschaft 19, 20, 21 oder 22 Spieler benennt, muß sie fünf Spieler aufweisen, die in der ersten Reihe spielen können.

1998

c) Wenn eine Mannschaft 22 Spieler benennt, muß sie sechs Spieler aufweisen, die in der ersten Reihe spielen können. Es muß gewährleistet sein, daß die zwei Flügelstürmer der ersten Reihe und ein Hakler ersetzt werden können.

1998

d) Wenn eine Mannschaft mehr als 22 Spieler benennt, muß sie sechs Spieler aufweisen, die in der ersten Reihe spielen können. Es muß gewährleistet sein, daß die zwei Flügelstürmer der ersten Reihe und ein Hakler ersetzt werden können. Außerdem müssen mindestens drei Spieler die in der zweiten Reihe spielen können benannt werden .

1998

Verletzter Spieler und sein Ersatz

(6) Ein verletzter Spieler soll das Spiel beenden und wie folgt ersetzt werden :

(a) Im Fall einer blutende oder offene Wunde muß der Spieler das Spielgelände so lange verlassen bis die Blutung unter Kontrolle ist und die Wunde bedeckt oder verbunden ist. Der Ersatz des Spielers ist vorübergehend, wird jedoch dauerhaft, wenn es ihm unmöglich ist, wieder am Spiel teilzunehmen

b) Bei jeder anderen Art von Verletzung: wenn der Schiedsrichter nach Meinung eines Arztes oder einer anderen medizinisch ausgebildeten Person oder aus einem anderen Grund meint, daß ein Spieler so verletzt ist, daß es schädlich für ihn ist, das Spiel fortzusetzen, soll er den Spieler auffordern, das Spielfeld zu verlassen. Aus ähnlichem Grund kann der Schiedsrichter einen Spieler auffordern, sich außerhalb des Spielfeldes medizinisch untersuchen zu lassen.

(7) Ein verletzter Spieler, der dauerhaft ersetzt wurde, darf nicht wieder am Spiel teilnehmen.

(8) Der Ersatz eines verletzten Spielers, darf nur nach dem Ratschlag von folgenden Personen vorgenommen werden:

(a) In Spielen von nationalen Auswahlmannschaften nur durch einen medizinischen Praktiker

(b) In anderen Spielen durch eine medizinisch ausgebildeten Person, oder falls eine solche Person nicht anwesend ist, auf Wunsch des Kapitäns durch den Schiedsrichter.

Ausgewechselte Spieler

(9) Der Ersatz eines verletzten Spielers kann nur geschehen wenn der Ball tot ist und der Schiedsrichter dies erlaubt. Der Schiedsrichter sollte keinem Spieler erlauben, wieder am Spiel teilzunehmen, bis der Ball tot ist.

(10) Bis zu zwei Erste-Reihe-Stürmer und bis zu fünf andere Spieler können, aus welchem Grund auch immer, ausgetauscht werden, wenn der Ball tot ist und der Schiedsrichter dies erlaubt.

1998

(11) Spieler, die ausgetauscht wurden, dürfen nicht wieder am Spiel teilnehmen um einen anderen verletzten Spieler zu ersetzen, außer es handelt sich um einen Spieler mit einer blutenden oder offenen Wunde oder einen verletzten Erste-Reihe-Spieler wenn kein anderer entsprechend geeigneter Spieler zur Verfügung steht.

Spezieller Ersatz

(12) Für den Fall, daß ein Erste-Reihe-Stürmer vom Platz gestellt wurde, bespricht sich der Schiedsrichter, aus Gründen der Sicherheit, mit dem Kapitän von dessen Mannschaft um zu entscheiden, ob ein anderer Spieler ausreichend trainiert/erfahren ist, seine Position zu übernehmen. Wenn dies nicht der Fall ist, muß der Kapitän einen anderen Stürmer benennen, der das Spielfeld verläßt und der Schiedsrichter wird die Einwechslung eines anderen Erste-Reihe-Stürmers erlauben. Dies kann unmittelbar oder nachdem ein anderer Spieler in dieser Position ausprobiert wurde, erfolgen.

Wenn kein anderer Erste-Reihe-Stürmer wegen einer Reihe von Platzverweisen oder Verletzungen oder beidem zur Verfügung steht, wird das Spiel mit nicht umkämpften Gedrängen fortgesetzt, die wie normale Gedränge ausgeführt werden, mit der Ausnahme, daß:

- kein Kampf um den Ball stattfindet,
- die Mannschaft den Ball gewinnt, die den Ball einwirft,
- es keiner Mannschaft erlaubt ist zu drücken,
- das Gedränge 3-4-1 formiert sein muß.
- wenn eine Mannschaft einen Spieler weniger hat, wird ihr Gedränge in 3-4 Formation gebildet.
- wenn eine Mannschaft zwei Spieler weniger hat, wird ihr Gedränge in 3-2-1 Formation gebildet.
- wenn eine Mannschaft drei Spieler weniger hat, wird ihr Gedränge in 3-2 Formation gebildet.

Stand 08/98

Regel 4 Kleidung der Spieler

(1) Die Kleidung eines Spielers besteht aus: einem Trikot, Hosen, Unterwäsche, Strümpfen und Schuhen.

1998

(2) Zusätzlich und in Abhängigkeit von (3) darf ein Spieler folgendes tragen:

(a) unterstützende Teile die aus elastischem oder komprimierbarem, waschbaren Material bestehen müssen;

(b) Schienbeinschützer, vorausgesetzt, daß kein Teil des Schutzes stärker als 0,5 cm und aus flexiblem Material gefertigt ist. Der Schutz muß unter den Strümpfen getragen werden.

(c) Knöchelschutz, der aus steifem Material, außer Metall, gefertigt sein darf. Solch ein Schutz darf nur benutzt werden, wenn:
er unter einem Strumpf getragen wird
nicht höher als ein Drittel der Länge des Schienbeins ist

(d) fingerlose Handschuhe;

(e) Schulterpolster aus weichen und dünnen Material das mit einem Unterhemd oder Trikot verbunden sein kann vorausgesetzt, daß:
der Schutz nur die Schulter und das Schlüsselbein schützt
kein Teil des Schutzes in unkomprimierten Zustand dicker als 1 cm ist
und
kein Teil des Schutzes eine größere Dichte als 45 kg/m³ hat

Die Messung der Dicke und der Dichte soll alle andere Materialien beinhalten mit denen der Schutz verbunden ist und/oder an der Schulter befestigt ist.

(f) ein Brustschutz (nur bei Frauen) aus dünnem und weichem Material, welcher ein Teil der Wäsche sein kann, vorausgesetzt, daß:
der Schutz nur die Schultern und/oder das Schlüsselbein und/oder die Brust schützt;
kein Teil des Schutzes in unkomprimierten Zustand dicker als 1 cm ist
und
kein Teil des Schutzes eine größere Dichte als 45 kg/m³ hat

Die Messung der Dicke und der Dichte soll alle andere Materialien beinhalten mit denen der Schutz verbunden ist und/oder an der Schulter befestigt ist.

(g) Mundschutz,

(h) Kopfschutz aus weichem und dünnen Material, vorausgesetzt, daß:

kein Teil des Schutzes in unkomprimierten Zustand dicker als 1 cm ist
und
kein Teil des Schutzes eine größere Dichte als 45 kg/m³ hat

Die Messung der Dicke und der Dichte soll alle andere Materialien beinhalten mit denen der Schutz verbunden ist und/oder an der Schulter befestigt ist.

(i) Bandagen und/oder Verbände um eine Verletzung abzudecken oder zu schützen;

(j) dünnes Tape oder ähnliches Material als Unterstützung und/oder um Verletzungen zu verhindern .

(3) Das Folgende ist strengstens verboten:

(a) jeder blutverschmierte Gegenstand;

(b) jeder scharfe oder rauhe Gegenstand;

(c) jeder Gegenstand, welcher Schnallen, Spangen, Ringe, mechanische Gelenke, Reißverschlüsse, geschraubte Teile, Bolzen oder steife Materialien oder hervorstehende Teile enthält, falls nicht in einem Teil dieser Regel erlaubt;

(d) Schmuck, wie Ringe oder Ohrringe;

(e) Fanghandschuhe;

(f) Hosen mit eingenähten Polstern;

(g) jeder Gegenstand, der nicht unter Regel 4 (2)(e), (f) oder (h) erlaubt ist, von dem irgendein Teil in unkomprimiertem Zustand dicker als 0,5 cm ist oder der eine Dichte von mehr als 45 kg/m³ hat.

(h) jeder Gegenstand der, nach Meinung des Schiedsrichters kein erlaubter Gegenstand nach Regel 4 ist, oder wenn erlaubt, sich in einem solchen Zustand befindet, daß die Möglichkeit besteht einen anderen Spieler zu verletzen.

(4) Jeder Schuh, welcher von einem Spieler getragen wird, muß mit den folgenden dingen konform sein:

(a) die Stollen müssen dem British Standard BS6366 1983 oder einer äquivalenten Norm entsprechen;

(b) Die Stollen

müssen sicher an der Sohle des Schuhs befestigt sein

dürfen von der Sohle gemessen nicht länger als 18mm sein

müssen an der Grundfläche einen Minstdurchmesser von 13mm aufweisen

müssen an der Spitze einen Minstdurchmesser von 10mm aufweisen

mit einer integrierten Unterlegscheibe müssen einen

Minstdurchmesser von 20mm aufweisen

dürfen nicht als einzelner Stollen an der Spitze des Fußballschuhs getragen werden.

(c) Gummisohlen mit vielen gegossenen Stollen dürfen keine scharfen Ecken oder Kanten haben.

(5) Ab dem 1. Januar 1999 gilt jedes Teil, welchen nicht das IRB-Zeichen trägt als nicht konform mit den Erfordernissen dieser Regel.

(6) Um die Durchsetzung dieser Regel zu gewährleisten, muß ein Schiedsrichter oder Linienrichter, welcher nach Regel 6 (b) 6 benannt ist:

(a) einem Spieler die Teilnahme an einem Spiel verbieten, wenn dieser Teile trägt, die nicht dieser Regel entsprechen.

(b) sicherstellen, daß ein Spieler, bei dem nach Spielbeginn festgestellt wird, daß dieser Teile trägt welche nicht dieser Regel entsprechen, nach Regel 26 (2)(a) des Feldes verwiesen wird.

Erläuterung :

(i) Jedem Spieler der ein Kleidungsstück, einen Schutz oder ein Polster zu tragen verlangt oder wünscht, welches nicht dieser Regel entspricht, darf nicht gestattet werden an einem Spiel teilzunehmen.

(ii) Der Schiedsrichter darf es keinem Spieler gestatten das Spielfeld zu verlassen um ein Teil seiner Kleidung zu wechseln, außer dieses ist blutverschmiert.

Stand: 08/98

Regel 5 Losen, Spieldauer

Der Abpfiff beendet das Spiel.

(1) Vor Spielbeginn sollen die Mannschaftsführer um das Recht des Antritts oder um die Spielhälfte losen.

(2) Die Spieldauer soll 80 Minuten nicht überschreiten. Können sich zwei Mannschaften nicht auf die Spieldauer einigen, wird sie vom Schiedsrichter festgesetzt. Bei internationalen Spielen beträgt die Spieldauer zwei mal 40 Minuten. Für Entscheidungsspiele im Bereich des DRV ist die Spielordnung des DRV maßgebend.

U19 Bei Spielen von U19-Mannschaften werden zwei Halbzeiten von je 35 Minuten gespielt. Es ist keine Verlängerung erlaubt. Die Spielzeit von 70 Minuten darf nicht überschritten werden.

Erläuterung:

(i) Der Ausdruck "nicht länger als 80 Minuten" schließt Verlängerungen bei bestimmten Spielen des DRV nicht aus.

(3) Ein Spiel soll in zwei Halbzeiten unterteilt werden. Bei Halbzeit sollen

die Mannschaften die Spielhälfte wechseln. Die Unterbrechung soll 10 Minuten nicht überschreiten. Die Länge der Pause wird von der Stelle festgelegt, die die Aufsicht über das Spiel hat. Während der Pause ist es den Mannschaften, dem Schiedsrichter und den Seitenrichtern gestattet das Spielfeld zu verlassen.

(4) Ein Zeitraum von nicht länger als 1 Minute soll für die Behandlung eines verletzten Spielers oder irgendeiner anderen erlaubten Unterbrechung gestattet werden. Ein längerer Zeitraum kann nur erlaubt werden, wenn die zusätzliche Zeit erforderlich ist, um einen verletzten Spieler von der Spielfläche zu transportieren.

1998

Spielzeit, die als Ergebnis solcher erlaubten Unterbrechungen oder durch einen Tritt oder durch den Austausch von Spielern verloren geht, soll in der Halbzeit nachgespielt werden, in der die Unterbrechung passierte, vorausgesetzt, der Schiedsrichter pfeift das Spiel nicht vorzeitig ab.

Erläuterung:

(ii) Der Schiedsrichter muß jeden Zeitverlust nachspielen lassen, der durch einen Tritt zum Mal entsteht. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Treter nach Ansicht des Schiedsrichters die Ausführung des Tritts übertrieben verzögert oder nicht. Zeitverlust entsteht ab 40 Sekunden, nachdem der Treter seine Absicht angezeigt hat, nach dem Mal zu treten.

1998

Der Schiedsrichter muß ebenfalls jede Verzögerung nachspielen lassen, die in Zusammenhang mit Regel 6B (6) entstand.

Stand: 08/98

Regel 6 Schieds- und Seitenrichter

A. Schiedsrichter

(1) Jedes Spiel soll von einem Schiedsrichter geleitet werden. Er soll durch eine autorisierte Institution eingeteilt werden. Für den Fall, daß ein Schiedsrichter nicht eingeteilt wurde, oder er nicht erschienen ist, können sich beide Mannschaften auf einen Schiedsrichter einigen. Kommt zwischen beiden Mannschaften keine Einigung zustande, bestimmt die platzstellende Mannschaft den Schiedsrichter.

(2) Wenn ein Schiedsrichter nicht in der Lage ist, ein Spiel während der gesamten Spieldauer zu leiten, soll ein Ersatz durch den Verband bestellt werden, oder wenn dies nicht geschah, durch den Schiedsrichter erfolgen. Wenn er dazu allerdings nicht in der Lage ist geschieht dies durch die Heimmannschaft.

(3) Der Schiedsrichter ist der Zeitnehmer und zählt die Punkte. Er muß in jedem Spiel die Regeln so genau wie möglich und ohne Änderungen anwenden. ausgenommen der Verband erlaubt ausdrücklich die

Anwendung von experimentellen Regeln.

Erläuterung:

- (i) Wenn der Schiedsrichter in Bezug auf die genaue Spielzeit im Zweifel ist, soll er einen oder beide Seitenrichter befragen. Nur wenn deren Auskunft unzureichend ist, kann er eine andere Person befragen.*
- (ii) Wenn der Schiedsrichter durch Verzögerung entstandenen Zeitverlust nachspielen läßt, muß das im Anschluß an die jeweilige Halbzeit geschehen.*
- (iii) Der Schiedsrichter hat das Recht, das Spiel vor Beendigung der regulären Spielzeit abzublasen, wenn nach seiner Meinung aus irgendeinem Grund nicht über die volle Zeit gespielt werden kann oder die Fortsetzung des Spiels gefährlich wäre.*
- (iv) Wenn ein Spieler verletzt wurde, sollte der Schiedsrichter keine längere Unterbrechung als eine Minute erlauben; es sei denn, der Spieler ist vom Platz zu transportieren oder um ihm eine unbedingt notwendige Behandlung auf dem Spielfeld geben zu können.*
- (v) Der Schiedsrichter soll wegen einer Verletzung keine Unterbrechung erlauben, wenn er der Ansicht ist, daß ein Spieler eine solche nur vortäuscht. In diesem Fall sollte er anordnen, daß der betreffende Spieler sofort vom Spielfeld geschafft wird und das Spiel sofort weitergeführt wird.*
- (vi) Wenn der Ball tot ist, sollte der Schiedsrichter eine Unterbrechung erlauben, damit ein Spieler ein zerrissenes Trikot oder eine Hose oder seine Schuhe reparieren oder auswechseln kann, bzw.. seine Schnürsenkel festziehen kann.*

(4) Er darf keiner Mannschaft Ratschläge oder Belehrungen vor dem Spiel geben. Er darf während des Spiels niemand fragen oder konsultieren, ausgenommen

- (a) einen oder beide Seitenrichter, sofern der Tatbestand in deren Aufgabenbereich fällt oder in Angelegenheit zu Regel 26 (3) oder
- (b) in Bezug auf die Spielzeit

(5) Der Schiedsrichter entscheidet allein über die Tatbestände und Regeln. Seine Entscheidungen sind für alle Spieler bindend. Er kann keine Entscheidung ändern, ausgenommen er bemerkt, daß ein Seitenrichter seine Fahne erhoben hat oder er hat einen Bericht eines oder beider Seitenrichter bezüglich (4)(a) erhalten.

(6) Der Schiedsrichter muß eine Pflöfze bei sich führen und durch einen Pflöfz:

- (a) den Spielbeginn, die Halbzeit, den Wiederbeginn nach der Halbzeit, das Spielende, einen Erfolg oder ein Handauf anzeigen und
- (b) ein Spiel wegen eines Regelverstößes oder aus einem anderen regelgemäßen Grund unterbrechen.

1998

Erläuterung:

(vii) Der Schiedsrichter hat die Möglichkeit, das Spiel jederzeit durch einen Pfiff zu unterbrechen, aber er darf dies nur gemäß Regel 6A (6) bei folgenden Gelegenheiten tun:

a) wenn er ein Gedränge anordnet.

b) wenn der Ball ins Seitenaus bzw. Malfeld-Seitenaus gegangen ist oder die Malfeld-Auslinie berührt oder gekreuzt hat.

c) wenn der Ball im Malfeld niedergelegt worden ist.

d) wenn der Ball unbespielbar geworden ist.

e) wenn er das Spiel wegen eines Verstoßes gegen Regel 26 (3) stoppt, um einen Spieler des Feldes zu verweisen oder ihn zu warnen. In solch einem Falle muß er ein zweites Mal pfeifen, wenn er einen Strafversuch oder einen Straftritt zuerkennt.

f) wenn er einen Straftritt oder Freitritt zuerkennt.

g) wenn er einen Freifang zuerkennt.

h) wenn der Ball oder ein Ballträger ihn berührt und eine Mannschaft dadurch einen Vorteil erzielt hat.

i) wenn ein Spieler verletzt ist, aber erst nachdem der Ball das nächste Mal "tot" ist, es sei denn Absatz (j) trifft zu.

j) wenn die Fortsetzung des Spiels gefährlich ist, einschließlich des Zusammenbrechens eines Gedränges.

(viii) Wenn die Spielzeit bei Halbzeit oder am Spielschluß abgelaufen ist, soll der Schiedsrichter abpfeifen, wenn der Ball "tot" ist, oder sobald der Ball "tot" ist.

a) Wenn die Spielzeit unmittelbar nach einem Versuch vorüber ist, sollte er erst noch den Tritt ausführen lassen und danach abpfeifen.

b) Wenn die Spielzeit unmittelbar nach einem zuerkannten Freifang, Frei- oder Straftritt vorüber ist, soll er weiterspielen lassen, bis der Ball das nächste Mal "tot" ist. Wenn die Spielzeit vorüber ist, nachdem ein Gedränge oder eine Gasse gegeben wurde, so muß das Spiel solange weiterlaufen, bis der Ball das nächste Mal tot wird.

(7) Während des Spiels dürfen sich außer den Spielern, dem Schiedsrichter und den Seitenrichtern keine anderen Personen in der Spielfeldumgrenzung oder der Spielfläche ohne Genehmigung des Schiedsrichters aufhalten. Diese Genehmigung soll nur für einen speziellen und zeitweiligen Zweck gegeben werden.

Das Spiel darf in Fällen leichter Verletzungen eines Spielers fortgesetzt werden, wenn eine medizinisch ausgebildete Person mit Erlaubnis des Schiedsrichters auf dem Spielfeld den verletzten Spieler versorgt oder wenn dieser zu der Seitenauslinie geht. Die Fortsetzung des Spiels im Falle leichter Verletzungen des Spielers bedarf der Erlaubnis des Schiedsrichters. Er hat die Autorität, das Spiel jederzeit zu unterbrechen.

In der Halbzeit soll der Schiedsrichter erlauben, daß der Trainer beider Mannschaften auf das Spielfeld darf, um seine Mannschaft zu betreuen.

Erläuterung:

(ix) Wenn der Schiedsrichter entscheidet, das Spiel wegen Absatz (7) ohne daß ein Regelverstoß stattgefunden hat, oder ohne daß der Ball tot ist, zu unterbrechen, soll er das Spiel wieder mit einem Gedränge beginnen. Die Mannschaft soll den Ball einwerfen, die zuletzt in Ballbesitz war oder, wenn dies nicht der Fall ist, soll es die angreifende Mannschaft sein.

(x) Der Schiedsrichter sollte, wenn notwendig, aber nicht bevor er seine Zustimmung anzeigt, erlauben, daß Betreuer, Ärzte oder Erste Hilfe leistende, die nicht in Abschnitt (7) aufgeführt sind, die Spielfeldumgrenzung und das Spielfeld betreten.

(8)

(a) Alle Spieler müssen die Autorität des Schiedsrichters respektieren und dürfen seine Entscheidungen nicht bestreiten. Sie müssen (ausgenommen bei einem Antritt) das Spiel sofort unterbrechen, wenn der Schiedsrichter gepfiffen hat.

(b) Jeder Spieler muß dem Schiedsrichter gestatten, vor und während des Spiels seine Kleidung kontrollieren zu dürfen.

(c) Kein Spieler darf während des Spiels ohne Genehmigung des Schiedsrichters die Spielfeldumgrenzung verlassen. Kehrt ein Spieler nach einer Verletzung oder aus einem anderen Grund wieder zurück, darf er nicht eher am Spiel wieder teilnehmen, bis ihm der Schiedsrichter die Erlaubnis erteilt hat.

(d) Ein Spieler, der eine offene oder blutende Wunde hat, muß das Spielfeld solange verlassen, bis die Blutung gestillt ist und die Wunde abgedeckt oder verbunden ist. Solch ein Spieler kann zeitweise ersetzt werden, aber wenn es ihm nicht möglich ist, wieder am Spiel teilzunehmen, wird die Auswechslung dauerhaft.

Erläuterung:

(xi) Ausgenommen bei Verletzungen oder besonderen Umständen sollte der Schiedsrichter keinem Spieler erlauben, die Spielfeldumgrenzung zu verlassen. Er sollte keinem Spieler die Wiederteilnahme am Spiel erlauben, bis der Ball "tot" ist.

(xii) Für den Fall, daß ein Erste-Reihe-Stürmer vom Platz gestellt wurde.

bespricht sich der Schiedsrichter mit dem Kapitän von dessen Mannschaft um zu entscheiden, ob ein anderer Spieler ausreichend trainiert/erfahren ist, seine Position zu übernehmen. Wenn dies nicht der Fall ist, muß der Kapitän einen anderen Stürmer benennen, der das Spielfeld verläßt und der Schiedsrichter wird die Einwechslung eines anderen Erste-Reihe-Stürmers erlauben. Dies kann unmittelbar oder nachdem ein anderer Spieler in dieser Position ausprobiert wurde, erfolgen.

Wenn kein anderer Erste-Reihe-Stürmer wegen einer Reihe von Platzverweisen oder Verletzungen oder beidem zur Verfügung steht, wird das Spiel mit nicht umkämpften Gedrängen, wie sie in den Variationen für die Regeln bei Spielen unter 19, Regel 20, Abschnitt (4)(d) festgelegt sind, fortgesetzt.

(xiii) Der Schiedsrichter darf keiner Mannschaft oder einzelnen Spielern erlauben, das Spielfeld zu verlassen, um Trikots zu wechseln.

(xiv) Wenn ein Spieler nach einer Verletzung oder aus einem anderen Grund wieder das Spielfeld betritt und ohne Erlaubnis des Schiedsrichters am Spiel teilnimmt, sollte er ihn wegen "Schlechten Benehmens" bestrafen, wenn er der Ansicht ist, daß die Handlung absichtlich geschah, um seine Mannschaft zu unterstützen oder die Gegner zu behindern. Wenn der Regelverstoß nicht als absichtliche Einmischung anzusehen ist und die schuldige Mannschaft erzielt einen Vorteil, soll der Schiedsrichter ein Gedränge an der Stelle anordnen, an welcher der Spieler ohne Erlaubnis wieder in das Spiel eingegriffen hat und die Gegner werfen den Ball ein.

Strafe: Verstoß eines Spielers ist als schlechtes Benehmen zu bestrafen.

B. Seitenrichter

(1) Für jedes Spiel sollen zwei Seitenrichter ernannt werden. Wenn keine Seitenrichter vom zuständigen Verband angesetzt worden sind, sollen beide Mannschaften je einen stellen.

(2) Die Seitenrichter unterstehen der Aufsicht des Schiedsrichters, der sie auf ihre Aufgaben hinweisen und ihre Entscheidungen ändern kann. Der Schiedsrichter kann einen unzuverlässigen Seitenrichter ersetzen lassen und er kann ihn des Feldes verweisen und einen Linienrichter, der sich seiner Meinung nach schlecht benommen hat, dem Verband melden.

(3) Jeder Seitenrichter soll eine Flagge (oder einen ähnlichen Gegenstand) haben, um seine Entscheidungen anzuzeigen. Auf jeder Seite des Spielfeldes soll sich ein Seitenrichter befinden und beide sollen im Seitenaus bleiben, ausgenommen, wenn sie einen Tritt nach dem Mal beurteilen.

(4) Er muß seine Flagge heben, wenn der Ball oder der Ballträger ins Seitenaus gekommen ist und anzeigen, von welcher Stelle und durch welche Mannschaft der Einwurf zu erfolgen hat. Er muß dem Schiedsrichter außerdem anzeigen, wenn der Ball oder der Ballträger ins Malfeld-Seitenaus gekommen ist.

(5) Der Seitenrichter soll seine Flagge senken, wenn der Ball eingeworfen worden ist. Sie müssen ihre Flaggen bei folgenden Gelegenheiten oben behalten:

(a) Wenn der Einwerfer sich mit einem Teil seiner Füße im Spielfeld befindet, während er den Einwurf ausführt.

(b) Wenn der Ball nicht von der Mannschaft eingeworfen wurde, die dazu berechtigt war.

(c) Wenn bei einem schnellen Einwurf nicht der Ball benutzt wurde, der ins Aus ging, oder der Ball nachdem er ins Aus ging und tot war von irgend jemanden anderen als dem Einwerfer berührt wurde.

Es ist Sache des Schiedsrichters zu entscheiden, ob der Ball von der richtigen Stelle eingeworfen worden ist.

(6) In Länder- und Auswahlspielen, die vom DRV oder den Landesverbänden ausgerichtet werden und den Ligaspielen, zu denen anerkannte Schiedsrichter als Seitenrichter bestellt sind, müssen die Seitenrichter Vorgänge von Foulspiel und schlechtem Benehmen gemäß Regel 26(3) dem Schiedsrichter während des Spiels anzeigen.

Ein Seitenrichter muß dem Schiedsrichter ein solches Vorkommnis durch waagrechtes Ausstrecken seiner Fahne senkrecht zu den Seitenauslinien anzeigen. Der Seitenrichter muß im Seitenaus verbleiben und seine andere Funktion ausführen, bis das Spiel das nächste Mal unterbrochen ist und der Schiedsrichter ihn über das Vorkommnis befragen wird. Der Schiedsrichter kann dann die Entscheidung treffen, die er für geeignet hält. Alle folgenden Strafen sollen in Übereinstimmung mit Regel 26(3) sein.

Erläuterung:

(xv) Nachdem ein Seitenrichter einen Vorfall nach Regel 26(3) signalisierte, kann er das Spielfeld bei der nächsten Unterbrechung betreten, um dem Schiedsrichter zu berichten.

(7) Wenn ein Tritt zum Mal nach einem Versuch oder Straftritt ausgeführt wird, müssen beide Seitenrichter den Schiedsrichter unterstützen, indem sie das Ergebnis anzeigen. Je ein Seitenrichter soll an oder hinter einer der beiden Malstangen stehen und seine Flagge heben, wenn der Ball über die Querstange geflogen ist.

(8) Wenn ein Ersatz-Linienrichter benannt ist, liegt es im Ermessen des Schiedsrichters diesem die Aufgaben für Auswechslungen/Ersetzungen zu übertragen.

1998

Stand: 08/98

Regel 7 Spielweise

Ein Spiel beginnt mit dem Antritt. Dann kann jeder spielberechtigte Spieler in Einklang mit diesen Regeln zu jeder Zeit

- den Ball fangen oder aufnehmen und mit ihm laufen,
- den Ball zu einem anderen Spieler passen, werfen oder schlagen,
- den Ball treten oder anderweitig vorwärtsbewegen,
- einen gegnerischen Ballträger halten, wegschieben oder ihn mit der Schulter wegdrücken,
- auf den Ball fallen,
- an einem Gedränge, einem offenen Gedränge, einem Paket oder einer Gasse teilnehmen,
- den Ball im Malfeld niederlegen.

Erläuterung:

(i) Wenn ein Spieler den Ball einem anderen Spieler seiner Mannschaft mit der Hand zuspielt, ohne daß er geworfen wurde oder durch die Luft fliegt, ist das ein Paß.

Stand: 08/98

Regel 8 Vorteil

Der Schiedsrichter soll wegen eines Regelverstoßes während des Spielgeschehens nicht pfeifen, wenn die gegnerische Mannschaft dadurch einen Vorteil erzielt. Der Vorteil muß entweder im Raumgewinn liegen, oder wenn der weitere Ballbesitz einen klaren taktischen Vorteil erkennen läßt. Die Möglichkeit, einen Vorteil zu erzielen, genügt nicht.

Erläuterung:

(i) Dem Schiedsrichter ist eine große Spanne gegeben, zu entscheiden, wann ein Vorteil erzielt worden ist, der nicht unbedingt im Raumgewinn liegen muß. Er entscheidet grundsätzlich allein, ob ein Vorteil erzielt worden ist.

(ii) Die einzigen Fälle, in denen kein Vorteil erzielt werden kann, sind:

a) Wenn der Ball oder Ballträger den Schiedsrichter berührt. (Regel 9(1))

b) Wenn der Ball auf einer der beiden Tunnelseiten eines Gedränges herauskommt und nicht gespielt wurde (Regel 20, Erläuterung (xi)).

(iii) Wenn eine Regelwidrigkeit passiert, die nicht in diesen Regeln aufgeführt ist, soll der Schiedsrichter an der Stelle der Regelwidrigkeit ein

Gedränge anordnen. Bezüglich der Entscheidung, welche Mannschaft den Ball einwirft, soll er gemäß Regel 20(7) verfahren.

Stand: 08/98

Regel 9

Der Ball oder ein Spieler berührt den Schiedsrichter

(1) Wenn der Ball oder ein Ballträger den Schiedsrichter im Spielfeld berührt, soll das Spiel fortgesetzt werden. Wenn der Schiedsrichter jedoch feststellt, daß eine Mannschaft dadurch einen Vorteil erzielt hat, soll er ein Gedränge anordnen. Die Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war, soll den Ball einwerfen.

(2)

a) Wenn der Ball in Besitz eines Spielers oder ein Ballträger den Schiedsrichter im Malfeld dieses Spielers berührt, soll das Spiel weiterlaufen, wenn sich kein Vorteil für diese Mannschaft daraus ergibt. In diesem Fall soll ein Handauf zugesprochen werden, an der Stelle, an der der Schiedsrichter berührt wurde.

b) Wenn der Ball in Besitz eines Spielers oder ein Ballträger den Schiedsrichter im gegnerischen Malfeld, bevor er den Ball niedergelegt hat, berührt, soll das Spiel weiterlaufen, wenn sich kein Vorteil für diese Mannschaft daraus ergibt. In diesem Fall soll ein Versuch zugesprochen werden, an der Stelle, an der der Schiedsrichter berührt wurde.

Erläuterung:

(i) Wenn der Ball in einem der beiden Malfelder im Spiel, aber nicht im Besitz eines Spielers ist, den Schiedsrichter, einen Seitenrichter oder einen Zuschauer berührt, soll ein Handauf zugesprochen werden, vorausgesetzt, ein Handauf wäre sonst erzielt worden oder der Ball wäre ins Malfeld-Seitenaus oder auf oder über die Malfeld-Auslinie gegangen.

(ii) Wenn der Ball in einem der beiden Malfelder im Spiel, aber nicht im Besitz eines Spielers ist, den Schiedsrichter, einen Seitenrichter oder einen Zuschauer berührt, soll an der Stelle ein Versuch zugesprochen werden, vorausgesetzt, ein Angreifer hätte sonst einen Versuch erzielt.

Stand: 08/98

Regel 10 Antritt

- | | |
|--|--|
| Der Antritt ist a) ein Platztritt vom Mittelpunkt der Mittellinie und wird von der Mannschaft, die das Spiel beginnt, bzw. von der gegnerischen Mannschaft nach der Halbzeitpause ausgeführt, oder | |
| b) ein Sprungtritt von oder hinter dem Mittelpunkt der Mittellinie von der verteidigenden Mannschaft, nachdem die gegnerische Mannschaft einen Erfolg erzielt hat. | |

- (1) Der Tritt muß von der richtigen Stelle und in der richtigen Weise ausgeführt werden, sonst muß er wiederholt werden.
- (2) Der Ball muß die gegnerische 10m-Linie erreichen, sonst soll nach Wahl des Gegners der Tritt wiederholt werden oder am Mittelpunkt ein Gedränge stattfinden, es sei denn, der Ball wird zuerst vom Gegner gespielt. Wenn der Ball die 10m-Linie erreicht, dann aber zurückgetrieben wird, ist das Spiel fortzusetzen.
- (3) Wenn der Ball direkt ins Seitenaus getreten wird, kann die gegnerische Mannschaft den Tritt akzeptieren, einen neuen Antritt oder ein Gedränge am Mittelpunkt verlangen.
- (4) Wenn der Ball nach einem Antritt die gegnerische Mittellinie überquert, ohne von einem Spieler berührt worden zu sein, hat die gegnerische Mannschaft die Möglichkeit, den Ball niederzulegen, ihn tot zu machen oder weiterzuspielen. Wenn die gegnerische Mannschaft den Ball niederlegt oder tot macht, oder der Ball dadurch tot wird, daß er in das Malfeld-Seitenaus geht, oder die Malfeld-Endauslinie berührt, oder überschreitet, hat sie die Möglichkeit, ein Gedränge am Mittelpunkt der Mittellinie, bei eigenem Einwurf, oder einen erneuten Antritt der anderen Mannschaft zu wählen.
- (5) Die Mannschaft des Treters muß sich hinter dem Ball befinden, wenn er getreten wird, sonst muß ein Gedränge am Mittelpunkt stattfinden.
- (6) Die gegnerische Mannschaft muß an oder hinter der 10m-Linie stehen. Stehen Spieler vor dieser Linie oder laufen sie an, bevor der Ball getreten wurde, soll noch einmal angetreten werden.

Erläuterung:

(i) Der Gebrauch von Sand, Sägespänen oder eine zugelassene Aufsetzhilfe ist erlaubt, um den Ball zu setzen.

Regel 11

Berechnung und Arten der Erfolge

Versuch: Ein Versuch ist erzielt, wenn der Ball im gegnerischen Malfeld niedergelegt wird (die erste Bodenberührung des Balles ist maßgebend). Ein Strafversuch soll zugesprochen werden, wenn er wahrscheinlich erzielt worden wäre, aber durch Foulspiel der gegnerischen Mannschaft verhindert wurde.	
Treffer: Ein Treffer ist erzielt, wenn der Ball vom Spielfeld mittels Platz- oder Sprungtritt getreten wird und dann über die Querstange und zwischen beide Malstangen des gegnerischen Mals fliegt, ohne daß er vorher den Boden oder einen anderen Spieler von der Mannschaft des Treters berührt. Von einem Antritt, Freitritt oder einem 22m-Antritt kann kein Treffer erzielt werden.	

Ein Treffer ist erzielt, wenn der Ball trotz eines vorausgegangenen Regelverstoßes der gegnerischen Mannschaft die Querstange gekreuzt hat.

Ein Treffer ist erzielt, wenn der Ball die Querstange gekreuzt hat, anschließend vom Wind aber wieder zurückgetrieben wird oder die Querstange bzw. eine der beiden Malstangen berührt hat.

Ein Treffer kann zugesprochen werden, wenn der Ball von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft regelwidrig berührt wurde und der Schiedsrichter der Ansicht ist, daß sonst wahrscheinlich ein Treffer erzielt worden wäre.

Berechnung der Erfolge:

Ein Versuch	5 Punkte
Ein Treffer nach einem Versuch	2 Punkte
Ein Treffer nach einem Straftritt	3 Punkte
Ein Treffer nach einem Sprungtritt aber nicht nach einem Freitritt oder einem Gedränge statt des Freitritts	3 Punkte

Regel 12 Versuch und Handauf

	Den Ball niederlegen bedeutet, daß ein Spieler:	
	a) Während er den Ball in einer Hand (oder Hände) bzw. einem Arm (oder Arme) trägt und ihn in Kontakt mit dem Boden bringt oder	
	b) während sich der Ball auf dem Boden befindet, entweder ihn	
	- mit einer Hand (oder Händen) bzw. einem Arm (oder Arme) niederdrückt, oder - mit der Vorderseite seines Körpers, von Hüfte bis Hals, auf dem Ball liegt.	
	Den Ball vom Boden aufnehmen bedeutet nicht, daß er niedergelegt worden ist.	

A. Versuch

(1) Ein Spieler, der spielberechtigt ist, erzielt einen Versuch,

- wenn er den Ball in das gegnerische Malfeld trägt, oder
- wenn sich der Ball im gegnerischen Malfeld befindet

UND er ihn dort zuerst niederlegt.

(2) Einen Versuch zu erzielen schließt folgende Fälle ein:

(a) Wenn ein Spieler den Ball in sein eigenes Malfeld trägt, paßt, schlägt oder tritt und der Gegner ihn dort zuerst niederlegt.

(b) Wenn bei einem Gedränge oder offenen Gedränge eine Mannschaft über deren Mallinie geschoben wurde und bevor der Ball herausgekommen ist, dieser im Malfeld zuerst durch einen angreifenden Spieler niedergelegt wurde.

(c) Wenn ein Ballträger, der gehalten wird, noch durch seinen eigenen Schwung ins gegnerische Malfeld kommt und dort den Ball zuerst niederlegt.

(d) Wenn ein Spieler den Ball zuerst auf der gegnerischen Mallinie niederlegt oder wenn der Ball mit dem Boden und einer Malstange in Kontakt ist.

(e) Wenn das Halten in solch einer Position geschieht, daß es dem gehaltene Spieler, indem er die Regeln einhält, möglich ist, den Ball auf oder hinter der Mallinie zu plazieren.

(3) Wenn ein Spieler den Ball im gegnerischen Malfeld niederlegt und ihn anschließend wieder aufnimmt, ist ein Versuch dort erzielt, wo er ihn zuerst niedergelegt hat.

(4) Ein Versuch kann von einem Spieler erzielt werden, der sich im Seitenaus bzw. im Malfeld-Seitenaus befindet. vorausgesetzt, daß er den

Ball nicht trägt.

B. Strafversuch

Ein Strafversuch soll zwischen den Malstangen zugesprochen werden, wenn ein Versuch wahrscheinlich erzielt worden wäre, aber durch Foulspiel der verteidigenden Mannschaft verhindert wurde oder wenn er dadurch wahrscheinlich an einer günstigeren Stelle erzielt worden wäre als dort, wo der Ball niedergelegt wurde.

C. Handauf

- (1) Ein Handauf ist erzielt, wenn ein Spieler den Ball in seinem Malfeld zuerst niederlegt.
- (2) Nach einem Handauf muß das Spiel entweder mit einem 22m-Antritt oder einem Gedränge fortgesetzt werden.

D. Gedränge nach unklarem Niederlegen

Wenn Zweifel bestehen, welche Mannschaft zuerst den Ball im Malfeld niedergelegt hat, soll ein Gedränge 5m vor der Mallinie gegenüber der Stelle stattfinden, an dem der Ball niedergelegt wurde. Die angreifende Mannschaft soll den Ball einwerfen.

Stand: 08/98

Regel 13

Tritt nach dem Mal nach einem Versuch

- (1) Wenn eine Mannschaft einen Versuch erzielt hat, hat sie das Recht, einen Platz- oder Sprungtritt nach dem Mal auszuführen, und zwar auf einer Linie durch die Stelle, an der der Versuch erzielt worden ist.
- (2) Wenn ein Tritt ausgeführt wird,
 - (a) muß er ohne übertriebene Verzögerung ausgeführt werden.
 - (b) kann jeder Spieler, einschließlich des Treters, den Ball aufsetzen.
 - (c) muß sich die Mannschaft des Treters, mit Ausnahme des Aufsetzers, hinter dem Ball befinden, während der Tritt ausgeführt wird.
 - (d) muß die gegnerische Mannschaft hinter der Mallinie bleiben, bis der Treter zu laufen beginnt oder Miene zum Treten macht. Erst dann darf sie

1998

loslaufen oder hochspringen, um den Treffer zu verhindern.

(3) Weder der Treter noch der Aufsetzer dürfen absichtlich etwas unternehmen, das die gegnerische Mannschaft zum vorzeitigen Anlaufen verleitet. Wenn es einer von beiden trotzdem tut, soll das Anlaufen nicht verboten werden.

Strafe:

- *Für einen Verstoß der Mannschaft des Treters soll der Tritt verboten werden.*
- *Für einen Verstoß der gegnerischen Mannschaft soll das Anlaufen verboten werden. Wenn der Tritt trotzdem erfolgreich war, ist der Treffer gültig. War der Tritt nicht erfolgreich, kann der Treter gemäß den ursprünglichen Bedingungen einen neuen Tritt verlangen, ohne daß die gegnerische Mannschaft anlaufen darf. Er kann die Art des Trittes wechseln.*

Erläuterung:

(i) Zusätzlich zu der entsprechenden Regel bez. Zeitverlust ist der Treter verpflichtet, den Tritt ohne übertriebene Verzögerung auszuführen, wenn er nicht bestraft werden will. Einem Spieler darf nicht erlaubt werden, irgendeinen Tritt nach dem Mal grundlos langsam auszuführen. Eine Zeitspanne von einer Minute, von der Anzeige des Tritts bis zur Ausführung, bewegt sich innerhalb der vertretbaren Grenze. Ist ein Spieler grundlos langsam, sollte er ermahnt werden, daß er bei weiterer Verzögerung bestraft wird. Wenn die Verzögerung ein klarer Regelverstoß ist, sollte der Tritt ohne Ermahnung verboten werden und ein Antritt angeordnet werden.

(ii) Der Schiedsrichter muß immer die durch einen Tritt verlorene Zeit gem. Erläuterung (ii) der Regel 5 nachspielen lassen.

(iii) Der Schiedsrichter sollte darauf achten, daß sich die gegnerischen Spieler nicht langsam vorschleichen, sondern sich mit beiden Füßen hinter der Mallinie befinden, andernfalls sollte er das Anlaufen verbieten.

(iv) Lautes Rufen der verteidigenden Mannschaft sollte als schlechtes Benehmen betrachtet werden. Wenn dann kein Treffer erzielt wurde, sollte der Tritt wiederholt werden, ohne daß die verteidigende Mannschaft anlaufen darf.

(v) Wenn aus irgendeinem Grund ein weiterer Tritt erlaubt wird, darf er unter den ursprünglichen Bedingungen ausgeführt werden.

(vi) Wenn der Ball umfällt oder von der Linie durch die Stelle, an der der Versuch erzielt wurde, weggrollt und trotzdem über die Querstange getreten wird, ist der Treffer gültig.

(vii) Wenn der Ball, nachdem der Treter mit dem Anlauf begonnen hat, in das Seitenaus rollt, sollte kein weiterer Tritt gestattet werden.

(viii) Für einen Tritt muß der Ball benutzt werden, der gerade im Spiel gewesen ist, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet, daß er defekt ist.

(ix) Der Gebrauch von Sand, Sägespänen oder eine zugelassene Aufsetzhilfe ist erlaubt, um den Ball aufzusetzen.

Stand: 08/98

Regel 14 Malfeld

Das Malfeld ist die Fläche, die von einer Mallinie, den Malfeld-Seitenauslinien und der Malfeld-Auslinie begrenzt wird. Die Mallinie und die Malstange gehören zum Malfeld, die Malfeld-Seitenauslinie und die Malfeld-Auslinie nicht.

Malfeld-Seitenaus geschieht, wenn der Ball oder ein balltragender Spieler eine Eckstange oder eine Malfeld-Seitenauslinie oder den Boden oder eine Person oder einen Gegenstand auf oder hinter dieser Linie berührt. Die Flagge gehört nicht zur Eckstange.

5m-Gedränge

(1) Ein 5m-Gedränge ist ein Gedränge, das 5m vor der Mallinie gegenüber der Stelle, wo der Ball im Malfeld tot gemacht wurde, aber nicht näher als 5m von der Seitenauslinie, stattfindet.

1998

(2) Wird ein Ballträger im Malfeld so gehalten, daß er den Ball nicht niederlegen kann, wird der Ball tot gegeben.

Erläuterung:

(i) Wenn das Spiel im Malfeld einem Paket ähnelt, ist Regel 14(2) anzuwenden

(3) Ein 5m-Gedränge soll gebildet werden und die angreifende Mannschaft soll den Ball einwerfen:

1998

(a) wenn ein Verteidiger den Ball über seine Mallinie hakelt, tritt, trägt, paßt oder schlägt und der Ball dann tot gemacht wird, ohne daß ein Regelverstoß geschah, ausgenommen

* ein Versuch wird erzielt oder

* er schlägt oder wirft den Ball absichtlich vom Spielfeld in das Seitenaus oder über die Malfeld-Auslinie oder

(b) wenn ein verteidigender Ballträger vom Spielfeld in sein Malfeld gedrückt wurde und den Ball dann tot macht oder

(c) wenn bei einem angeordneten oder offenen Gedränge die verteidigende Mannschaft mit dem Ball in ihrem Besitz über ihre Mallinie gedrückt wird und den Ball im Malfeld zuerst tot macht, ehe dieser herausgekommen ist.

(4) Wenn für einen Verstoß der angreifenden Mannschaft im Malfeld als Strafe ein Gedränge angeordnet wird, soll die verteidigende Mannschaft einwerfen.

1998

Erläuterung:

(ii) Wenn der Ball als Frei- oder Straftritt im Malfeld getreten wurde und von der verteidigenden Mannschaft tot

gemacht wird, bevor er die Mallinie gekreuzt hat, soll ein Gedränge für die angreifende Mannschaft 5m vor der

Mallinie gegenüber der Stelle, wo der Ball tot gemacht wurde, gegeben werden.

22m-Antritt

(5) Ausgenommen, der Ball wurde im Spielfeld oder im Malfeld nach vorne fallengelassen oder vorgeworfen, soll ein 22m-Antritt zugesprochen werden, wenn ein Angreifer den Ball tritt, trägt, paßt oder ihn nach einem gegnerischen Kick niederschlägt und der Ball dann entweder direkt oder nachdem er einen Verteidiger berührt hat, der nicht absichtlich versucht hat, den Ball zu stoppen, zu fangen oder zu treten, in das gegnerische Malfeld fliegt (rollt) und dann dort

1998

- * von einem verteidigenden Spieler niedergelegt wird, oder
- * in das Malfeld-Seitenaus oder über die Malfeld-Auslinie geht.

Strafe:

a) Ein Strafversuch soll zugesprochen werden, wenn die verteidigende Mannschaft durch Foulspiel einen Versuch verhindert, der sonst wahrscheinlich erzielt worden wäre.

b) Ein Versuch soll nicht anerkannt und ein Strafritt gegeben werden, wenn ohne das Foulspiel der angreifenden Mannschaft der Versuch wahrscheinlich nicht erzielt worden wäre.

c) Während der Ball nicht im Spiel ist, soll wegen Foulspiel im Malfeld der Strafritt dort gegeben werden, wo das Spiel sonst wieder gestartet worden wäre. Zusätzlich soll der Spieler entweder des Feldes verwiesen oder verwarnet werden, daß er im Wiederholungsfall vom weiteren Spiel ausgeschlossen wird.

d) Für absichtliches Angreifen oder Sperren im Malfeld gegen einen Spieler, der den Ball gerade getreten hat, muß folgende Strafe ausgesprochen werden:

** Ein Strafritt findet im Spielfeld 5m vor der Mallinie gegenüber der Stelle des Verstoßes statt oder nach Wahl der nicht schuldigen Mannschaft*

** ein Strafritt an der Stelle, an der der Ball niedergekommen ist, gemäß Regel 26(3)*

Strafe 2 b) statt.

e) Für andere Verstöße im Malfeld muß die gleiche Strafe ausgesprochen werden wie gleichartige Verstöße, die im Spielfeld vorkommen, jedoch muß die Stelle, an der ein Strafritt bzw. ein Freitritt stattfindet, im Spielfeld 5m von der Mallinie gegenüber der Stelle des Verstoßes sein und die Stelle an der ein Gedränge stattfindet 5m von

der Mallinie gegenüber der Stelle des Verstoßes sein, jedoch nicht innerhalb von 5m zur Seitenauslinie.

Erläuterung:

(iii) Wenn der Ball wie in Regel 15(7) beschrieben tot gemacht wurde soll ein 22-m-Antritt ausgeführt werden.

1998

(iv) Regel 14(5) tritt ein, wenn der verteidigende Spieler den Teil eines Fußes auf oder hinter der Mallinie hat.

Stand: 08/98

Regel 15 22m-Antritt

Ein 22m-Antritt wird mittels eines Sprungtritts ausgeführt und der verteidigenden Mannschaft zugesprochen.

(1) (1) Der Sprungtritt muß irgendwo auf oder hinter der 22m-Linie ausgeführt werden; ansonsten muß der Tritt wiederholt werden. .

F (2) Der Tritt muß ohne Verzögerung ausgeführt werden ..

1998

Strafe: Ein Freitritt auf der 22m-Linie .

(3) Der Ball muß die 22m-Linie kreuzen; ansonsten kann die gegnerische Mannschaft eine Wiederholung des Tritts oder ein Gedränge auf der Mitte der 22m-Linie verlangen. Wenn der Ball die 22m-Linie kreuzt und dann zurückgetrieben wird, ist das Spiel fortzusetzen.

Erläuterung:

(i) Die Vorteilsregel ist anzuwenden, wenn der Ball die 22-m-Linie nicht erreicht.

(4) Wenn der Ball direkt in das Seitenaus getreten wird, kann die gegnerische Mannschaft den Tritt akzeptieren, einen neuen Tritt verlangen, oder ein Gedränge auf der Mitte der 22m-Linie wünschen.

(5) Die Mannschaft des Treters muß sich hinter dem Ball befinden, während der Tritt ausgeführt wird; ansonsten soll ein Gedränge in der Mitte der 22m-Linie stattfinden, der Gegner wirft ein.

Spieler der Mannschaft des Treters, die sich zurückbewegen und sich vor dem Ball befinden, werden nicht bestraft, wenn deren mangelhafter Rückzug der Schnelligkeit, mit der der Tritt ausgeführt worden ist, zuzuschreiben ist. Sie dürfen nicht aufhören, sich zurückzubewegen und nur in das Spiel eingreifen wenn sie durch eine Aktion ihrer Mannschaft, wie in Regel 25(1) beschrieben, spielberechtigt geworden sind.

(6) Die gegnerische Mannschaft darf nicht über die 22m-Linie anlaufen; ansonsten soll der Tritt wiederholt werden.

Erläuterung:

(ii) Wenn ein Spieler der gegnerischen Mannschaft jenseits der 22m-Linie verbleibt oder sie überschreitet, um absichtlich die Ausführung zu verzögern oder den Spieler zu stören, der treten möchte, soll ein Straftritt gemäß Regel 26(3) (i) gegeben werden.

(7) Wenn der Ball durch eine Mannschaft in das Malfeld-Seitenaus oder auf oder

über die Malfeld-Endauslinie gekickt wird, mit der Ausnahme eines erfolglosen Straftritts zu den Stangen oder eines erfolglosen Drop-Kicks, kann die verteidigende Mannschaft entweder einen 22m-Ankick oder ein Gedränge an der Stelle wählen, wo der Ball gekickt wurde. Das Gedränge kann nicht näher als 5m vor der Mallinie stattfinden.

1998

Regel 16 Freifang (Marke)

- a) Ein Spieler macht einen Freifang, wenn er in seinem 22m-Bereich oder im eigenen Malfeld ist und den Ball klar von einem Tritt (außer einem Antritt) eines Gegners fängt und zugleich "Marke" ruft. Ein Freifang kann auch dann gemacht werden, wenn der Ball die Malstangen oder die Querstange berührt hat.
- b) Ein Freitritt wird aufgrund eines Freifangs angeordnet.

(1) Der Tritt muß von dem Spieler ausgeführt werden, der den Freifang gemacht hat, es sei denn, daß er verletzt ist. Wenn er nicht in der Lage ist, den Tritt innerhalb einer Minute auszuführen, soll an der "Marke" ein Gedränge stattfinden. Die Mannschaft des Fängers wirft den Ball ein.

(2) Wenn die Marke im Malfeld ist, soll jedes daraus entstehende Gedränge 5m vor der Mallinie auf einer Linie durch die Marke stattfinden.

Erläuterung:

(i) Wenn ein Gegenspieler den Fänger auf dem Spielgelände unfair angreift, nachdem der Schiedsrichter durch einen Pfiff einen Freifang zuerkannt hat, soll ein Straftritt angeordnet werden.

Stand: 08/98

Regel 17 Vorfällen oder Vorpaß

Ein Vorfällen geschieht, wenn sich der Ball vorwärts in Richtung der gegnerischen Malfeld-Auslinie bewegt, nachdem

- * ein Spieler ihn aus seinem Besitz verloren hat, oder
- * ein Spieler schiebt oder schlägt ihn mit seiner Hand oder seinem Arm, oder
- * der Ball die Hand oder den Arm getroffen hat und den Boden oder einen anderen Spieler berührt hat, bevor er durch den Spieler wieder einaefanaen worden ist.

Ein Vorpaß entsteht, wenn der Ball vom Ballträger in Richtung der gegnerischen Malfeld-Auslinie gepaßt oder geworfen wird. Ein Einwurf von der Gasse ist kein Vorpaß. Wenn der Ball nicht vorgepaßt oder vorgeworfen ist, jedoch nach vorn fällt, nachdem er einen Spieler getroffen oder den Boden berührt hat, ist dies kein Vorpaß.

Erläuterung:

(i) Ein Paß, Wurf oder Vorfallen soll erst dann als Fehler geahndet werden, wenn es im Sinne der Regel ein klarer Regelverstoß ist. Wenn irgendein Zweifel besteht, soll das Spiel fortgesetzt werden

S

(1) Ein Vorfallen oder Vorpaß darf nicht absichtlich geschehen.

(Straftritt)

Strafe: Ein Straftritt an der Stelle des Verstoßes oder in Einklang mit Regel 14. Strafe (e).

Ein Strafversuch kann angeordnet werden

(2) Wenn ein Vorfallen oder Vorpaß unabsichtlich geschieht, soll ein Gedränge angeordnet werden:

a) an der Stelle des Verstoßes;

b) wenn es an der Gasse geschieht, auf der Gasselinie 15m vom Seitenaus entfernt;

c) wenn es im Malfeld geschieht, fünf Meter vor der Mallinie auf der Höhe des Verstoßes, jedoch nicht näher als fünf Meter zur Seitenauslinie, es sei denn,

* ein Vorfallen ist dadurch entstanden, daß ein Spieler den Tritt eines Gegners niedergeschlagen hat, ohne den Versuch gemacht zu haben, den Ball zu fangen oder

* wenn der Ball ein oder mehrere Male einem Spieler entgleitet, der ihn fangen oder aufnehmen will, und wieder durch diesen Spieler unter Kontrolle gebracht wird, ehe er den Boden oder einen Spieler berührt hat.

1998

Erläuterung:

(ii) Wenn ein Angreifer den Ball im Spielfeld vorfallen läßt oder vorpaßt und der Ball dann entweder direkt oder nachdem er von einem Verteidiger berührt wurde, ohne daß dieser ihn absichtlich stoppen, fangen oder treten wollte, im Malfeld landet, und dort
a) von einem Spieler einer Mannschaften niedergelegt wurde, oder
b) in das Malfeld-Seitenaus oder über die Malfeld-Auslinie geht, soll ein Gedränge an der Stelle des Vorfallens oder Vorpassens gegeben werden.

Regel 18

Halten; mit, auf oder nahe dem Ball liegen

Ein Halten geschieht, wenn ein Ballträger im Spielfeld von einem oder mehreren Gegenspielern festgehalten wird, so daß er dabei zu Boden gebracht wird oder daß der Ball in Kontakt mit dem Boden kommt. Wenn der Ballträger auf einem Knie oder auf beiden Knien ist oder auf dem Boden sitzt oder oben auf einem anderen Spieler ist, der sich am Boden befindet, so wird der Ballträger als zu Boden gebracht betrachtet.

(1)

(a) Ein gehaltener Spieler muß den Ball sofort
passen
oder
den Ball loslassen
und
aufstehen oder sich vom Ball entfernen.

(b) Jeder Spieler, der einen Gegner hält und in der selben weise zu Boden geht wie der gehaltene Spieler, muß
sofort den gehaltenen Spieler loslassen
und
aufstehen oder sich vom Gegner und Ball entfernen.
Er darf den Ball erst wieder spielen, wenn er sich auf seinen Füßen befindet.

(c) Nach einem Halten muß jeder andere Spieler auf den Füßen sein. Ein Spieler ist auf seinen Füßen, wenn
kein anderer Teil seines Körpers den Boden oder einen auf dem Boden liegenden Spieler berührt.

1998

(d) Ein Spieler, der auf den Boden fällt, um den Ball in seinen Besitz zu bringen oder in Ballbesitz ist, jedoch nicht gehalten ist, muß sofort
sich mit dem Ball auf seine Füße stellen
oder
den Ball passen
oder
den Ball loslassen
und
aufstehen oder sich vom Ball entfernen.

Erläuterung:

(i) Die Forderung, den Ball unverzüglich loszulassen, erlaubt es dem Spieler, den Ball in jeder Richtung auf dem Boden abzulegen oder ihn am

Boden entlang zu schieben (jedoch nicht nach vorne), vorausgesetzt, seine Aktion erfolgt unverzüglich.

(ii) Es ist kein Halten, wenn der Ballträger von einem Gegenspieler hochgehoben wird, so daß seine beide Füße vom Boden weg sind.

(iii) Wenn ein gehaltener Spieler den Ball nicht sofort paßt oder ihn losläßt und der Schiedsrichter im Zweifel ist, wer für das Nichtpassen oder Nichtloslassen verantwortlich ist, soll er sofort ein Gedränge anordnen.

(iv) Wenn ein Halten in solch einer Position geschieht, daß der gehaltene Spieler entsprechend der Regel in der Lage ist, den Ball über die Mallinie zu legen, so kann er dadurch einen Versuch oder ein Handauf erzielen. Unter solchen Umständen kann ein gegnerischer Spieler versuchen, solch einen Versuch oder ein Handauf zu verhindern, indem er den Ball aus dem Besitz des Angreifers wegzieht, wobei er den Ball nicht treten darf.

(v) Wenn ein Halten nahe der Mallinie erfolgt und der Ball, nachdem er vom gehaltenen Spieler losgelassen wurde, in das Malfeld gelangt, kann jeder Spieler beider Mannschaften den Ball niederlegen und muß unter diesen Umständen nicht auf den Füßen sein.

(vi) Es kann gefährlich werden, wenn ein gehaltener Spieler den Ball nicht sofort paßt oder ihn losläßt oder sich von ihm wegbewegt oder daran gehindert wird, dies zu tun. In solchen Fällen soll der Schiedsrichter unverzüglich einen Straftritt verhängen.

(vii) Vorteil soll nur gespielt werden, wenn er sich sofort ergibt.

(2) Für jeden Spieler ist es regelwidrig

(a) einen gehaltenen Spieler daran zu hindern, den Ball zu passen oder ihn loszulassen oder in am Aufstehen zu hindern, nachdem er den Ball gepaßt oder ihn loszulassen hat,

(b) den Ball aus dem Besitz eines gehaltenen Spielers zu zerren oder zu versuchen, den Ball aufzunehmen, bevor der gehaltene Spieler ihn losgelassen hat,

(c) während er nach dem Halten am Boden liegt, in irgendeiner Weise den Ball zu spielen oder zu blockieren oder einen in Ballbesitz befindlichen Gegenspieler zu halten oder ihn zu halten versuchen,

(d) sich absichtlich auf oder über einen Spieler zu werfen, der in Ballbesitz auf dem Boden liegt,

(e) sich absichtlich auf oder über Spieler zu werfen, die auf dem Boden liegen und den Ball zwischen sich haben oder in unmittelbarer Nähe von sich haben, oder

(f) während er in unmittelbarer Nähe zum Ball liegt, einen Gegner daran

zu hindern, in Ballbesitz zu gelangen.

(g) wenn er auf seinen Füßen ist einen Gegner der nicht in der Nähe des Balles ist anzugreifen oder zu behindern.

1998

Erläuterung:

(viii) "Unmittelbare Nähe" bedeutet innerhalb von 1m.

(3) Ein Versuch kann erzielt werden, wenn der Ballträger durch seinen eigenen Schwung in das gegnerische Malfeld kommt, auch dann, wenn er gehalten worden ist .

1998

Regel 19 Mit, auf oder nahe dem Ball liegen

Die Erfordernisse dieser Regel sind nun in Regel 18 enthalten.

Stand: 08/98

Regel 20 Gedränge

Ein Gedränge kann nur im Spielfeld stattfinden. Es wird von Spielern beider Mannschaften, die sich so aufstellen, daß der Ball zwischen ihnen auf dem Boden eingeworfen werden kann, jedoch nicht innerhalb von 5m zur Seitenauslinie, gebildet.

U19 Ein Gedränge kann nicht näher als 5m vor der Mallinie stattfinden.

Der mittlere Spieler in jeder ersten Reihe ist der Hakler und die Spieler an beiden Seiten von ihm sind die Außenstürmer.

Die Mittellinie ist eine gedachte Linie, die mitten durch den Tunnel verläuft, der von den Schultern der beiden ersten Reihen gebildet wird.

Wenn der Ball in einem Gedränge auf oder über der Mallinie ist, ist das Gedränge beendet.

Formieren des Gedränges

F (1) Keine Mannschaft darf die Formierung des Gedränges absichtlich verzögern.

(Freitritt)

(2) Jedes Gedränge soll an der Stelle des Verstoßes oder so nahe wie möglich im Spielfeld gebildet werden. Bis der Ball eingeworfen worden ist, muß das Gedränge ruhig stehen und die Mittellinie muß parallel zu den Mallinien verlaufen.

F Bevor das Gedränge beginnt, muß jede erste Reihe in gebückter Haltung

mit den Köpfen und Schultern nicht tiefer als die eigenen Hüften sein und so stehen, daß sie nicht mehr als eine Armlänge von den gegnerischen Schultern entfernt sind.

Im Interesse der Sicherheit soll sich jede erste Reihe aus einer gebeugten Haltung, nach einer Pause und nur auf das Signal "Binden", das der Schiedsrichter gibt, binden.

(Freitritt)

U19	Entgegen des vorherigen Satzes, soll bei U19 wie folgt vorgegangen werden:	
	Im Interesse der Sicherheit sollen die Flügelstürmer der ersten Reihe ihre Gegenspieler an den Oberarmen fassen und erst nach einer Pause zum Gedränge binden. Dies soll in folgender Reihenfolge geschehen:	
	Beugen, Oberarme fassen, Pause, Binden.	

Erläuterung:

(i) Wenn es erforderlich ist, darf ein Gedränge von der Stelle des Verstoßes entfernt angeordnet werden, damit es im Spielfeld formiert werden kann und daß alle Füße der am Gedränge teilnehmenden Verteidiger im Spielfeld sind

(ii) Wenn sich die Stelle des Verstoßes innerhalb vom 5m zu einer Seitenauslinie befindet, muß das Gedränge 5m von dieser Seitenauslinie entfernt stattfinden.

U19	Bei U19-Spielen wird die Erläuterung (ii) wie folgt ersetzt:	
	Wenn sich die Stelle des Verstoßes innerhalb vom 5m zu einer Seitenauslinie oder Mallinie befindet, muß das Gedränge 5m von dieser Seitenauslinie oder 5m von der Mallinie entfernt stattfinden.	

(iii) Der Schiedsrichter soll die Stelle des Bindens mit dem Fuß markieren, bevor sich das Gedränge bildet.

(iv) Eine gebückte Haltung ist die Ausweitung des normalen Standes bei gebeugten Knie und ausreichend, um ohne Wucht in das Gedränge gehen zu können.

S (3) Es ist für eine erste Reihe gefährliches Spiel, wenn sie sich in einigem Abstand vom Gegner formiert und gegen diesen anrennt.

(Straftritt)

Erläuterung:

(v) Der Schiedsrichter soll die ersten Reihen nicht auffordern, sich zu binden, bevor der Ball nicht in den Händen des einwerfenden Spielers ist und unverzüglich eingeworfen werden kann. Diese Aufforderung ist kein Befehl, sondern eine Bestätigung, daß sich die ersten Reihen binden

können, wenn sie bereit sind.

- S (4) Acht Spielern jeder Mannschaft sind zu jederzeit erforderlich, um ein Gedränge zu bilden. Die Anzahl der Spieler darf sich während des Gedränges nicht ändern. Die Spieler müssen gebunden bleiben, bis das Gedränge beendet ist. In einer ersten Reihe müssen sich zu jeder Zeit drei Spieler befinden. Von einer Mannschaft dürfen in der ersten Reihe nicht zwei Köpfe unmittelbar nebeneinander sein.

1998

(Straftritt)

Ausnahmen:

- a) Sollte aus irgendeinem Grund die Anzahl der Spieler in einer Mannschaft auf weniger als 15 reduziert worden sein, kann die Anzahl der Spieler beider Mannschaften im Gedränge gleich reduziert werden. Es dürfen trotz notwendiger Reduzierung nicht weniger als fünf Spieler am Gedränge teilnehmen. Wenn die erlaubte Reduzierung von einer Mannschaft wahrgenommen wird, besteht keine Notwendigkeit der Gegenseite sich anzugleichen.
- b) Für den Fall, daß ein nicht umkämpftes Gedränge stattfindet, gelten die Bestimmungen der Regel 6 (a), Erläuterung (xii).

1998

U19	a) Ein Gedränge, das aus acht Spielern gebildet wurde, muß als 3-4-1 Gedränge gebildet werden. Ein einzelner Spieler (normalerweise die Nr. 8) muß dabei der zwischen den Zweite-Reihe-Stürmern gebunden sein, die ihrerseits mit dem Kopf an ihrer Seite des Haklers gebunden sein müssen.	
	b) Die Anzahl kann reduziert werden, wenn Spieler für diese Positionen nicht zur Verfügung stehen, vom Platz gestellt oder verletzt wurden.	
	c) Trotz der möglichen Reduzierung von (b) dürfen an einem Gedränge nicht weniger als fünf Spieler teilnehmen.	
	d) Wenn in einer Mannschaft von Beginn an, oder aus einem anderen Grund nicht genügend Spieler zur Verfügung stehen um ein Gedränge mit acht Spielern zu bilden, so müssen sich beide Mannschaften wie folgt formieren: 7 Stürmer - 3-4-Formation, 6 Stürmer - 3-2-1-Formation, 5 Stürmer - 3-2-Formation.	
	e) Sollte eine Mannschaft beim Ausfall eines Spielers der ersten oder zweiten Reihe	
	- keine Spieler verfügbar haben, die entsprechend trainiert sind einen verletzten Spieler zu ersetzen, - zu Beginn oder während des Spiels keine entsprechend trainierten Spieler zur Verfügung haben, - durch Platzverweis von einem oder mehreren der oben genannten Spieler nicht in der Lage sein sie durch Austausch von einem der restlichen Spieler durch entsprechend trainierte Spieler zu ersetzen, so ordnet der Schiedsrichter im weiteren Spielverlauf nur noch passive Gedränge an, bei denen - nicht um den Ball gekämpft wird,	

	- o die Mannschaft den Ball erhält, die in das Gedränge einwirft - o es keiner Mannschaft erlaubt ist zu drücken	
F	f) Es dürfen nicht mehr als acht Spieler am Gedränge teilnehmen.	
	Strafe : Freitritt an der Stelle des Verstoßes.	

(5)

- F (a) Während ein Gedränge formiert wird
- dürfen die Schultern eines jeden Spielers der ersten Reihe nicht tiefer als seine Hüfte sein,
 - müssen alle Spieler jeder ersten Reihe normal stehen,
 - müssen sich beide Füße auf dem Boden befinden und dürfen nicht gekreuzt sein,
 - müssen die Hakler in einer zum Hakeln bereiten Position sein,
 - darf ein Fuß eines Haklers nicht vor dem vordersten Fuß seiner Außenstürmer sein.

(Freitritt)

- F (b) Während das Gedränge stattfindet, müssen die Stürmer jeder ersten Reihe ihr Gewicht fest auf mindestens einen Fuß legen und in einer Position sein, um wirkungsvoll vorwärtsschieben zu können und die Schultern jedes Spielers dürfen nicht tiefer als seine Hüften sein.

(Freitritt)

Erläuterung:

(vi) Die Einschränkungen bezüglich des Kreuzens der Füße von Spielern in der ersten Reihe bezieht sich nur auf die Füße einzelner Spieler. Die Füße aller Spieler in den Frontreihen müssen in einer Position des wirksamen Vorwärtsschiebens sein.

(vii) Eine hakelnde Position ist dann gegeben, wenn der Hakler im Gedränge beide Füße auf der Erde hat, das Gewicht fest auf einem Fuß verbleibt und er sich in einer Position befindet, um den Ball zu hakeln oder zu schlagen.

(viii) Ein Außenstürmer in der zweiten oder dritten Reihe, vorausgesetzt er hat sich richtig gebunden, kann in jedem Winkel zum Gedränge drücken. Wenn der Ball jedoch hinten aus dem Gedränge herauskommt und der Spieler sich nach außen bewegt, um einen Gegner daran zu hindern, um das Gedränge herumzukommen, muß ein Straftritt angeordnet werden.

(ix) Wenn ein Gedränge zusammenbricht, soll der Schiedsrichter sofort pfeifen, damit die Spieler nicht weiterdrücken. Der Schiedsrichter soll ebenfalls sofort pfeifen, wenn irgendein Spieler im Gedränge von den Füßen gehoben wird, oder nach oben aus dem Gedränge gepreßt wird.

(x) *Das Gedränge ist zu Ende:*

- *wenn der Ball auf oder über der Mallinie ist;*
- *wenn der Ball aus dem Gedränge herauskommt;*
- *wenn der Spieler, dessen Füße die "letzten Füße" des Gedränge bilden, den Ball an seinen Füßen hat, sich vom Gedränge löst und den Ball aufnimmt.*

Binden der Spieler

(6)

- S (a) Die Spieler von jeder ersten Reihe sollen sich fest und ständig umfassen (binden), während sich das Gedränge gebildet ist und der Ball eingeworfen wird und solange er sich im Gedränge befindet.

(Straftritt)

- S (b) Der Hakler kann seine Außenstürmer entweder oberhalb oder unterhalb deren Arme umfassen. Ganz gleich wie, er muß in jedem Fall die Körper der Außenstürmer an oder unterhalb der Achseln umfassen. Die Außenstürmer müssen den Hakler genauso umfassen. Der Hakler darf nicht so unterstützt werden, daß er beide Füße gleichzeitig frei vom Boden heben kann.

(Straftritt)

- S (c) Der linke Außenstürmer der ersten Reihe muß sich entweder
- mit dem gegenüberstehenden rechten Außenstürmer der ersten Reihe mit seinem linken Arm innerhalb des rechten Armes seines Gegenübers binden

oder

- seine linke Hand oder seinen linken Unterarm auf seinen linken Oberschenkel legen.

Der rechte Außenstürmer der ersten Reihe muß sich mit seinem rechten Arm außerhalb des linken Oberarms seines gegenüberstehenden linken Außenstürmers der ersten Reihe binden.

Er muß das Trikot (nicht den Ärmel oder Arm) seines Gegenübers mit seiner rechten Hand fassen, aber er darf kein Zerren nach unten durchführen.

1998

(Straftritt)

- S (d) Jeder Spieler im Gedränge, der nicht in der ersten Reihe spielt, muß mit mindestens einem Arm um einen Zweite-Reihe-Spieler gebunden sein. Jeder Zweite-Reihe-Spieler muß an dem unmittelbar vor ihm stehenden Erste-Reihe-Stürmer gebunden sein. Alle teilnehmenden Spieler müssen fest gebunden bleiben bis das Gedränge zu Ende ist.

1998

(Straftritt)

- F (e) Kein anderer Außenstürmer, ausgenommen einer der ersten Reihe, darf einen Gegenspieler mit seinem äußeren Arm festhalten.

(Freitritt)

Erläuterung:

(xi) Es ist für den linken Außenstürmer der ersten Reihe zulässig, seine Bindung mit dem linken Arm in Übereinstimmung mit den Vorschriften der Regel 20(6)(c) jederzeit während des Gedränges zu ändern.

Einwerfen des Balles in das Gedränge

(7) Wenn ein Regelverstoß geschieht, soll die nicht verantwortliche Mannschaft einwerfen .

In allen anderen Fällen soll der Ball eingeworfen werden:

- (a) wie in den Regeln festgelegt;
- (b) wenn in den Regeln nicht anders festgelegt, die Mannschaft welche sich nach vorwärts bewegte bevor abgepfiffen wurde;
- (c) wenn sich keine Mannschaft vorwärts bewegt hat, die angreifende Mannschaft.

1998

- F (8) Der Ball soll ohne Verzögerung eingeworfen werden, sobald sich die beiden ersten Reihen zusammengeschlossen haben. Eine Mannschaft muß den Ball einwerfen wenn sie angewiesen wurde, dies zu tun und zwar von der zuerst gewählten Seite.

(Freitritt)

Erläuterung:

(xii) Im Interesse der Sicherheit hat der Schiedsrichter die Autorität, eine Verzögerung beim Balleinwerfen zu erlauben, wenn ein Spieler der ersten Reihe seinen Kopf noch nicht in das Gedränge gebracht hat. Andererseits soll er sich aber versichern, daß dies keine absichtliche Verzögerung ist.

(xiii) Ein Freitritt soll angeordnet werden, wenn der Schiedsrichter der Überzeugung ist, daß die Verzögerung durch die balleinwerfende Mannschaft absichtlich ist und die andere Mannschaft dadurch benachteiligt.

(9) Der Spieler, der den Ball einwirft muß

- F (a) einen Meter vom Gedränge und auf einer Mittellinie zwischen den beiden ersten Reihen stehen;

(Freitritt)

- F (b) den Ball auf einer Mittellinie zwischen die beiden ersten Reihen und

in der Mitte zwischen seinen Knien und Sprunggelenken halten;

(Freitritt)

- F (c) von dieser Haltung den Ball wie folgt einwerfen:
- ohne Verzögerung und Täuschung oder Rückwärtsbewegung, sondern mit einer einfachen Vorwärtsbewegung und
 - mit schneller Fahrt entlang der Mittellinie, so daß er unmittelbar hinter der Schulter des nächsten Außenstürmers den Boden erstmals berührt.

(Freitritt)

(10) Das Spiel im Gedränge beginnt, wenn der Ball die Hände des Einwerfers verläßt.

(11) Wenn der Ball eingeworfen ist und an einem der beiden Tunnelenden wieder herauskommt, soll der Einwurf wiederholt werden, es sei denn, daß ein Frei- oder Straftritt verhängt wurde. Wenn der Ball anders als durch die Tunnelseiten herauskommt und kein Straftritt verhängt wurde, soll das Spiel weiterlaufen.

Erläuterung:

(xiv) Die Vorteilsregel tritt in Kraft, sobald der Ball ins Gedränge eingeworfen und dort gespielt wurde.

Einschränkungen für Spieler der ersten Reihe

- F (12) Alle Spieler der ersten Reihe müssen mit ihren Füßen so stehen, daß ein einwandfreier Tunnel gebildet wird. Kein Spieler darf verhindern, daß der Ball in das Gedränge eingeworfen werden kann oder an der angegebenen Stelle den Boden berührt.

(Freitritt)

- F (13) Kein Spieler der ersten Reihe darf einen Fuß vorsetzen oder heben, bis der Ball die Hand des Einwerfers in das Gedränge verlassen hat.

(Freitritt)

Erläuterung:

(xv) Bevor es erlaubt ist, einen Fuß zu heben oder vorzusetzen muß er in normaler Stellung gehalten werden.

(14) Wenn der Ball den Boden berührt hat, kann jeder Spieler der ersten Reihe mit jedem Fuß versuchen, den Ball in Besitz zu bekommen.

Spieler der ersten Reihe dürfen jedoch niemals während eines Gedränges absichtlich:

- S (a) beide Füße zur gleichen Zeit vom Boden heben oder
(Straftritt)
- S (b) absichtlich irgendeine Position einnehmen oder eine Aktion unternehmen, so daß der Körper gedreht oder fallengelassen wird oder an der Kleidung eines Gegenspielers gezerrt wird, was den Zusammenbruch des Gedränges verursachen kann oder
(Straftritt)
- S (c) einen Gegner von seinen Füßen zu heben oder in nach oben aus dem Gedränge zu pressen, oder
(Straftritt)
- F (d) den Ball absichtlich auf der Seite des Tunnels wieder heraustreten, auf der er eingeworfen wurde.
(Freitritt)

Erläuterung:

(xvi) Das Verbot für einen Spieler der ersten Reihe, nicht beide Füße gleichzeitig vom Boden zu heben, bzw. nicht mit beiden Füßen den Ball zu hakeln, gilt nicht nur während der Ball eingeworfen wird, sondern für die ganze Dauer des Gedränges.

(xvii) Schiedsrichter müssen für absichtliches Heraustreten sofort eine Strafe verhängen. Wiederholtes Heraustreten muß als absichtlich angesehen werden.

(xviii) Wenn der Schiedsrichter anordnet, daß der Ball noch einmal eingeworfen werden soll, muß dies von einem Spieler der Mannschaft geschehen, die dazu zuerst berechtigt war.

(xix) Wenn es den Anschein hat, daß der Ball durch den Tunnel geht und der entfernte Spieler der ersten Reihe einen Fuß nach vorne bewegt, so daß der Ball hinter dem Fuß vorbeigeht, muß der Ball nochmals eingeworfen werden, bis er gemäß den Regeln von einem Spieler der ersten Reihen gespielt (z.B. berührt) wurde.

Einschränkungen für Spieler

- F (15) Kein Spieler, der nicht in einer der ersten Reihen steht, darf den Ball spielen, solange er im Tunnel ist.
(Freitritt)
- (16) Ein Spieler darf nicht:
 - F (a) den Ball wieder in das Gedränge zurückbefördern oder
(Freitritt)
 - S (b) den Ball im Gedränge mit der Hand spielen. ausgenommen. wenn

nach einem "Rüberschieben" ein Versuch oder Handauf erzielt wird oder

(Straftritt)

- S (c) den Ball im Gedränge mit Händen oder Beinen vom Boden heben oder

(Straftritt)

- S (d) absichtlich den Zusammenbruch eines Gedränges verursachen oder

(Straftritt)

- S (e) absichtlich in das Gedränge fallen oder darin knien oder

(Straftritt)

- F (f) versuchen, im Gedränge durch einen anderen Körperteil als den Fuß oder Unterschenkel in Ballbesitz zu gelangen.

(Freitritt)

- (g) sich auf oder über einen Ball werfen, der das Gedränge verläßt

1998

- S (Straftritt)

Erläuterung:

(xx) Die Schiedsrichter müssen das absichtliche Zusammenbrechen eines Gedränges entsprechend der Regeln 20(16) (d) und 26(3) (h) streng bestrafen.

(17)

- S (a) Der Einwerfer und sein unmittelbarer Gegenspieler dürfen den Ball nicht mit dem Fuß spielen, solange er im Gedränge ist.

1998

(Straftritt)

- F (b) Keiner der Spieler aus (a) darf, solange sich der Ball im Gedränge befindet, eine Handlung machen, die den Gegner glauben machen würde, daß der Ball das Gedränge verlassen hat.

(Freitritt)

(18) Ein Gedränge darf sich nicht über eine Stellung drehen, daß die Mittellinie des Gedränges parallel zu der Seitenauslinie wird. Das Gedränge soll an der Stelle, wo es zum Stehen kommt, wieder gebildet werden und der Ball soll durch die Mannschaft eingeworfen werden, die den Ball gewonnen hat oder sonst durch die gleiche Mannschaft.

U19 Bei U19-Spielen wird (18) durch folgende Regel ersetzt:

Ein Gedränge darf nicht absichtlich gedreht werden.

- S (Straftritt)

Erläuterung:

(xxi) Wenn ein Spieler wiederholt regelwidrig spielt, muß er gemäß Regel

26(2) bestraft werden.

U19	(xxii) Der Schiedsrichter soll nicht zulassen, daß sich ein Gedränge um mehr als 45° dreht. Geschieht es absichtlich, ist ein Straftritt gegen die schuldige Mannschaft zu verhängen. Geschieht es unabsichtlich, soll es an der Stelle, wo es zum Stehen kommt, wieder gebildet werden.	
-----	--	--

Strafe: Für einen Verstoß gegen 1, 2, 4, 5(a,b), 6(e), 8, 9(a,b,c), 12, 13, 14(d), 15, 16(a,f) und 17(b) ein Freitritt an der Stelle des Verstoßes. 1998

Für einen Verstoß gegen 3, 4, 6(a,b,c,d), 14(a,b,c), 16(b,c,d,e,g), 17(a) ein Straftritt an der Stelle des Verstoßes. 1998

U19	(19) Es ist verboten das gegnerische Gedränge mehr als 1,5 m in Richtung einer Mallinie zu schieben. Keinem Spieler ist es erlaubt, den Ball absichtlich im Gedränge zu halten, nachdem die Kontrolle über den Ball gewonnen wurde.	
F	(Freitritt)	

Abseits am Gedränge siehe Regel 24B

Stand: 08/98

Regel 21 Offenes Gedränge

	In einem offenen Gedränge darf der Ball mit den Füßen gespielt werden, wenn nicht gegen Regel 26 verstoßen wird. Ein offenes Gedränge kann nur im Spielfeld stattfinden. Es ist gebildet, wenn der Ball auf dem Boden liegt und sich ein oder mehrere Spieler beider Mannschaften gegenüber, auf den Füßen stehend, in körperlichem Kontakt um ihn zusammengeschlossen haben. Wenn sich der Ball in einem offenen Gedränge befindet und auf oder über der Mallinie ist, so ist das offene Gedränge beendet.	
--	---	--

F	(1) Spieler, die ein offenes Gedränge formen, in ein solches hineingehen oder daran teilnehmen, dürfen ihren Kopf und ihre Schultern nicht tiefer als ihre Hüften haben und müssen auf den Füßen stehen. Ein Spieler,	1998
---	---	------

der an einem offenen Gedränge teilnimmt, muß mit mindestens einem Arm den Körper eines Spielers seiner Mannschaft umfassen, der sich bereits im offenen Gedränge befindet.

(Freitritt)

Erläuterung:

(i) Handauflegen auf einen anderen Spieler ist kein Binden. Binden schließt den ganzen Arm, von der Hand zur Schulter, ein.

(2) Ein Spieler darf nicht:

F (a) den Ball wieder in das offene Gedränge zurückbefördern oder

(Freitritt)

F (b) während der Ball im offenen Gedränge ist eine Handlung machen, die den Gegner glauben machen würde, daß der Ball das offene Gedränge verlassen hat.

(Freitritt)

S (c) den Ball im offenen Gedränge mit der Hand spielen, es sei denn er versucht, einen Versuch oder ein Handauf zu erzielen, oder

(Straftritt)

S (d) den Ball mit den Händen oder den Beinen vom Boden heben oder

(Straftritt)

S (e) absichtlich den Zusammenbruch eines offenen Gedränges verursachen oder

(Straftritt)

S (f) auf andere Spieler aufspringen, die sich im offenen Gedränge befinden oder

(Straftritt)

S (g) absichtlich in das offene Gedränge fallen oder darin knien oder

(Straftritt)

S (h) während er auf dem Boden liegt, den Ball blockieren, der sich im offenen Gedränge befindet oder herauskommen soll. Er muß sein Möglichstes tun, um vom Ball wegzurollen.

(Straftritt)

S (i) auf oder über einen Ball fallen, der ein offenes Gedränge verläßt .

(Straftritt)

1998

Strafe: Für einen Verstoß gegen (1), (2)(a,b) ein Freitritt an der Stelle des Verstoßes.

Für einen Verstoß gegen (2)(c) bis(i) ein Straftritt an der Stelle des Verstoßes .

1998

Abseits am offenen Gedränge siehe Regel 24C.

(3) Wenn der Ball in einem offenen Gedränge unbespielbar wird, wird ein Gedränge angeordnet und es wirft die Mannschaft ein, die sich unmittelbar vor der Spielunterbrechung nach vorne bewegt hat. Wenn sich keine Mannschaft nach vorne bewegt hat, oder wenn der Schiedsrichter nicht in der Lage war, festzustellen, welche Mannschaft sich unmittelbar vor der Spielunterbrechung nach vorne bewegt hat. wirft

1998

die Mannschaft ein:

- (a) die sich unmittelbar vor Bildung des offenen Gedränges nach vorne bewegt hat; oder
- (b) wenn sich keine Mannschaft nach vorne bewegt hat, die angreifende Mannschaft.

Erläuterung:

(ii) Die Sicherheit der Spieler steht an erster Stelle. Spieler im offenen Gedränge sollen den Ball spielen und nicht nach einem Gegner, der auf dem Boden liegt, treten. Spieler, die versuchen den Ball zu spielen, sollen versuchen über am Boden liegende Spieler zu steigen und nicht absichtlich auf sie zu treten. Spieler dürfen den Ball nur mit den Füßen spielen, wenn sie in nächster Nähe zu diesem sind.

(iii) Bevor der Schiedsrichter ein Gedränge anordnet, soll er eine angemessene Zeit warten, ob der Ball aus dem offenen Gedränge herauskommt, besonders, wenn eine der beiden Mannschaften nach vorne geht. Wenn das offene Gedränge ortsfest wird, oder der Schiedsrichter der Meinung ist, daß der Ball wahrscheinlich nicht ohne Verzögerung das offene Gedränge verläßt, soll er ein Gedränge anordnen.

Stand: 08/98

Regel 22 Paket

Ein Paket kann nur im Spielfeld stattfinden. Es ist gebildet, wenn ein oder mehrere Spieler beider Mannschaften auf den Füßen stehen und sich in körperlichem Kontakt um einen Spieler, der in Ballbesitz ist, zusammengeschlossen haben.

Ein Paket ist beendet, wenn der Ball auf dem Boden ist oder der Ball oder ein Ballträger aus dem Paket herauskommt oder wenn ein Gedränge angeordnet wird.

Wenn sich der Ball in einem Paket auf oder über der Mallinie befindet, ist das Paket zu Ende.

- F** (1) Ein Spieler, der in ein Paket hineingeht, darf seinen Kopf und seine Schultern nicht tiefer als seine Hüften haben.

(Freitritt)

- S** (2) Ein Spieler darf nicht:

- (a) auf andere Spieler aufspringen, die sich im Paket befinden oder
(Straftritt)
- S (b) absichtlich den Zusammenbruch eines Pakets verursachen oder
(Straftritt)
- S (c) zu versuchen, einen Gegner aus dem Paket herauszuziehen.
(Straftritt)
- F (d) während der Ball im Paket ist eine Handlung machen, die den
Gegner glauben machen würde, daß der Ball das Paket verlassen hat
(Freitritt)

(3) Ein Spieler hat keinen körperlichen Kontakt mit dem Paket, bis er umfaßt wurde oder sich gebunden hat oder solange er sich neben dem Paket aufhält.

(4)

(a) Wenn der Ball in einem Paket unbespielbar wird oder das Paket am selben Ort bleibt, aufhört sich nach vorne zu bewegen oder zusammenbricht (und kein Verstoß gegen Regel 26 (3)(h) vorliegt), soll ein Gedränge angeordnet werden.

Die Mannschaft wirft den Ball ein, die zu Beginn des Pakets NICHT in Ballbesitz war.

Wenn der Schiedsrichter nicht in der Lage war, festzustellen, welche Mannschaft in Ballbesitz war, soll der Einwurf durch die Mannschaft erfolgen:

(a) die sich kurz vor der Spielunterbrechung nach vorne bewegte; oder

1998

(b) wenn sich keine Mannschaft nach vorne bewegte, von der angreifende Mannschaft.

(c) Wenn ein Spieler den Ball direkt nach einem Tritt, ausgenommen nach einem Antritt von der Mitte oder einem 22m-Antritt, eines Gegners fängt und sofort so von einem Gegner gehalten wird, daß ein Paket entsteht und das Paket am selben Ort bleibt oder der Ball unbespielbar wird oder das Paket aufhört sich nach vorne zu bewegen, wirft seine Mannschaft den Ball in das anschließende Gedränge ein.

Erläuterung:

(i) Direkt nach einem Tritt bedeutet, daß der Ball ohne auf dem Spielfeld aufgesprungen zu sein oder ohne im Flug durch einen anderen Spieler berührt worden zu sein, gefangen wurde.

(ii) Wenn das Paket ortsfest wird oder das Paket aufhört sich nach vorne zu bewegen, der Ball jedoch bewegt wird und vom Schiedsrichter gesehen wird, soll er eine angemessene Zeit erlauben, so daß der Ball herauskommen kann, aber er soll nicht erlauben, daß sich das Paket wieder in Bewegung setzt. Wenn der Ball unbespielbar wird, darf der Schiedsrichter weiteres Kämpfen um den Ball nicht erlauben, sondern soll ein Gedränge anordnen.

(iii) Wenn ein Ballträger in einem Paket zu Boden geht, d.h. auch, er befindet sich auf einem oder beiden Knien oder er sitzt auf dem Boden, soll ein Gedränge angeordnet werden, es sei denn, der Ball kann unverzüglich gespielt werden.

Strafe: Für einen Verstoß gegen (1) und (2) (d) ein Freitritt an der Stelle des Verstoßes.

Für einen Verstoß gegen (2) (a,b,c) ein Straftritt an der Stelle des Verstoßes.

Stand: 08/98

Regel 23 Seitenaus und Gasse

A. Seitenaus

(1) Der Ball ist im Seitenaus, wenn er

* von keinem Spieler getragen wird, eine Seitenauslinie oder den Boden oder eine Person oder einen Gegenstand auf oder hinter der Linie berührt oder

* von einem Spieler getragen wird und der Ball oder der Ballträger eine Seitenauslinie oder den Boden dahinter berührt.

(2) Wenn sich der Ball nicht im Seitenaus befindet und die Seitenauslinie nicht gekreuzt hat, kann ein Spieler, der sich im Seitenaus befindet, den Ball treten oder mit der Hand schlagen, ihn aber nicht halten.

(3) Der Ball wird als direkt ins Seitenaus getreten angesehen, wenn er nach einem Tritt ohne im Spielfeld aufgesprungen zu sein und ohne einen Spieler oder den Schiedsrichter im Flug berührt zu haben, ins Aus gelangt.

Erläuterung:

(i)

(a) Wenn der Ball nach einem Antritt direkt ins Seitenaus getreten wird und der Gegner den Tritt akzeptiert, soll die Gasse gebildet werden

** an der Mittellinie oder*

** wo der Ball die Seitenauslinie gekreuzt hat, wenn diese Stelle näher an der Mallinie der tretenden Mannschaft liegt.*

b) Wenn der Ball nach einem 22m-Antritt direkt ins Seitenaus getreten wird und der Gegner den Tritt akzeptiert, soll die Gasse an der Stelle gebildet werden, wo der Ball ins Seitenaus ging.

(ii) Auf oder hinter der Seitenauslinie oder Malfeld-Seitenauslinie bezieht sich auf alle Gebiete ausgenommen das Spielfeld.

(iii) Es ist kein Seitenaus oder Malfeld-Seitenaus, wenn ein Spieler, der mit beiden Füßen im Spielfeld steht, den Ball fängt, auch wenn der Ball vor dem Fangen die Seitenauslinie oder die Malfeld-Seitenauslinie gekreuzt hat. Solch ein Spieler kann den Ball ins Spielfeld lenken oder klatschen, aber nicht nach vorn. Wenn ein Spieler springt und den Ball fängt, muß er mit beiden Füßen im Spielfeld landen.

B. Gasse

Die Gasselinie ist eine gedachte Linie im Spielfeld, die im rechten Winkel zur Seitenauslinie durch den Punkt verläuft, von wo der Ball einzuwerfen ist.

Bildung der Gasse

F (1) Eine Gasse wird von mindestens zwei Spielern jeder Mannschaft gebildet, die sich in einfachen Reihen hintereinander parallel zur Gasselinie in Erwartung des Balles aufstellen, der zwischen beide Reihen geworfen wird. Die einwerfende Mannschaft bestimmt die Höchstzahl der Spieler beider Mannschaften, die an der Gasse teilnehmen. Spieler, die sich so aufstellen, "nehmen an der Gasse teil", ausgenommen wie weiter unten ausgeschlossen.

(Freitritt)

Erläuterung:

(iv) Vor dem Beginn der Gasse soll ein Freitritt für Verstöße bei der Bildung der Gasse, einschließlich das absichtliche Fernbleiben von der Gasse oder sich nicht mit mindestens zwei Spielern aufzustellen, angeordnet werden.

F (2) Jede Mannschaft muß sich einen halben Meter auf seiner Seite der Gasselinie aufstellen, um so einen klaren Abstand von einem Meter zwischen den zwei Spielerreihen zu lassen.

(Freitritt)

Erläuterung:

(v) Die Entfernung von einem Meter für den klaren Abstand bezieht sich auf die Schultern der aufrecht stehenden Spieler

- F (3) Die Gasse darf nicht näher als ein Meter vor der Mallinie stattfinden . Die Länge der Gasse reicht von fünf Metern von der Seitenauslinie, von der der Ball eingeworfen wird, bis zu einer Position 15m von dieser Seitenauslinie entfernt.

1998

(Freitritt)

- F (4) Jeder Spieler beider Mannschaften, der weiter als 15m von der Seitenauslinie entfernt ist, wenn die Gasse beginnt, befindet sich nicht in der Gasse.

(Freitritt)

Erläuterung:

(vi) Wenn die einwerfende Mannschaft bei einer formierten Gasse weniger als die normale Anzahl von Spielern aufstellt, muß dem Gegner eine angemessene Gelegenheit geboten werden, sich anzupassen. Gegnerische Spieler, die sich aus diesem Grund zurückbewegen, müssen dies auf dem kürzesten Wege und ohne Verzögerung bis zu einer Linie 10m hinter der Gasselinie tun. Bummelanten müssen bestraft werden. Wenn die Gasse beendet ist, dürfen oben erwähnte Spieler wieder in das Spiel eingreifen, auch wenn sie die 10m-Linie noch nicht erreicht haben.

Einwerfen des Balles

(5) Wenn der Ball im Seitenaus ist, muß der Einwurf von folgenden Stellen erfolgen:

(a) Wenn der Ball von einem Straftritt oder Tritt einschließlich eines angeordneten Freitritts von hinter 22m bis zur Mallinie des Treters, ins Seitenaus geht, dort wo der Ball die Seitenauslinie berührt oder gekreuzt hat, es sei denn es ist anders festgelegt.

(b) Wenn der Treter den Ball außerhalb seiner 22m-Linie angenommen hat und sich hinter diese Linie vor dem Treten zurückgezogen hat und bei allen anderen Gelegenheiten, nachdem er anders als in (a) getreten wurde, wenn der Ball direkt ins Seitenaus getreten wird, in Höhe der Stelle, von wo der Ball getreten wurde oder dort, wo er die Seitenauslinie berührt oder gekreuzt hat, wenn diese Stelle näher an der Mallinie des Treters liegt.

(c) Wenn ein schneller Einwurf gemacht wird von jeder Stelle an der Seitenauslinie zwischen dem Ort, wo der Ball ins Seitenaus ging und der Mallinie der Mannschaft, die den Ball einwirft.

(d) In allen anderen Fällen dort, wo der Ball zuletzt die Seitenauslinie berührt oder gekreuzt hat.

(6)

(a) Wenn der Ball von einem Straftritt ins Aus getreten wurde, wird der Ball von der Mannschaft in die Gasse eingeworfen, die ihn getreten hat.

(b) Sonst muß der Ball von einem Gegner des Spielers eingeworfen werden, der ihn zuletzt berührt oder getragen hat, bevor er ins Seitenaus ging.

(c) Im Zweifelsfall soll die angreifende Mannschaft einwerfen.

(7) Der Ball kann an einer formierten Gasse oder durch einen schnellen Einwurf in das Spiel gebracht werden. Der schnelle Einwurf kann nur gespielt werden, solange die Gasse nicht gebildet ist. Wenn der schnelle Einwurf geschieht, nachdem sich die Gasse bereits gebildet hat, ist er ungültig und der Ball wird an der gebildeten Gasse von derselben Mannschaft ins Spiel gebracht.

(8) An einer formierten Gasse darf der einwerfende Spieler :

- * nicht mit einem Teil eines Fußes im Spielfeld stehen.

- * den Ball an der in (5) genannten Stelle einwerfen, daß er erst fünf Meter von der Seitenauslinie entlang der Gassenlinie den Boden oder einen Spieler berührt oder durch einen Spieler berührt wird, sonst soll die gegnerische Mannschaft die Wahl haben, den Ball einzuwerfen, oder ein Gedränge zu wählen.

(9)

(a) Bei einem schnellen Einwurf muß der Ball benutzt werden, der ins Seitenaus ging und tot wurde und er darf nur vom einwerfenden Spieler berührt worden sein, sonst soll der Ball durch dieselbe Mannschaft an der Stelle wie in (5) beschrieben eingeworfen werden.

(b) Bei einem schnellen Einwurf muß der Wurf gerade entlang der Gassenlinie erfolgen, so daß der Ball nicht den Boden oder einen anderen Spieler berührt oder berührt wird bevor er fünf Meter geflogen ist. Ansonsten hat die gegnerische Mannschaft das Recht, wo der schnelle Einwurf geschah, den Ball selbst einzuwerfen, oder ein Gedränge fünfzehn Meter von der Seitenauslinie zu wählen.

F (c) Bei einem schnellen Gasseneinwurf darf ein Spieler nicht verhindern, daß der Ball fünf Meter weit geworfen wird.

(Freitritt)

(10) Wenn der Ball ein zweites Mal nicht korrekt eingeworfen wurde, soll ein Gedränge stattfinden und die Mannschaft, die den ersten Einwurf hatte, soll den Ball einwerfen.

Erläuterung:

(vii) Wenn ein Spieler absichtlich oder wiederholt den Ball nicht gerade einwirft, soll ein Straftritt angeordnet werden. Wenn an einer formierten Gasse ein Spieler verzögert oder antäuscht, zu werfen, soll ein Freitritt angeordnet werden.

Beginn und Ende der Gasse

- F (11) Die Gasse beginnt, wenn der Ball die Hände des Einwerfers verläßt. Kein Spieler darf nach dem Ball springen oder von einem anderen Spieler unterstützt werden, bevor der Ball die Hand des Einwerfers verlassen hat. 1998

(Freitritt)

(12) Die Gasse ist beendet, wenn:

- * ein offenes Gedränge oder ein Paket gebildet wurde und sich alle Füße der daran teilnehmenden Spieler von der Gasselinie entfernt haben, oder
- * ein Ballträger die Gasse verläßt, oder
- * der Ball von der Gasse zurückgepaßt, zurückgeschlagen oder getreten wurde, oder
- * der Ball hinter eine Position 15m von der Seitenauslinie entfernt geworfen wurde, oder
- * der Ball unbespielbar wird.

Erläuterung:

(viii) Wenn ein teilnehmender Spieler an der Gasse den Ball einem ausscherenden Spieler zuspielt, ist die Gasse beendet, wenn der zweite Spieler den Ball angenommen hat.

(ix) Wenn der Ball aus der Gasse zurückgepaßt oder zurückgeschlagen wurde, ist sie beendet. Spieler, die sich vor dem Spieler ihrer Mannschaft befinden, der den Ball aus der Gasse annimmt, können abseits sein, aber sie sollen nur gemäß Regel 24A bestraft werden, wenn sie mit dem Ball spielen oder einen Gegner in irgendeiner Form behindern.

(x) Ein offenes Gedränge oder ein Paket hat sich erst von der Gasselinie fortbewegt, wenn sich die Füße aller daran teilnehmenden Spieler jenseits dieser Linie befinden.

Ausscheren: "Ausscheren" entsteht, wenn ein Spieler (oder mehrere) sich von seiner Gasseposition in der Absicht bewegt, den Ball zu fangen, nachdem dieser von einem Gassetrieger seiner Mannschaft zurückgepaßt oder zurückgeschlagen wurde.

- F (13) Wenn der Ball im Seitenaus ist, muß bei Spielern, die sich der Gasselinie nähern, immer davon ausgegangen werden, daß sie dies zum Zwecke des Formierens der Gasse tun. Bevor der Ball die Hände des Einwerfers verlassen hat, dürfen diese Spieler die Gasse nicht verlassen, aber sie dürfen ihre Position in der Gasse verändern. Nachdem der Ball eingeworfen wurde, dürfen diese Spieler die Gasse nicht verlassen, außer wenn sie ausscheren oder an einem Paket teilnehmen. 1998

(Freitritt)

Ausnahme: Bei einem schnellen Einwurf, wobei ein Spieler zur Gasselinie kommt und sich straffrei wieder von dieser Position entfernen darf.

- F (14) Bei einem Ausscheren muß sich ein Spieler parallel und dicht zur

Gasse bewegen.

(Freitritt)

Einschränkungen für Spieler an der Gasse:

(15) Wenn die Gasse gebildet wurde, darf kein Spieler:

- F (a) weniger als 5m von der Seitenauslinie entfernt stehen oder verhindern, daß der Ball 5m eingeworfen werden kann, oder
(Freitritt)
- F (b) abseits sein oder
(Straftritt)
- S (c) einen Gegner als Unterstützung benutzen, um nach dem Ball zu springen, oder
(Straftritt)
- S (d) einen Gegner, der nicht den Ball hat, halten, wegdrücken, wegschieben, angehen oder sperren, außer wenn sich ein Offenes Gedränge oder ein Paket gebildet hat, oder
(Straftritt)
- S (e) einen Gegner anzugreifen, mit der Ausnahme ihn zu halten oder den Ball zu spielen, oder
(Straftritt)
- F (f) einen Mitspieler als Stütze benutzen, um nach dem Ball zu springen, oder
(Freitritt)
- F (g) einen Mitspieler heben, oder
(Freitritt)
- F (h) einen Mitspieler zu unterstützen, bevor er nach dem Ball gesprungen ist, oder
(Freitritt)
- S (i) einen unterstützten Spieler unterhalb seiner Hüfte zu halten .
(Straftritt)

Erläuterung :

(xi) Regel 23B(8) ist keine Alternative zu Regel 23B(15)(a). Die erste ist eine Anforderung an den Einwerfer, die zweite an den Empfänger. Wenn ein Spieler verhindert, daß der Ball fünf Meter erreicht, muß immer mit einem Freitritt bestraft werden.

(xii) Jede Bewegung eines Spielers hinter eine Position fünfzehn Meter von der Seitenauslinie entfernt, darf einzig dem Zweck dienen, den Ball zu fangen, oder zu springen, um ihn zu fangen. Der Spieler darf sich erst dann in das Feldinnere in Erwartung des Balles bewegen, nachdem der Ball die Hand des Einwerfers verlassen hat.

(xiii) Ein Spieler, der als Gedrängehalb fungiert, darf nicht hinter einer Position fünfzehn Meter von der Seitenauslinie stehen oder hinbewegen bevor der Ball diese Position passiert hat, es sei denn, er bewegt sich in

der Erwartung eines langen Einwurfes. Er darf sich nur in Einklang mit den Bedingungen der vorherigen Erläuterung (12) bewegen.

- F (16) Wenn ein Spieler nach dem Ball springt muß er beide Hände oder seinen inneren Arm benutzen, um den Ball zu fangen oder abzulenken. Wenn ein Spieler beide Hände über seinem Kopf hat, ist es ihm erlaubt jede Hand zu benutzen.

(Freitritt)

- F (17) Außer beim Springen nach dem Ball oder beim Ausscheren muß ein klarer Abstand von einem Meter zwischen den beiden Spielerreihen bleiben, bis der Ball den Boden oder einen Spieler berührt hat bzw. von einem Spieler berührt wurde.

(Freitritt)

Erläuterung:

(xiv) Jeder Regelverstoß zwischen der Bildung und dem Beginn der Gasse wird nach Regel 26(3) e) bestraft.

(xv) Der Vorgang des Springens nach dem Ball kann einen Schritt oder Schritte in jede Richtung beinhalten, vorausgesetzt, es bringt den Springer hoch zur, aber nicht über die Gasselinie.

- F (18) Ein Spieler in der Gasse darf sich nur in den Raum zwischen Seitenauslinie und 5m-Linie begeben, wenn der Ball hinter ihn geworfen wurde und wenn er dies tut, so darf er sich nicht in Richtung seiner Mallinie bewegen, bevor die Gasse endet, ausgenommen er schert aus.

(Freitritt)

- S (19) Bis die Gasse beendet ist, darf sich kein Spieler hinter eine Position 15m von der Seitenauslinie bewegen, ausgenommen, wenn der Ball hinter diese Position geworfen wurde in Übereinstimmung mit der Ausnahme, die aus Regel 24D(1)(c) folgt.

(Straftritt)

Erläuterung:

(xvi) Wenn der Ball in einer Gasse anders als durch das Ergebnis eines Verstoßes, für den ein Straftritt vorgeschrieben ist, unbespielbar wird, soll ein Gedränge angeordnet werden.

- S (20) Ein Spieler, der an einer Gasse wie unter Regel 24D beschrieben, teilnimmt, darf in eine Lücke in der Gasse laufen und den Ball nehmen, vorausgesetzt daß er keinen Gegner in der Gasse angeht oder sperrt.

(Straftritt)

Einschränkungen für Spieler außerhalb der Gasse

S

(21) Spieler beider Mannschaften, die nicht an der Gasse teilnehmen, dürfen nicht hinter der Gasse anlaufen und den Ball vom Einwurf annehmen, ausgenommen in Übereinstimmung mit der Ausnahme in Regel 24D (3)

1998

(Straftritt)

Strafe: Für einen Verstoß gegen Absatz (1), (2), (3), (4), (9)(c), (11), (13), (14), (15)(a,f,g oder h), (16), (17) und (18) ein Freitritt 15m von der Seitenauslinie entfernt auf der Gasselinie.

Für einen Verstoß gegen Absatz 15(b,c,d,e oder i), 19 und 20 ein Straftritt 15m von der Seitenauslinie entfernt auf der Gasselinie.

Für einen Verstoß gegen Absatz 21 einen Straftritt auf der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft (siehe Regel 24 D) an der Stelle des Verstoßes, jedoch mindestens 15m von der Seitenauslinie entfernt.

1998

Stelle des Gedränges: Jedes Gedränge, das auf Grund dieser Regel oder eines anderen Verstoßes an der Gasse gewählt oder angeordnet wird, soll auf der Gasselinie 15m von der Seitenauslinie entfernt stattfinden.

Erläuterung:

(xvii) Wenn ein Spieler wiederholt gegen diese Regel verstößt, muß er gemäß Regel 26(2) bestraft werden.

Abseits an der Gasse siehe Regel 24D.

Stand: 08/98

Regel 24 Abseits

Abseits bedeutet, daß sich ein Spieler in einer derartigen Position befindet, daß er, um keinen Straftritt zu verursachen, nicht in das Spielgeschehen eingreifen darf.

Im normalen Spiel ist ein Spieler in Abseitsposition, wenn er sich vor dem Ball befindet, den ein anderer Spieler seiner Mannschaft zuletzt gespielt hat.

Im Gedränge, offenen Gedränge, Paket oder der Gasse ist ein Spieler abseits, wenn er eine Linie oder Stelle überschreitet, oder dort bleibt, oder sonst regelwidrig spielt, wie es in den entsprechenden Absätzen dieser Regeln festgelegt ist.

A. Abseits im normalen Spiel

(1) Ein Spieler befindet sich in Abseitsposition, wenn der Ball hinter ihm von einem

Spieler seiner Mannschaft

- * getreten, oder
- * berührt, oder
- * getragen wurde.

(2) Es gibt keine Strafe für eine Abseitsposition, es sei denn:

- (a) Der Spieler spielt den Ball oder behindert einen Gegner, oder
- (b) er nähert sich oder verbleibt innerhalb von 10m zu einem Gegner, der darauf wartet, den Ball zu spielen oder zu der Stelle, wo der Ball aufspringt und sich nicht ohne Verzögerung, ohne den Gegner zu behindern, zurückzieht.
- (c) er sich in allen anderen Fällen zu den Gegnern bewegt, die darauf warten, den Ball zu spielen oder der Stelle, wo der Ball auftritt, bevor er spielberechtigt ist.

Ausnahmen:

(i) Wenn ein abseits stehender Spieler nicht verhindern kann, daß ihn der Ball oder der Ballträger berührt, ist er "unabsichtlich abseits". Hierbei soll das Spiel fortgesetzt werden, es sei denn, daß die schuldige Mannschaft einen Vorteil erzielt. Dann soll an der Stelle des Verstoßes ein Gedränge gegeben werden.

(ii) Ein Spieler, der einen unabsichtlichen Vorpaß annimmt, ist nicht abseits. Strafe: Ein Straftritt an der Stelle des Verstoßes oder nach Wahl der Gegner ein Gedränge dort, wo der Ball zuletzt von der schuldigen Mannschaft gespielt wurde. Ist die betreffende Stelle im Malfeld, soll der Straftritt oder das Gedränge 5m vor der Mallinie auf einer Linie durch die Stelle genommen werden.

Für einen Verstoß nach 2(c) durch mehr als einen Spieler, ist die Stelle des Verstoßes dort, wo sich der Abseitsspieler befindet, der am nächsten zu dem Spieler ist, der auf den Ball wartet oder wo der Ball aufspringt.

Erläuterung:

(i) Ein Straftritt wegen Abseits soll nicht sofort gegeben werden, wenn die nichtschuldige Mannschaft einen Vorteil erzielt oder wahrscheinlich erzielen wird. Wenn der erwartete Vorteil nicht erzielt wird, soll der Straftritt in jedem Fall gegeben werden, auch wenn das Spiel an die Stelle des Verstoßes zurückgebracht werden muß.

(ii) Wenn ein Spieler den Ball vorfallen läßt und ein abseits stehender Spieler seiner Mannschaft zuerst wieder mit dem Ball spielt, darf erst ein Straftritt verhängt werden, wenn er dadurch verhindert, daß die Gegner einen Vorteile erzielen.

(iii) Ein Spieler kann im eigenen Malfeld abseits sein.

(iv) Wenn ein Spieler einem anderen Spieler seiner Mannschaft, der sich vor ihm befindet, den Ball mit den Händen übergibt, ist der zweite Spieler abseits. Ein Gedränge wegen "unabsichtlichem Abseits" soll angeordnet werden. Wenn jedoch angenommen werden muß, daß der zweite Spieler absichtlich abseits war, soll ein Straftritt verhängt werden.

(v) Der Schiedsrichter soll sofort pfeifen, wenn sich ein abseits stehender Spieler, der nicht spielberechtigt gemacht werden kann, weniger als 10m einem Gegner nähert, der den Ball erwartet. Die Verzögerung des Pfiffes kann für den letztgenannten Spieler

gefährlich werden. Wenn kein Gegner da ist, um den Ball anzunehmen, jedoch einer ankommt, wenn der Ball aufspringt, darf ein abseits stehender Spieler, der sich in der Nähe eines solchen Gegners befindet, diesen nicht eher behindern oder angreifen, bis er selbst spielberechtigt geworden ist.

(vi) Wenn ein angreifender Spieler einen Gegner antritt und der Ball anschließend von einem abseits stehenden Angreifer gespielt wird, der sich weniger als 10m von dem Gegner entfernt befindet, soll ein Strafrtritt verhängt werden.

(vii) Wenn der Tritt eines Angreifers von einem Gegner niedergeschlagen wird und ein anderer Angreifer, der sich weniger als 10m von dem Gegner entfernt befindet, den Ball zuerst wieder spielt, soll das Spiel fortgesetzt werden. Der Gegner hat "nicht auf den Ball gewartet" und somit war der zweite Angreifer gemäß Regel 25.2 spielberechtigt.

(viii) Regel 24A(2) b) und c) werden ebenfalls angewendet, wenn der Ball eine Malstange oder die Querlatte berührt hat. Abseits stehende Spieler dürfen sich einem Gegenspieler, der auf den Ball wartet und ihn spielen will, nicht 10m nähern oder innerhalb von 10m verbleiben oder auch der Stelle, wo der Ball aufspringt.

B. Abseits am Gedränge

Die "Abseitslinie" ist eine Linie, die durch den letzten Fuß einer Mannschaft im Gedränge parallel zu den Mallinien verläuft.

Während sich ein Gedränge bildet oder stattfindet:

(1) Ein Spieler ist abseits, wenn er sich weder im Gedränge befindet noch einer der beiden Einwurfer ist und:

S (a) es versäumt, sich hinter die Abseitslinie bzw. die Mallinie zu begeben, je nachdem welche näher ist ; oder

(Strafrtritt)

S (b) einen Fuß vor die Abseitslinie setzt, während sich der Ball im Gedränge befindet.

(Strafrtritt)

S (d) Die Nr. 8 ist der einzige Spieler, der den Ball aufnehmen und sich vom Gedränge lösen darf , wenn er der letzte Mann in einem 3-4-1-Gedränge ist. Wenn er dies tut, ist das Gedränge beendet.

(Strafrtritt)

(2) Ein Spieler ist abseits, wenn :

a) er als Gedrängehalb der Mannschaft, welche den Ball gewonnen hat, sich mit beiden Füßen vor dem Ball befindet während sich der Ball noch im Gedränge befindet, oder

b) er als gegnerischer Gedrängehalb der Mannschaft, welche den Ball gewonnen hat, einen Fuß vor den Ball setzt, während sich der Ball noch im Gedränge befindet.

S (3) Ein Spieler ist abseits, wenn er sich als unmittelbarer Gegenspieler des Einwurfers auf die Gegenseite des Gedränges oder vom Gedränge wegbegibt und vor die Abseitslinie vorrückt.

Strafe: Ein Strafrtritt an der Stelle der Abseitslinie.

Erläuterung:

(ix) Die Spieler müssen sich ohne Verzögerung hinter die Abseitslinie begeben, wenn das Gedränge formiert wird. Bummelanten müssen bestraft werden.

(x) Jeder Spieler einer Mannschaft kann bei den einzelnen Gedrängen den Ball einwerfen oder die Position des Gedrängehalbs einnehmen, wenn die Gegner den Ball einwerfen. Aber nur dieser jeweilige Spieler am Gedränge ist der einzige seiner Mannschaft, der von der Regel 24B(2) profitiert.

C. Abseits am offenen Gedränge oder Paket

Die "Abseitslinie" ist eine Linie, die durch den letzten Fuß einer Mannschaft im offenen Gedränge oder Paket parallel zu den Mallinien verläuft.

(1) Offenes Gedränge oder Paket anders als an der Gasse

Während ein offenes Gedränge oder Paket stattfindet (eingeschlossen ein offenes Gedränge oder Paket, nachdem eine Gasse beendet ist), ist ein Spieler abseits,

(a) wenn er von der gegnerischen Seite hineingeht oder

(b) wenn er vor dem letzten Spieler seiner Mannschaft hineingeht oder

(c) wenn er nicht in das offene Gedränge oder Paket hineingeht und sich nicht ohne Verzögerung hinter die Abseitslinie begibt oder

(d) wenn er sich vom offenen Gedränge löst oder das Paket verläßt und sich nicht unverzüglich hinter die Abseitslinie begibt oder, wenn er spielberechtigt ist, in das offene Gedränge oder das Paket wieder vor dem letzten Spieler seiner Mannschaft hineingeht oder

(e) wenn er mit einem Fuß über die Abseitslinie vorrückt, ohne am offenen Gedränge oder Paket teilzunehmen.

Strafe: Ein Straftritt an der Stelle der Abseitslinie.

(2) Offenes Gedränge oder Paket an der Gasse

Die Bezeichnung "an der Gasse teilnehmen" hat dieselbe Bedeutung wie in Abschnitt D dieser Regel. Nimmt ein Spieler an der Gasse teil, ist er nicht verpflichtet, sich an einem offenen Gedränge oder Paket zu beteiligen oder darin zu bleiben. Wenn er sich nicht im offenen Gedränge oder Paket befindet, nimmt er weiter an der Gasse teil, bis sie beendet ist. Während die Gasse fortgesetzt und ein offenes Gedränge oder Paket stattfindet, ist ein Spieler abseits,

(a) wenn er von der gegnerischen Seite in das offene Gedränge oder Paket hineingeht oder

(b) wenn er vor dem letzten Spieler seiner Mannschaft hineingeht oder

(c) wenn er ein Spieler ist, der an der Gasse teilnimmt und nicht im offenen Gedränge oder Paket ist, sich nicht hinter die Abseitslinie, wie sie in diesem Abschnitt festgelegt ist, zurückzieht und dort bleibt.

Strafe: Ein Straftritt fünfzehn Meter von der Seitenauslinie auf der Gasselinie.

d) wenn er ein Spieler ist, der nicht an der Gasse teilnimmt und vor der Abseitslinie, wie in Absatz D dieser Regel festgelegt, bleibt oder sie mit einem Fuß überschreitet

Strafe: Ein Straftritt auf der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft gegenüber der Stelle des Verstoßes, jedoch nicht weniger als fünfzehn Meter von der Seitenauslinie entfernt.

Erläuterung:

(xi) Wenn die Gasse beendet ist, aber das offene Gedränge oder das Paket weiter stattfindet, ist ein Spieler abseits, wenn er gegen Abschnitt (1) dieser Regeln verstößt.

D. Abseits an der Gasse

Die Bezeichnung "an der Gasse teilnehmen" bezieht sich ausschließlich auf folgende Spieler:

- * Die Spieler, die in der Gasse sind und
 - * der Spieler, der den Ball einwirft und
 - * sein unmittelbarer Gegenspieler, der die Wahl haben könnte, den Ball einzuwerfen und
 - * ein weiterer Spieler von beiden Mannschaften, der sich so aufstellt, um den Ball anzunehmen, wenn er aus der Gasse zurück gepaßt oder zurückgeschlagen wird.
- Alle anderen Spieler nehmen nicht an der Gasse teil.

Der Begriff "Abseitslinie" bedeutet eine Linie zehn Meter hinter der Gasselinie parallel zu den Mallinien oder, wenn die Mallinie weniger als zehn Meter von der Gasselinie entfernt ist, ist die "Abseitslinie" die Mallinie.

Abseits während der Teilnahme an der Gasse

(1) Ein an der Gasse teilnehmender Spieler ist abseits

- (a) wenn er mit einem Fuß die Gasselinie überschreitet oder dort absichtlich bleibt, bevor der Ball einen Spieler oder den Boden berührt hat, es sei denn, er kommt darüber hinweg, wenn er nach dem Ball springt, vorausgesetzt dieser Sprung erfolgte von seiner Seite der Abseitslinie oder
- (b) wenn er nicht in Ballbesitz ist und sich mit einem Fuß vor den Ball begibt, nachdem der Ball einen Spieler oder den Boden berührt hat, es sei denn, er hält einen gegnerischen Teilnehmer an der Gasse regelgerecht bzw. versucht es. Derartiges Fassen oder der Versuch dazu muß immer von seiner Seite des Balles aus erfolgen oder
- (c) wenn er sich hinter eine Position 15m von der Seitenauslinie entfernt begibt, bevor die Gasse beendet ist.

Ausnahme:

Spieler der einwerfenden Mannschaft können sich hinter eine Position 15m von der Seitenauslinie entfernt begeben, wenn der Ball lang zu ihnen geworfen wird. Sie dürfen jedoch erst anlaufen, wenn der Ball die Hand des Einwerfers verläßt. Die gegnerischen Teilnehmer an der Gasse können dann folgen. Wenn Spieler so anlaufen und der Ball nicht zu ihnen bzw. über sie hinweg geworfen wird, müssen sie wegen abseits bestraft werden.

Strafe: Ein Straftritt fünfzehn Meter von der Seitenauslinie entfernt auf der Gasselinie.

Erläuterung:

(xii) Spieler, die die Abseitslinie überschreiten oder die sich in Erwartung eines langen Einwurfs hinter eine Position 15m von der Seitenauslinie begeben, müssen bestraft werden, wenn der Ball aus irgendeinem Grund nicht über diese Position

hinweggeworfen wird.

(xiii) Ein Spieler, der ohne Erfolg nach dem Ball springt und dabei die Gasselinie kreuzt, soll nicht bestraft werden, wenn er sich sofort in eine spielberechtigte Position zurückbewegt.

(xiv) Der Schiedsrichter muß streng auf die Spieler achten, die sich nicht um den Ball in der Gasse bemühen und sich durch Vorwärtsgehen unabsichtlich oder nicht in eine Abseitsposition begeben.

(2) Der Einwerfer und sein unmittelbarer Gegenspieler müssen

(a) innerhalb von 5m von der Seitenauslinie bleiben oder

(b) sich hinter die Abseitslinie begeben oder

(c) sich in die Gasse begeben, nachdem der Ball 5m eingeworfen wurde oder

(d) sich in eine Position begeben, um den Ball anzunehmen, wenn er aus der Gasse zurückgepaßt oder zurückgeschlagen wird, vorausgesetzt, daß sich kein anderer Spieler bereits in dieser Position an der Gasse befindet.

Wenn sie es nicht tun, sind sie Abseits.

Strafe: Ein Straftritt fünfzehn Meter von der Seitenauslinie entfernt auf der Gasselinie.

Erläuterung:

(xv) Wenn ein anderer Spieler als der Außendreiviertel den Ball aus dem Seitenaus einwirft, muß sich der Außendreiviertel hinter die Abseitslinie begeben oder an der Gasse teilnehmen.

Abseits, wenn nicht an der Gasse teilgenommen wird

(3) Ein Spieler, der nicht an der Gasse teilnimmt, ist abseits, wenn er vor Beendigung der Gasse mit einem Fuß die Abseitslinie überschreitet oder bleibt.

Ausnahme:

Spieler der einwerfenden Mannschaft, die nicht an der Gasse teilnehmen, können vorlaufen, wenn der Ball über die Gasse hinweg lang zu ihnen geworfen wird. Sie dürfen jedoch erst anlaufen, wenn der Ball die Hand des Einwerfers verläßt. Die Gegner können dann ebenfalls anlaufen. Wenn Spieler in Erwartung eines langen Einwurfs vorlaufen und der Ball dann nicht zu ihnen geworfen wird, müssen sie wegen abseits bestraft werden.

Erläuterung:

(xvi) Wenn ein Spieler, der nicht an der Gasse teilnimmt, abseits ist, soll der Schiedsrichter nicht sofort pfeifen, wenn die Gegner wahrscheinlich einen Vorteil erzielen. Er soll die Vorteilsregel in allen solchen Fällen anwenden.

Spieler begeben sich in eine "spielberechtigte Position" zurück.

(4) Ein Spieler ist nicht verpflichtet, bevor er den Ball einwirft, zu warten, bis sich Spieler seiner Mannschaft zur oder hinter die Gasse zurückbegeben haben. Solche Spieler sind aber abseits, bis sie sich ohne Verzögerung in eine spielberechtigte Position begeben haben.

Strafe: Ein Straftritt auf der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft (wie in Abschnitt D dieser Regel definiert) gegenüber der Stelle des Verstoßes, jedoch nicht weniger als

fünfzehn Meter von der Seitenauslinie entfernt.

Erläuterung:

(xvii) Wenn an Gedränge, offenem Gedränge, Paket oder Gasse durch diese Regeln Linien festgelegt werden, die die Abseitsstellungen definieren, erstrecken sich diese Linien durchgehend von Seitenauslinie zu Seitenauslinie.

Stand: 08/98

Regel 25 Spielberechtigt (On side)

Spielberechtigt bedeutet, daß sich ein Spieler im Spiel befindet und nicht wegen abseits zu bestrafen ist.

Spieler, der durch Aktion seiner Mannschaft spielberechtigt wird

A. Abseits im normalen Spiel

(1) Jeder Spieler, der im normalen Spiel abseits ist, wird durch jede der folgenden Aktionen seiner Mannschaft spielberechtigt:

* Wenn sich der Abseitsspieler hinter den Spieler seiner Mannschaft zurückbegeben hat, der den Ball zuletzt getreten, berührt oder getragen hat oder

* Wenn ein Ballträger seiner Mannschaft vor ihn gelaufen ist oder

* Wenn ein Spieler seiner Mannschaft vor ihn gelaufen ist, der von oder hinter der Stelle kommt, von der der Ball getreten wurde.

Um den Abseitsspieler spielberechtigt zu machen, muß sich dieser andere Spieler im Spiel- oder Malfeld befinden.

Er ist aber nicht daran gehindert, im Seitenaus oder Malfeld-Seitenaus vorzulaufen.

Erläuterung:

(i) Ein Abseitsspieler, der sich weniger als 10m von einem Gegner befindet, der darauf wartet, den Ball zu spielen, oder an der Stelle, wo der Ball aufspringt, muß sich immer erst um 10m zurückbegeben und dies kontinuierlich tun, bis er spielberechtigt wird. Tut er das nicht, muß er bestraft werden.

Spieler, der durch Aktion der gegnerischen Mannschaft spielberechtigt wird

(2) Jeder Spieler, der im normalen Spiel abseits ist, ausgenommen ein Abseitsspieler, der sich weniger als 10m von einem Spieler befindet, der darauf wartet, den Ball zu spielen oder von der Stelle, wo der Ball aufspringt, wird durch folgende Aktionen spielberechtigt:

- * wenn ein Gegner, der den Ball trägt, 5m gelaufen ist oder
- * wenn ein Gegner den Ball tritt oder paßt oder
- * wenn ein Gegner den Ball absichtlich berührt und ihn nicht fängt oder aufnimmt.

Ein Abseitsspieler, der sich weniger als 10m von einem Gegner befindet, der darauf wartet, den Ball zu spielen oder wo der Ball aufspringt, kann durch keine Aktion seines Gegners spielberechtigt werden.

Jeder andere Abseitsspieler wird im normalen Spiel immer spielberechtigt, wenn ein Gegner den Ball spielt.

Spieler, die sich bei Gedränge, offenem Gedränge, Paket oder Gasse zurückbegeben

(3) Ein Spieler, der sich in Abseitsposition befindet, wenn ein Gedränge, offenes Gedränge, Paket oder eine Gasse formiert wird oder stattfindet und sich gemäß Regel 24 (Abseits) zurückbegibt, wird spielberechtigt:

- * wenn ein Gegner, der den Ball trägt, 5m gelaufen ist oder
- * wenn ein Gegner den Ball getreten hat.

Ein Abseitsspieler in dieser Situation wird nicht spielberechtigt, wenn ein Gegner den Ball paßt.

Erläuterung:

(ii) Der Schiedsrichter muß immer besonders darauf achten, daß Bummelanten, die absichtlich in Abseitsposition bleiben und verhindern, daß Gegner mit dem Ball laufen, ihn treten, passen oder sonstwie spielen können, keinen Vorteil aus der Regel 25 (2) ziehen.

(iii) Wenn eine Mannschaft den Ball schnell aus dem Gedränge, offenen Gedränge, Paket oder Gasse gewonnen hat und einen Paßangriff startet, dürfen Gegner, die sich zurückbegeben, den Angriff nicht stören, bis die Bestimmungen der Regel 25 (3) erfüllt sind. Die Schiedsrichter müssen dies streng anwenden.

Stand: 08/98

Regel 26 Foulspiel

Foulspiel ist jede Aktion eines Spielers, die gegen Buchstaben und Geist des Rugbyspiels gerichtet ist und schließt Behinderung, unfaires Spiel, schlechtes Benehmen, gefährliches

Spiel, unsportliches Verhalten,
Vergeltung und wiederholte Regelverstöße ein.

Behinderung

(1) Es ist für jeden Spieler verboten:

(a) Wenn er nach dem Ball läuft, einen ebenfalls nach dem Ball laufenden Gegner anzugreifen oder zu schubsen, ausgenommen Schulter gegen Schulter.

(b) Sich absichtlich in Abseitsposition vor einen Ballträger seiner Mannschaft zu stellen oder vor ihm zu laufen und dadurch verhindert, daß ein Gegner den Ballträger erreichen kann.

(c) Wenn er mit dem Ball, nachdem dieser aus dem Gedränge, offenen Gedränge, Paket oder Gasse herausgekommen ist, versucht, durch Spieler seiner Mannschaft, die sich vor ihm befinden, durchzubrechen.

(d) Wenn er als Außenstürmer im Gedränge einen Gegner daran hindert, um das Gedränge herumzukommen.

Strafe: Ein Straftritt an der Stelle des Verstoßes. Ein Strafversuch kann ausgesprochen werden.

Erläuterung:

(i) Ein Ballträger kann niemals wegen Behinderung bestraft werden.

(ii) Der Schiedsrichter soll beachten, daß:

a) Die Absicht dieser Regel bezüglich der Strafen, die für die verschiedensten Formen der Behinderung vorgesehen sind, ist unbedingt anzuwenden.

b) Wenn sich ein Spieler durch Angreifen oder Behinderung oder Halten eines Gegners, der nicht in Ballbesitz ist oder durch jede andere Form von Foulspiel schuldig gemacht hat, muß er, bevor das Spiel weitergeht, verwarnet oder des Feldes verwiesen werden. Verstößt er ein zweites Mal gegen diese Regel, hat der Schiedsrichter keine Alternative, er muß ihn des Feldes verweisen. Wenn durch den Regelverstoß ein Versuch verhindert wird, der sonst wahrscheinlich erzielt worden wäre, muß ein Strafversuch zuerkannt werden.

c) Die Absicht des International Board ist, daß, wenn der Schiedsrichter irgendwelche Zweifel hinsichtlich der Wahrscheinlichkeit hat, er diesen Zweifel zum Vorteil der unschuldigen Mannschaft zurückstellt und einen Strafversuch zuerkennt.

Unfares Spiel, wiederholte Regelverstöße

(2) Es ist für jeden Spieler verboten:

- S** (a) vorsätzlich unfair zu spielen oder absichtlich gegen irgendeine Spielregel zu verstoßen,
(Straftritt)
- S** (b) absichtlich den Ball vom Spielfeld ins Seitenaus, Malfeld-Seitenaus oder über die Malfeld-Auslinie zu schlagen oder zu werfen,
(Straftritt)
- S** (c) wiederholt gegen irgendeine Spielregel zu verstoßen; oder
(Straftritt)
Strafe: Straftritt an der Stelle des Verstoßes. Ein Strafversuch kann zugesprochen werden, wenn sonst wahrscheinlich ein Versuch erzielt worden wäre.
Für Verstöße gegen (2) (c) soll ein Spieler verwart werden. Wenn er den Verstoß wiederholt, muß er herausgestellt werden.
- F** (d) absichtlich Zeit zu vergeuden,
(Freitritt)
Strafe: Freitritt an der Stelle des Verstoßes

Schlechtes Benehmen, gefährliches Spiel

(3) Es ist für jeden Spieler verboten:

- (a) Einen Gegner zu schlagen,
- (b) absichtlich oder ohne Rücksicht einen Gegner zu treten oder ihm einen Fuß oder ein Bein zu stellen oder auf einem am Boden liegenden Spieler herumzutampeln,
- (c) zu früh, zu spät oder gefährlich, einschließlich "mit steifem Arm", zu halten,
- (d) wenn er nicht nach dem Ball läuft, absichtlich oder ohne Rücksicht einen Gegner anzugehen oder ihn zu behindern, wenn dieser gerade den Ball getreten hat,
- (e) einen Gegner, der nicht in Ballbesitz ist, zu halten, wegzuschieben, anzugreifen, zu behindern oder nach ihm zu greifen, ausgenommen in einem Gedränge, offenen Gedränge oder Paket.
(Ausgenommen im Gedränge oder offenen Gedränge ist das Wegziehen eines Spielers, der in unmittelbarer Nähe zum Ball liegt, erlaubt. Sonstiges Ziehen an jedem Kleidungsstücks des Gegners ist als Halten anzusehen.)
- (f) wenn sich die erste Reihe mit Abstand vor der des Gegners formiert und dann gegen diese anstürmt,

- (g) in der ersten Reihe eines Gedränges absichtlich einen Gegner von seinen Füßen zu heben oder ihn nach oben aus dem Gedränge zu pressen.
- (h) absichtlich oder ohne Rücksicht das Zusammenbrechen von Gedränge, offenem Gedränge oder Paket zu verursachen,
- (i) während der Ball aus dem Spiel ist, einen Gegner zu belästigen oder zu behindern oder in irgendeiner Weise zu stören oder sich in irgendeiner Art schlecht zu benehmen,
- (j) sich innerhalb der Spielfeldumgrenzung schlecht zu benehmen, was dem guten sportlichen Geist widerspricht.

Strafe: Ein Spieler, der sich schlecht benommen oder gefährlich gespielt hat, soll entweder des Feldes verwiesen oder dahingehend verwarnet werden, daß er vom Spielfeld muß, wenn er den Regelverstoß wiederholt. Für einen ähnlichen Regelverstoß nach der Verwarnung muß der Spieler des Feldes verwiesen werden.

Zusätzlich zu einer Verwarnung oder einem Feldverweis muß ein Strafversuch oder Straftritt wie folgt gegeben werden:

(i) Wenn der Regelverstoß einen Versuch verhindert, der sonst wahrscheinlich erzielt worden wäre, soll ein Strafversuch zuerkannt werden.

(ii) Ein Straftritt muß an folgenden Stellen gegeben werden:

a) Für andere Verstöße als gegen die Paragraphen d) und i) an der Stelle des Verstoßes.

b) Für einen Verstoß gegen Abschnitt d) hat die nicht schuldige Mannschaft die Wahl, den Tritt an der Stelle des Verstoßes oder dort, wo der Ball aufspringt, zu nehmen.

* Wenn der Ball im Seitenaus aufspringt, ist die Marke 15m von der Seitenauslinie entfernt auf einer Linie, die parallel zu den Mallinien durch die Stelle verläuft, an der der Ball die Seitenauslinie gekreuzt hat.

* Wenn der Ball weniger als 15m von der Seitenauslinie entfernt aufspringt, ist die Marke 15m von der Seitenauslinie entfernt auf einer Linie, die parallel zu den Mallinien durch die Stelle verläuft, an der der Ball aufgesprungen ist.

* Wenn der Ball im Malfeld, im Malfeld-Seitenaus oder auf oder hinter der Malfeld-Auslinie aufspringt, ist die Stelle 5m vor der Mallinie auf einer Linie, die parallel zur Seitenauslinie durch die Stelle verläuft, an der der Ball die Mallinie gekreuzt hat oder 15m vom Seitenaus entfernt, je nachdem, welcher Abstand größer ist.

* Wenn der Verstoß im Seitenaus geschieht, ist die "Stelle des Verstoßes" 15m vom Seitenaus im Spielfeld gegenüber der Stelle, wo der Verstoß geschah.

* Wenn der Verstoß im Malfeld-Seitenaus geschieht, ist die "Stelle des Verstoßes" im Spielfeld 5m von der Mallinie und 15m von der Seitenauslinie entfernt.

c) Für einen Verstoß gegen Abschnitt i) ist die Stelle dort, wo der Ball wieder in das Spiel gebracht worden wäre, wenn der Verstoß nicht geschehen wäre, oder wenn diese Stelle auf oder hinter der Seitenauslinie wäre, 15m von dieser Stelle entfernt auf einer Linie parallel zu den Mallinien.

(iii) Für einen Verstoß im Malfeld ist ein Straftritt gemäß Regel 14, Strafe, anzuordnen.

(iv) Für einen Verstoß gegen Regel 26(3) i) ist der Straftritt an der Stelle zu nehmen, an der das Spiel wieder aufgenommen wird und zwar:

* auf der 22m-Linie (an jeder Stelle, welche die unschuldige Mannschaft wählt) oder

.

* am Mittelpunkt der Mittellinie
oder

* wenn ein Gedränge 5m vor der Mallinie gegeben worden wäre, entweder an derselben Stelle oder 15m von der Seitenauslinie und 5m von der Mallinie entfernt auf einer Parallelen zur Mallinie, je nachdem, welche Stelle weiter von der Seitenauslinie entfernt ist.

(v) Für einen Verstoß, der innerhalb der Spielfeldumgrenzung geschieht, während der Ball noch im Spiel und für den bisher noch nichts vorgesehen ist, soll der Straftritt im Spielfeld, 15m von der Seitenauslinie gegenüber der Stelle des Verstoßes gegeben werden.

(vi) Für einen Verstoß, der von einem Seitenrichter gemäß Regel 6B(6) angezeigt wurde, wird ein Straftritt an der Stelle des Verstoßes angeordnet oder es kann Vorteil zuerkannt werden

(4) Die folgenden Spielzüge sind nicht gestattet:

(a) "Fliegender Keil" und

(b) "Kavallerie-Angriff"

Diese Spielzüge sind in den Erläuterungen (xii) und (xiii) beschrieben.

Strafe: Straftritt an der Stelle der vorausgegangenen Spielunterbrechung.

Erläuterung:

(iii) "Den Mann ohne den Ball spielen" und alle Formen gefährlichen Haltens, einschließlich frühes, spätes Halten und Halten mit steifem Arm oder das Halten oder der Versuch, einen Spieler um den Hals oder Kopf oder oberhalb der Schultern zu halten müssen streng bestraft werden.

Spieler, die absichtlich diese Art von Foulspiel begehen, müssen des Feldes verwiesen werden. Vorteil sollte gespielt werden, wobei ein Strafversuch angeordnet werden muß, wenn das späte Halten einen wahrscheinlichen Versuch verhindert hat.

(iv) Es ist Sache des Schiedsrichters, zu entscheiden, was als gefährliches Halten anzusehen ist, wie z.B. die offensichtlichen Absichten des Haltenden oder die Art des Haltens oder die schutzlose Position des Spielers, der gehalten oder umgerannt wird, wodurch eine ernsthafte Verletzung entstehen kann.

(v) Folgende Aktionen stellen gefährliches Spiel dar:

a) Wenn ein Spieler einen gegnerischen Ballträger anrennt oder umstößt, ohne den Versuch zu machen, ihn zu Halten .

b) Wenn ein Spieler gegen den Fuß oder die Füße eines anderen Spielers, der in der Gasse springt, schlägt oder daran zieht.

c) Wenn ein Spieler versucht, einen Spieler, der einen Tritt im offenen Spiel fängt, und nicht auf dem Boden ist, zu halten.

(vi) Ein Spieler soll weder "die Regeln in seine eigenen Hände nehmen", noch absichtlich irgend etwas Gefährliches gegen seinen Gegner unternehmen, selbst wenn dieser gegen die Regeln verstößt.

(vii) Wenn ein Spieler, nachdem er den Ball getreten hat, behindert wird und der Ball gegen eine Malstange prallt, soll der wählbare Straftritt dort gegeben werden, wo der Ball nach dem Zurückprallen von der Stange aufspringt.

(viii) Wenn ein Straftritt verhängt wurde und die schuldige Mannschaft, bevor der Tritt ausgeführt wurde, gegen Regel 26 (3)(i) verstößt, soll der Schiedsrichter

a) den schuldigen Spieler wegen schlechten Benehmens warnen oder des Feldes verweisen und

b) zuzüglich die Marke für den Straftritts um 10m nach vorn verlegen, um dadurch den ersten Verstoß und das schlechte Benehmen zu bestrafen.

(ix) Wenn einer Mannschaft ein Straftritt zuerkannt wurde und ein Spieler dieser Mannschaft verstößt vor Ausführung des Tritts gegen Regel 26 (3)(i), soll der Schiedsrichter

a) den schuldigen Spieler wegen schlechten Benehmens warnen oder des Feldes verweisen und

b) den Straftritt annullieren und

c) einen Straftritt gegen die Mannschaft verhängen, die sich zuletzt wegen schlechtem Benehmen schuldig gemacht hat.

(x) Der Schiedsrichter soll folgendes beachten:

a) Ein wiederholter Regelverstoß ist eine Tatsache und keine Frage, ob der schuldige Spieler den Verstoß beabsichtigt hat.

b) Wenn derselbe Spieler wiederholt bestraft werden muß, ist gemäß Regel 26(2) (d) zu verfahren.

c) Foulspeil darf nicht verziehen werden.

d) Wiederholte Regelverstöße entstehen hauptsächlich in Verbindung mit dem Gedränge, beim Abseits, an der Gasse, beim Halten, beim offenen Gedränge und beim Paket. Wenn ein Spieler im selben Spiel wiederholt wegen Verstöße gegen eine dieser Regeln bestraft worden ist, soll er verwarnet werden und wenn er den Verstoß wiederholt, des Feldes verwiesen werden.

e) Es ist Sache des Schiedsrichters, zu entscheiden, ob mehrere Verstöße von verschiedenen Spielern einer Mannschaft als wiederholte Regelverstöße anzusehen sind. Wenn er es dafür hält, soll er die ganze Mannschaft verwarnen und, wenn der Verstoß wiederholt wird, den nächst schuldigen Spieler des Feldes verweisen.

f) In Bezug auf die Anzahl der Verstöße, die als "wiederholt" im Sinne von (d) und (e) anzusehen sind, soll der Schiedsrichter bei repräsentativen Spielen und bei Herrenmannschaften eine genaue Norm anwenden. Beim dritten Regelverstoß muß er eine Verwarnung aussprechen. Bei Jugendspielen oder Spielen unterklassiger Mannschaften kann kein so strenger Maßstab angelegt werden, da hier die Unkenntnis der Regeln und mangelnde Spielkenntnis die Ursache für viele Regelverstöße sein können.

(xi) Das International Board und seine angeschlossenen Verbände werden die Schiedsrichter voll unterstützen, wenn sie die Regeln bezüglich wiederholter Verstöße strikt und gleichmäßig anwenden.

(xii) "Fliegender Keil":

Ein Spieler wird nach einem Frei- oder Strafritt kurz angespielt und läuft auf die Mallinie zu, während sich seine Mitspieler bei ihm binden.

(xiii) "Kavallerie-Angriff":

Die angreifenden Spieler verteilen sich bei einem Frei- oder Strafritt in 1- bis 2m-Abständen über das Spielfeld.

Auf ein Signal des ausführenden Spielers laufen alle Spieler los. Erst kurz bevor die Spieler die Marke erreicht haben, wird der Ball zu einem bestimmten Spieler gepaßt.

Spieler, der des Feldes verwiesen wurde

Ein Spieler, der des Feldes verwiesen wurde, darf nicht länger am Spiel teilnehmen.

Für die Bestrafung von herausgestellten Spielern bei Spielen zwischen Mannschaften, die dem DRV angeschlossen sind, sind die Satzung und Ordnungen des DRV bzw. seiner Landesverbände verbindlich.

Vorladung von Spielern

Wenn ein Spieler eines Foulspiels schuldig wird, das nicht von den Spielern entdeckt worden ist, hat der Verband oder seine angeschlossenen Organisationen, die an dem Spiel beteiligt sind, die Möglichkeit, diesen Spieler vorzuladen und den Grund darlegen zu lassen, warum er nicht in derselben Weise verantwortlich zu machen ist, wie ein Spieler, der des Feldes verwiesen wurde.

Stand: 08/98

Regel 27 Straftritt

Ein Straftritt ist ein Tritt, welcher der nichtschuldigen Mannschaft entsprechend den Regeln zugesprochen wird.

Er kann durch jeden Spieler der nichtschuldigen Mannschaft und durch jede Trittart unter der Bedingung ausgeführt werden, daß der Treter, wenn er den Ball hält, ihn aus seinen Händen oder, wenn der Ball am Boden ist, er den Ball eine sichtbare Entfernung von der Marke wegtreten muß.

- (1) Die nichtschuldige Mannschaft hat die Wahl, ein Gedränge an der Marke zu nehmen und soll dann den Ball einwerfen.
- (2) Wenn ein Straftritt ausgeführt wird, ist folgendes zu beachten:
 - (a) Der Tritt muß ohne übertriebene Verzögerung ausgeführt werden.
 - (b) Der Tritt muß an oder hinter der Marke, auf einer Linie durch die Marke, ausgeführt werden und der Treter kann den Ball für einen Platztritt setzen. Wenn die Stelle für einen Straftritt weniger als 5m von der gegnerischen Mallinie entfernt ist, muß die Marke für den Straftritt oder das eventuell gewählte Gedränge 5m vor der Mallinie auf einer Linie durch die Stelle gegeben werden.
 - (c) Der Treter kann den Ball in jede Richtung treten und ihn sofort selbst wieder spielen, ausgenommen, der Treter hat dem Schiedsrichter angezeigt, daß er nach dem Mal treten will oder etwas unternommen, was als derartige Absicht anzusehen ist, dann darf er den Ball nicht auf andere Weise treten. Ein Spieler, der den Ball ins Seitenaus treten will, kann ihn nur durch einen Falltritt oder einen Sprungtritt ausführen. Jede Andeutung der Absicht ist unwiderruflich.
 - (d) Die Mannschaft des Treters, ausgenommen der Aufsetzer für einen Platztritt, muß hinter dem Ball sein, bis dieser getreten worden ist. Spieler der Mannschaft des Treters, die sich zurückbewegen und sich vor dem Ball befinden, werden nicht bestraft, wenn deren mangelhafter Rückzug der Schnelligkeit, mit welcher der Tritt ausgeführt worden ist, zuzuschreiben ist. Sie dürfen nicht aufhören, sich zurückzubewegen und nur in das Spiel eingreifen wenn sie durch eine Aktion ihrer Mannschaft, wie in Regel 25(1) beschrieben, spielberechtigt geworden sind.
 - (e) Die gegnerische Mannschaft muß ohne Verzögerung zu oder hinter eine Linie laufen

(und weiterlaufen, während der Tritt ausgeführt wird und während der Ball durch die Mannschaft des Treters gespielt wird), die 10m von der Marke entfernt und parallel zu den Mallinien verläuft oder hinter die eigene Mallinie, wenn diese näher an der Marke ist. Wenn ein Tritt zum Mal genommen wird, müssen sie dort regungslos, mit ihren Händen seitlich am Körper stehen bleiben, bis der Tritt ausgeführt worden ist.

Sich zurückbewegende Spieler werden nicht bestraft, wenn ihr Versäumnis, sich zehn Meter zurückzubewegen durch die Schnelligkeit, mit welcher der Tritt ausgeführt wurde, verursacht ist. Sie dürfen aber nicht aufhören, sich zurückzubewegen und nicht in das Spiel eingreifen, bis sie sich zehn Meter von der Stelle wegbewegt haben, wo der Straftritt zuerkannt wurde, es sei denn ein Spieler ihrer Mannschaft, welcher zehn Meter von der Mark entfernt war, ist vor sie gelaufen.

(f) Die gegnerische Mannschaft darf keine Handlung unternehmen, die das Ausführen des Straftritts verzögert. Dazu zählen auch Handlungen wie den Ball absichtlich aus der Reichweite des Treters tragen, werfen oder treten oder den Treter zu stören.

Strafe: Für einen Verstoß der Mannschaft des Treters ein Gedränge an der Marke.

Für einen Verstoß der gegnerischen Mannschaft ein Straftritt zehn Meter vor der Marke oder fünf Meter von der Mallinie auf einer Linie durch die Marke, je nach dem, welche Stelle näher ist. Jeder Spieler der nicht schuldigen Mannschaft kann den Tritt ausführen

Erläuterung:

(i) Der Tritt muß mit dem Ball ausgeführt werden, der gerade im Spiel gewesen ist, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet, daß der Ball defekt ist.

(ii) Der Gebrauch von Sand, Sägemehl oder einer genehmigten Aufsetzhilfe ist erlaubt, um den Ball zu setzen.

(iii) Ein Spieler, der einen Straftritt ausführt, darf den Ball nicht auf sein Knie fallen lassen. Der Tritt muß mit dem Fuß oder dem Unterschenkel ausgeführt werden. Wenn einem Treter der Tritt mißlingt, soll ein Gedränge angeordnet werden.

(iv) Ergänzend zu der allgemeinen Bestimmung bezüglich Zeitvergeudung, ist der Treter verpflichtet, ohne

Verzögerung zu treten, um nicht bestraft zu werden.

Die Hinweise im zweiten Abschnitt der Erläuterung (1) der Regel 13 gelten auch für einen Straftritt.

Wenn die Verzögerung als klarer Regelverstoß anzusehen ist, soll der Tritt selbst ohne Ermahnung aberkannt und ein Gedränge angeordnet werden.

(v) Wie in Erläuterung (ii) der Regel 5 vorgesehen ist, muß der Schiedsrichter den durch den Tritt entstandenen Zeitverlust nachspielen lassen.

(vi) Wenn es den Anschein hat, daß der Treter nach dem Mal treten will, kann ihn der Schiedsrichter nach seiner Absicht befragen.

(vii) Wenn der Treter einen Tritt zum Mal nimmt, müssen alle Spieler der gegnerischen Mannschaft, vom Zeitpunkt des Beginns seines Anlaufs bis der Tritt ausgeführt worden ist, passiv bleiben.

(viii) Wenn ein Straftritt im Malfeld ausgeführt wird, soll ein Strafversuch zuerkannt werden, wenn ein Verteidiger durch Foulspiel einem Gegner die Möglichkeit nimmt, den Ball zuerst niederzulegen.

(ix) Wenn der Ball von einem im Malfeld ausaegeführten Straftritt im Malfeld-Seitenaus oder

hinter der Malfeld-Auslinie aufspringt, soll ein 5m-Gedränge angeordnet werden und die angreifende Mannschaft wirft den Ball ein.

(x) Wenn der Treter mittels Sprungtritt nach dem Mal tritt und der Tritt erfolgreich ist, zählt der Treffer auch dann, wenn er dem Schiedsrichter nicht vorher angezeigt hat, daß er nach dem Mal treten will.

(xi) Wenn ungeachtet eines vorausgegangenen Regelverstoßes der gegnerischen Mannschaft ein Treffer mittels Tritt erzielt wird, soll der Treffer zählen und kein weiterer Straftritt gegeben werde.

(xii) Der Schiedsrichter soll keine weitere Strafe verhängen, wenn er der Ansicht ist, daß diese zweite Strafe von der Mannschaft des Treters absichtlich geplant war, sondern das Spiel soll dann fortgesetzt werden. Gibt der Schiedsrichter einen weiteren Straftritt, so soll dieser erst dann ausgeführt werden, wenn der Schiedsrichter die Marke für diesen Straftritt gekennzeichnet hat.

Stand: 08/98

Regel 28 Freitritt

Ein Freitritt ist ein Tritt, der für einen Freifang oder der nicht schuldigen Mannschaft gemäß den Regeln zugesprochen wird.

Ein Treffer kann nicht nach einem Freitritt erzielt werden.

Die Mannschaft, der ein Freitritt zuerkannt wurde, kann keine Punkte durch einen Sprungtritt erzielen bis der Ball das nächste mal tot ist, oder ein gegnerischer Spieler den Ball gespielt hat oder einen Gegner gehalten hat oder ein Paket gebildet wurde. . Diese Einschränkung gilt entsprechend für ein Gedränge, das anstelle des Freitritts stattfindet. Nach einem Verstoß kann der Freitritt von jedem Spieler der nicht schuldigen Mannschaft ausgeführt werden.

Der Tritt kann durch jede Trittart unter der Bedingung ausgeführt werden, daß der Treter, wenn er den Ball hält, ihn aus seinen Händen oder, wenn der Ball am Boden ist, er den Ball eine sichtbare Entfernung von der Marke wegtreten muß.

(1) Die Mannschaft, der ein Freitritt zuerkannt wurde, hat die Wahl, ein Gedränge an der Marke zu nehmen und soll dann den Ball einwerfen. .

(2) Wenn ein Tritt ausgeführt wird, muß er ohne übertriebene Verzögerung ausgeführt werden.

(3) Der Tritt muß an oder hinter der Marke, auf einer Linie durch die Marke, ausgeführt werden und der Treter kann den Ball für einen Platztritt setzen.

(4) Wenn die Stelle für einen Freitritt weniger als 5m von der gegnerischen Mallinie entfernt ist, muß die Marke für den Freitritt oder das eventuell gewählte Gedränge 5m vor der Mallinie auf einer Linie durch die Stelle gegeben werden.

(5) Der Treter kann den Ball in jede Richtung treten und ihn sofort, ohne Einschränkung, selbst wieder spielen.

Ein Spieler, der ins Seitenaus tritt kann dies nur durch einen Falltritt oder Sprungtritt tun.

(6) Die Mannschaft des Treters, ausgenommen der Aufsetzer für einen Platztritt, muß hinter dem Ball sein, bis dieser getreten worden ist. Spieler der Mannschaft des Treters, die sich zurückbewegen und sich vor dem Ball befinden, werden nicht bestraft, wenn deren mangelhafter Rückzug der Schnelligkeit, mit welcher der Tritt ausgeführt worden ist, zuzuschreiben ist. Sie dürfen nicht aufhören, sich zurückzubewegen und nur in das Spiel eingreifen wenn sie durch eine Aktion ihrer Mannschaft, wie in Regel 25(1) beschrieben, spielberechtigt geworden sind.

(7) Die gegnerische Mannschaft darf durch keinerlei absichtliche Handlungen die Ausführung des Freitritts

verzögern. Dazu zählen auch Handlungen wie den Ball absichtlich aus der Reichweite des Treters tragen, werfen oder treten.

(8) Die gegnerische Mannschaft muß ohne Verzögerung zu oder hinter eine Linie laufen, die 10m von der Marke entfernt und parallel zu den Mallinien verläuft oder hinter die eigene Mallinie, wenn diese näher an der Marke ist oder 5m von der gegnerischen Mallinie, wenn die Marke im Malfeld ist. Spieler der gegnerischen Mannschaft, die sich so zurückbegeben haben, dürfen anstürmen, sobald der Treter zu laufen beginnt oder Miene macht, zu treten.

Sich so zurückbewegende Spieler werden nicht bestraft, wenn ihr Versäumnis, sich zehn Meter zurückzubewegen, durch die Schnelligkeit, mit welcher der Tritt ausgeführt wurde, verursacht ist. Sie dürfen aber nicht aufhören, sich zurückzubewegen und nicht in das Spiel eingreifen, bis sie sich zehn Meter von der Stelle wegbewegt haben, wo der Freitritt zuerkannt wurde, es sei denn ein Spieler ihrer Mannschaft, welcher zehn Meter von der Mark entfernt war, ist vor sie gelaufen.

(9) Wenn gegnerische Spieler regelgemäß angelaufen sind und den Tritt verhindert haben, ziehen sie daraus keinen Vorteil, sondern der Freitritt ist widerrufen.

(10) Weder der Treter noch der Aufsetzer dürfen absichtlich etwas unternehmen, das die gegnerische Mannschaft zum vorzeitigen Anlaufen verleitet. Wenn es einer von beiden trotzdem tut, soll das Anlaufen nicht verboten werden.

Strafe

* Für einen Verstoß der Mannschaft des Treters oder einem widerrufenen Tritt ein Gedränge an der Marke und die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein. Ist die Marke im Malfeld, soll das Gedränge fünf Meter vor der Mallinie auf einer Linie durch die Marke angeordnet werden.

* Für einen Verstoß der gegnerischen Mannschaft ein Freitritt zehn Meter vor der Marke oder fünf Meter von der Mallinie auf einer Linie durch die Marke, je nachdem, welche Stelle näher ist. Jeder Spieler der nichtschuldigen Mannschaft kann den Tritt ausführen.

Erläuterung:

(i) Der Tritt muß mit dem Ball ausgeführt werden, der gerade im Spiel gewesen ist, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet, daß der Ball defekt ist.

(ii) Ein Spieler, der einen Freitritt ausführt, darf den Ball nicht auf sein Knie fallen lassen. Der Tritt muß mit dem Fuß oder dem Unterschenkel ausgeführt werden. Wenn einem Treter der Tritt mißlingt, soll ein Gedränge angeordnet werden.

- (iii) Der Treter darf den Tritt nicht antäuschen und dann unterbrechen. Macht er eine Bewegung um zu treten, darf der Gegner anstürmen.
- (iv) Ergänzend zu der allgemeinen Bestimmung bezüglich Zeitvergeudung, ist der Treter verpflichtet, ohne Verzögerung zu treten, um nicht bestraft zu werden.
- (v) Der Schiedsrichter soll darauf achten, daß sich gegnerische Spieler nicht langsam vorschleichen und sich mit beiden Füßen hinter der 10m-Linie befinden, sonst soll er eine Strafe gemäß den Bestimmungen über Strafen der Regel 28 aussprechen.
- (vi) Wenn der Tritt hinter der Mallinie ausgeführt wird, ist der Ball im Spiel, wenn er von einem Gegner regelgerecht gespielt wird, bevor er die Mallinie kreuzt, und ein Versuch kann erzielt werden.
- (vii) Wenn ein Freitritt im Malfeld ausgeführt wird, soll ein Strafversuch zuerkannt werden, wenn ein Verteidiger durch Foulspiel einem Gegner die Möglichkeit nimmt, den Ball zuerst niederzulegen.
- (viii) Wenn der Ball von einem im Malfeld ausgeführten Freitritt im Malfeld-Seitenaus oder hinter der Malfeld-Auslinie aufspringt, soll ein 5m-Gedränge angeordnet werden und die angreifende Mannschaft wirft den Ball ein
- (ix) Wenn der Gegner einen Freitritt im Spielfeld regelgemäß niederschlägt, soll das Spiel fortgesetzt werden
- (x) Wenn ein Freitritt im Spielfeld zugesprochen wurde und der Treter sich zur Ausführung in sein Malfeld zurückbegeben hat und seine Gegner regelgerecht angestürmt sind und den Tritt verhindert haben, soll ein Gedränge 5m vor der Mallinie auf einer Linie durch die Marke angeordnet werden. .
- (xi) Wenn ein Freitritt im Malfeld zugesprochen wurde und die Gegner regelgerecht angestürmt sind und den Tritt verhindert haben, soll ein Gedränge 5m vor der Mallinie auf einer Linie durch die Marke angeordnet werden
- (xii) Wenn der Schiedsrichter der Überzeugung ist, daß der Grund für einen Freitritt unter der Bestimmung für Strafen geplant wurde, soll er das Spiel fortsetzen. Gibt der Schiedsrichter einen weiteren Freitritt, so soll dieser erst dann ausgeführt werden, wenn der Schiedsrichter die Marke für diesen Freitritt gekennzeichnet hat

Stand: 08/98

Regeländerungen 1998

Regel 3 Anzahl der Spieler und das Ersetzen von Spielern

Benennung von Auswechsel-/ Ersatzspielern

(4) Bei internationalen Spielen kann ein Verband bis zu sieben Auswechsel-/ Ersatzspieler benennen.

Bei anderen Spielen liegt die Anzahl der Benennungen (sofern sie den bestehenden Regeln entspricht), bei dem Verband, der die Verantwortung über das Spiel hat.

Benannte Spieler und Auswechslungen/Ersetzungen

(5) Eine Mannschaft muß folgende erfahrene/trainierte Spieler aufweisen :

U19 a) Wenn eine Mannschaft 16, 17 oder 18 Spieler benennt, muß sie vier Spieler aufweisen, die in der ersten Reihe spielen können.

U19 b) Wenn eine Mannschaft 19, 20, 21 oder 22 Spieler benennt, muß sie fünf Spieler aufweisen, die in der ersten Reihe spielen können.

Absätze c), d) und e) werden gestrichen.

c) Wenn eine Mannschaft 22 Spieler benennt, muß sie sechs Spieler aufweisen, die in der ersten Reihe spielen können. Es muß gewährleistet sein, daß die zwei Flügelstürmer der ersten Reihe und ein Hakler ersetzt werden können.

d) Wenn eine Mannschaft mehr als 22 Spieler benennt, muß sie sechs Spieler aufweisen, die in der ersten Reihe spielen können. Es muß gewährleistet sein, daß die zwei Flügelstürmer der ersten Reihe und ein Hakler ersetzt werden können. Außerdem müssen mindestens drei Spieler die in der zweiten Reihe spielen können benannt werden .

Ausgewechselte Spieler

(10) Bis zu zwei Erste-Reihe-Stürmer und bis zu fünf andere Spieler können, aus welchem Grund auch immer, ausgetauscht werden, wenn der Ball tot ist und der Schiedsrichter dies erlaubt.

Regel 4 Kleidung der Spieler

(1) Die Kleidung eines Spielers besteht aus: einem Trikot, Hosen, Unterwäsche, Strümpfen und Schuhen.

(2) Zusätzlich und in Abhängigkeit von (3) darf ein Spieler folgendes tragen:

(a) unterstützende Teile die aus elastischem oder komprimierbarem, waschbaren Material bestehen müssen;

(b) Schienbeinschützer, vorausgesetzt, daß kein Teil des Schutzes stärker als 0,5 cm und aus flexiblem Material gefertigt ist. Der Schutz muß unter den Strümpfen getragen werden.

(c) Knöchelschutz, der aus steifem Material, außer Metall, gefertigt sein darf. Solch ein Schutz darf nur benutzt werden, wenn:
er unter einem Strumpf getragen wird
nicht höher als ein Drittel der Länge des Schienbeins ist

(d) fingerlose Handschuhe;

(e) Schulterpolster aus weichen und dünnen Material das mit einem Unterhemd oder Trikot verbunden sein kann vorausgesetzt. daß:

der Schutz nur die Schulter und das Schlüsselbein schützt
kein Teil des Schutzes in unkomprimierten Zustand dicker als 1 cm ist und
kein Teil des Schutzes eine größere Dichte als 45 kg/m³ hat

Die Messung der Dicke und der Dichte soll alle andere Materialien beinhalten mit denen der Schutz verbunden ist und/oder an der Schulter befestigt ist.

(f) ein Brustschutz (nur bei Frauen) aus dünnem und weichem Material, welcher ein Teil der Wäsche sein kann, vorausgesetzt, daß:
der Schutz nur die Schultern und/oder das Schlüsselbein und/oder die Brust schützt;
kein Teil des Schutzes in unkomprimierten Zustand dicker als 1 cm ist und
kein Teil des Schutzes eine größere Dichte als 45 kg/m³ hat

Die Messung der Dicke und der Dichte soll alle andere Materialien beinhalten mit denen der Schutz verbunden ist und/oder an der Schulter befestigt ist.

(g) Mundschutz,

(h) Kopfschutz aus weichem und dünnem Material, vorausgesetzt, daß:

kein Teil des Schutzes in unkomprimierten Zustand dicker als 1 cm ist und
kein Teil des Schutzes eine größere Dichte als 45 kg/m³ hat

Die Messung der Dicke und der Dichte soll alle andere Materialien beinhalten mit denen der Schutz verbunden ist und/oder an der Schulter befestigt ist.

(i) Bandagen und/oder Verbände um eine Verletzung abzudecken oder zu schützen;

(j) dünnes Tape oder ähnliches Material als Unterstützung und/oder um Verletzungen zu verhindern .

(3) Das Folgende ist strengstens verboten:

(a) jeder blutverschmierte Gegenstand;

(b) jeder scharfe oder rauhe Gegenstand;

(c) jeder Gegenstand, welcher Schnallen, Spangen, Ringe, mechanische Gelenke, Reißverschlüsse, geschraubte Teile, Bolzen oder steife Materialien oder hervorstehende Teile enthält, falls nicht in einem Teil dieser Regel erlaubt;

(d) Schmuck, wie Ringe oder Ohrringe;

(e) Fanghandschuhe;

(f) Hosen mit eingenähten Polstern;

(g) jeder Gegenstand, der nicht unter Regel 4 (2)(e), (f) oder (h) erlaubt ist, von dem irgendein Teil in unkomprimiertem Zustand dicker als 0,5 cm ist oder der eine Dichte von mehr als 45 kg/m³ hat.

(h) jeder Gegenstand der, nach Meinung des Schiedsrichters kein erlaubter Gegenstand nach Regel 4 ist, oder wenn erlaubt, sich in einem solchen Zustand befindet, daß die Möglichkeit besteht einen anderen Spieler zu verletzen.

(4) Jeder Schuh, welcher von einem Spieler getragen wird, muß mit den folgenden dingen konform sein:

(a) die Stollen müssen dem British Standard BS6366 1983 oder einer äquivalenten Norm entsprechen;

(b) Die Stollen

müssen sicher an der Sohle des Schuhs befestigt sein
dürfen von der Sohle gemessen nicht länger als 18mm sein
müssen an der Grundfläche einen Mindestdurchmesser von 13mm aufweisen
müssen an der Spitze einen Mindestdurchmesser von 10mm aufweisen
mit einer integrierten Unterlegscheibe müssen einen Mindestdurchmesser von 20mm aufweisen
dürfen nicht als einzelner Stollen an der Spitze des Fußballschuhs getragen werden.

(c) Gummisohlen mit vielen gegossenen Stollen dürfen keine scharfen Ecken oder Kanten haben.

(5) Ab dem 1. Januar 1999 gilt jedes Teil, welches nicht das IRB-Zeichen trägt als nicht konform mit den Erfordernissen dieser Regel.

(6) Um die Durchsetzung dieser Regel zu gewährleisten, muß ein Schiedsrichter oder Linienrichter, welcher nach Regel 6 (b) 6 benannt ist:

(a) einem Spieler die Teilnahme an einem Spiel verbieten, wenn dieser Teile trägt, die nicht dieser Regel entsprechen.

(b) sicherstellen, daß ein Spieler, bei dem nach Spielbeginn festgestellt wird, daß dieser Teile trägt welche nicht dieser Regel entsprechen, nach Regel 26 (2)(a) des Feldes verwiesen wird.

Erläuterung:

(i) Jedem Spieler der ein Kleidungsstück, einen Schutz oder ein Polster zu tragen verlangt oder wünscht, welches nicht dieser Regel entspricht, darf nicht gestattet werden an einem Spiel teilzunehmen.

(ii) Der Schiedsrichter darf es keinem Spieler gestatten das Spielfeld zu verlassen um ein Teil seiner Kleidung zu wechseln, außer dieses ist blutverschmiert.

Regel 5 Losen, Spieldauer

(4) Ein Zeitraum von nicht länger als 1 Minute soll für die Behandlung eines verletzten Spielers oder irgendeine andere erlaubte Unterbrechung gestattet werden. Ein längerer Zeitraum kann nur erlaubt werden, wenn die zusätzliche Zeit erforderlich ist, um einen verletzten Spieler von der Spielfläche zu transportieren.

Spielzeit, die als Ergebnis solcher erlaubten Unterbrechungen oder durch einen Tritt oder durch den Austausch von Spielern verloren geht, soll in der Halbzeit nachgespielt werden, in der die Unterbrechung passierte, vorausgesetzt, der Schiedsrichter pfeift das Spiel nicht vorzeitig ab.

Regel 6 Schieds- und Seitenrichter

A. Schiedsrichter

(4) Er darf keiner Mannschaft Ratschläge oder Belehrungen vor dem Spiel geben. Er darf während des Spiels niemand fragen oder konsultieren, ausgenommen

(a) einen oder beide Seitenrichter, sofern der Tatbestand in deren Aufgabenbereich fällt oder in Angelegenheit zu Regel 26 (3) oder

(b) in Bezug auf die Spielzeit.

B. Seitenrichter

(8) Wenn ein Ersatz-Linienrichter benannt ist, liegt es im Ermessen des Schiedsrichters diesem die Aufgaben für Auswechslungen/Ersetzungen zu übertragen.

Regel 13 Tritt nach dem Mal nach einem Versuch

(1) Wenn eine Mannschaft einen Versuch erzielt hat, hat sie das Recht, einen Platz- oder Sprungtritt nach dem Mal auszuführen, und zwar auf einer Linie durch die Stelle, an der der Versuch erzielt worden ist.

(2) Wenn ein Tritt ausgeführt wird,

(a) muß er ohne übertriebene Verzögerung ausgeführt werden.

(b) kann jeder Spieler, einschließlich des Treters, den Ball aufsetzen.

(c) muß sich die Mannschaft des Treters, mit Ausnahme des Aufsetzers, hinter dem Ball befinden, während der Tritt ausgeführt wird.

~~(d) Wenn der Treter den Ball aus den Händen des Aufsetzers tritt, ohne daß sich der Ball auf dem Boden befindet, ist der Tritt ungültig.~~

(d) muß die gegnerische Mannschaft hinter der Mallinie bleiben, bis der Treter zu laufen beginnt oder Miene zum Treten macht. Erst dann darf sie loslaufen oder hochspringen, um den Treffer zu verhindern.

Regel 14 Malfeld

Das Malfeld ist die Fläche, die von einer Mallinie, den Malfeld-Seitenauslinien und der Malfeld-Auslinie begrenzt wird. Die Mallinie und die Malstange gehören zum Malfeld, die Malfeld-Seitenauslinie und die Malfeld-Auslinie nicht.

Malfeld-Seitenaus geschieht, wenn der Ball oder ein balltragender Spieler eine Eckstange oder eine Malfeld-Seitenauslinie oder den Boden oder eine Person oder einen Gegenstand auf oder hinter dieser Linie berührt. Die Flagge gehört nicht zur Eckstange.

5m-Gedränge

(1) Ein 5m-Gedränge ist ein Gedränge, das 5m vor der Mallinie gegenüber der Stelle, wo der Ball im Malfeld tot gemacht wurde, aber nicht näher als 5m von der Seitenauslinie, stattfindet. ~~Die angreifende Mannschaft soll den Ball einwerfen.~~

(3) Ein 5m-Gedränge soll gebildet werden und die angreifende Mannschaft soll den Ball einwerfen:

(a) wenn ein Verteidiger den Ball über seine Mallinie hakelt, tritt, trägt, paßt oder schlägt und der Ball dann tot gemacht wird, ohne daß ein Regelverstoß geschah, ausgenommen

* ein Versuch wird erzielt oder

* er schlägt oder wirft den Ball absichtlich vom Spielfeld in das Seitenaus oder über die Malfeld-Auslinie oder

(4) Wenn für einen Verstoß der angreifenden Mannschaft im Malfeld als Strafe ein Gedränge angeordnet wird, soll die verteidigende Mannschaft einwerfen.

22m-Antritt

(5) Ausgenommen, der Ball wurde im Spielfeld oder im Malfeld nach vorne fallengelassen oder vorgeworfen, soll ein 22m-Antritt zugesprochen werden, wenn ein Angreifer den Ball tritt, trägt, paßt oder ihn nach einem gegnerischen Kick niederschlägt und der Ball dann entweder direkt oder nachdem er einen Verteidiger berührt hat, der nicht absichtlich versucht hat, den Ball zu stoppen, zu fangen oder zu treten, in das gegnerische Malfeld fliegt (rollt) und dann dort

- * von einem verteidigenden Spieler niedergelegt wird, oder
- * in das Malfeld-Seitenaus oder über die Malfeld-Auslinie geht.

Erläuterung:

(iii) Wenn der Ball wie in Regel 15(7) beschrieben tot gemacht wurde soll ein 22m-Antritt ausgeführt werden.

(iv) Regel 14(5) tritt ein, wenn der verteidigende Spieler den Teil eines Fußes auf oder hinter der Mallinie hat.

Regel 15 22m-Antritt

- F** (2) Der Tritt muß ohne Verzögerung ausgeführt werden .

Strafe: Ein Freiftritt auf der 22m-Linie.

(7) Wenn der Ball durch die angreifende Mannschaft in das Malfeld-Seitenaus oder auf oder über die Malfeld-Endauslinie gekickt wird, mit der Ausnahme eines erfolglosen Strafritts zu den Stangen oder eines erfolglosen Drop-Kicks, kann die verteidigende Mannschaft entweder einen 22m-Ankick oder ein Gedränge an der Stelle wählen, wo der Ball gekickt wurde. Das Gedränge kann nicht näher als 5m vor der Mallinie stattfinden.

Regel 17 Vorfällen oder Vorpaß

(2) Wenn ein Vorfallen oder Vorpaß unabsichtlich geschieht, soll ein Gedränge angeordnet werden:

a) an der Stelle des Verstoßes;

b) wenn es an der Gasse geschieht, auf der Gasselinie 15m vom Seitenaus entfernt;

c) wenn es im Malfeld geschieht, fünf Meter vor der Mallinie auf der Höhe des Verstoßes, jedoch nicht näher als fünf Meter zur Seitenauslinie, es sei denn,

* ein Vorfallen ist dadurch entstanden, daß ein Spieler den Tritt eines Gegners niedergeschlagen hat, ohne den Versuch gemacht zu haben, den Ball zu fangen oder

* wenn der Ball ein oder mehrere Male einem Spieler entgleitet, der ihn fangen oder aufnehmen will. und wieder durch diesen Spieler unter

Kontrolle gebracht wird, ehe er den Boden oder einen Spieler berührt hat.

Erläuterung:

(ii) Wenn ein Angreifer den Ball im Spielfeld vorfallen läßt oder vorpaßt und der Ball dann entweder direkt oder nachdem er von einem Verteidiger berührt wurde, ohne daß dieser ihn absichtlich stoppen, fangen oder treten wollte, im Malfeld landet, und dort

a) von einem Spieler einer Mannschaften niedergelegt wurde, oder

b) in das Malfeld-Seitenaus oder über die Malfeld-Auslinie geht, soll ein Gedränge an der Stelle des Vorfalles oder Vorpassens gegeben werden.

Regel 18 Halten; mit, auf oder nahe dem Ball liegen

1.

(c) Nach einem Halten muß jeder andere Spieler auf den Füßen sein. Ein Spieler ist auf seinen Füßen, wenn kein anderer Teil seines Körpers den Boden oder einen auf dem Boden liegenden Spieler berührt.

(2) Für jeden Spieler ist es regelwidrig

(g) wenn er auf seinen Füßen ist einen Gegner der nicht in der Nähe des Balles ist anzugreifen oder zu behindern.

~~(3) Ein Spieler darf sich nicht auf oder über einen Ball werfen, der aus einem Gedränge oder offenen Gedränge herauskommt.~~

Strafe: Ein Straftritt an der Stelle des Verstoßes.

(3) Ein Versuch kann erzielt werden, wenn der Ballträger durch seinen eigenen Schwung in das gegnerische Malfeld kommt, auch dann, wenn er gehalten worden ist.

Regel 20 Gedränge

S

4) Acht Spieler jeder Mannschaft sind zu jeder Zeit erforderlich, um ein Gedränge zu bilden. Die Anzahl der Spieler darf sich während des Gedränges nicht ändern. Die Spieler müssen gebunden bleiben, bis das Gedränge beendet ist. In einer ersten Reihe müssen sich zu jeder Zeit drei Spieler befinden. Von einer Mannschaft dürfen in der ersten Reihe nicht zwei Köpfe unmittelbar nebeneinander sein.

(Straftritt)

Ausnahmen: a) Sollte aus irgendeinem Grund die Anzahl der Spieler in einer Mannschaft auf weniger als 15 reduziert worden sein, kann die Anzahl der Spieler beider Mannschaften im Gedränge gleich reduziert werden. Es dürfen trotz notwendiger Reduzierung nicht weniger als fünf Spieler am Gedränge teilnehmen. Wenn die erlaubte Reduzierung von einer Mannschaft wahrgenommen wird, besteht keine Notwendigkeit der Gegenseite sich anzugleichen.

Binden der Spieler

(6)

(c) Der linke Außenstürmer der ersten Reihe muß sich entweder

- * mit dem gegenüberstehenden rechten Außenstürmer der ersten Reihe mit seinem linken Arm innerhalb des rechten Armes seines Gegenübers binden
oder
- * seine linke Hand oder seinen linken Unterarm auf seinen linken Oberschenkel legen.

S Der rechte Außenstürmer der ersten Reihe muß sich mit seinem rechten Arm außerhalb des linken Oberarms seines gegenüberstehenden linken Außenstürmers der ersten Reihe binden.

Er muß das Trikot (nicht den Ärmel oder Arm) seines Gegenübers mit seiner rechten Hand fassen, aber er darf kein Zerren nach unten durchführen.

(Straftritt)

S (d) Jeder Spieler im Gedränge, der nicht in der ersten Reihe spielt, muß mit mindestens einem Arm um einen Zweite-Reihe-Spieler gebunden sein. Jeder Zweite-Reihe-Spieler muß an dem unmittelbar vor ihm stehenden Erste-Reihe-Stürmer gebunden sein. Alle teilnehmenden Spieler müssen fest gebunden bleiben bis das Gedränge zu Ende ist.

(Straftritt)

Einwerfen des Balles in das Gedränge

7. Wenn ein Regelverstoß geschieht, soll die nicht verantwortliche Mannschaft einwerfen .

In allen anderen Fällen soll der Ball eingeworfen werden:

- (a) wie in den Regeln festgelegt;
- (b) wenn in den Regeln nicht anders festgelegt, die Mannschaft welche sich nach vorwärts bewegte bevor abgepfiffen wurde;
- (c) wenn sich keine Mannschaft vorwärts bewegt hat, die angreifende Mannschaft.

Einschränkungen für Spieler

S (16) Ein Spieler darf nicht:

- (g) sich auf oder über einen Ball werfen, der das Gedränge verläßt

(Straftritt)

Erläuterung:

(xx) Die Schiedsrichter müssen das absichtliche Zusammenbrechen eines Gedränges entsprechend der Regeln 20(16) (d) und 26(3) (h) streng bestrafen.

(17)

S (a) Der Einwerfer und sein unmittelbarer Gegenspieler dürfen den Ball nicht mit dem Fuß spielen, solange er im Gedränge ist.

(Straftritt)

Strafe: Für einen Verstoß gegen 1, 2, 4, 5(a,b,c), 6(e), 8, 9(a,b,c), 12, 13, 14(d), 15, 16(a,b,c,f) und 17(b) ein Freitritt an der Stelle des Verstoßes.

Für einen Verstoß gegen 3, 6(a,b,c,d,g), 14(a,b,c), 16(d,e), 17(b) ein Straftritt an der Stelle des Verstoßes.

Regel 21 Offenes Gedränge

F

(1) Spieler, die ein offenes Gedränge formen, in ein solches hineingehen oder daran teilnehmen, dürfen ihren Kopf und ihre Schultern nicht tiefer als ihre Hüften haben und müssen auf den Füßen stehen. Ein Spieler, der an einem offenen Gedränge teilnimmt, muß mit mindestens einem Arm den Körper eines Spielers seiner Mannschaft umfassen, der sich bereits im offenen Gedränge befindet.

(Freitritt)

S

(2) Ein Spieler darf nicht:

(i) auf oder über einen Ball fallen, der ein offenes Gedränge verläßt .

(Straftritt)

Strafe: Für einen Verstoß gegen (1), (2)(a,b) ein Freitritt an der Stelle des Verstoßes.

Für einen Verstoß gegen (2)(c) bis(i) ein Straftritt an der Stelle des Verstoßes .

(3) Wenn der Ball in einem offenen Gedränge unbespielbar wird, wird ein Gedränge angeordnet und es wirft die Mannschaft ein, die sich unmittelbar vor der Spielunterbrechung nach vorne bewegt hat. Wenn sich keine Mannschaft nach vorne bewegt hat, oder wenn der Schiedsrichter nicht in der Lage war, festzustellen, welche Mannschaft sich unmittelbar vor der Spielunterbrechung nach vorne bewegt hat, wirft die Mannschaft ein:

(a) die sich unmittelbar vor Bildung des offenen Gedränges nach vorne bewegt hat; oder

(b) wenn sich keine Mannschaft nach vorne bewegt hat, die angreifende Mannschaft.

Regel 22 Paket

(4)

(a) Wenn der Ball in einem Paket unbespielbar wird oder das Paket am selben Ort bleibt, aufhört sich nach vorne zu bewegen oder zusammenbricht (und kein Verstoß gegen Regel 26 (3)(h) vorliegt), soll ein Gedränge angeordnet werden.

Die Mannschaft wirft den Ball ein, die zu Beginn des Pakets NICHT in Ballbesitz war.

Wenn der Schiedsrichter nicht in der Lage war, festzustellen, welche Mannschaft in Ballbesitz war, soll der Einwurf durch die Mannschaft erfolgen:

(a) die sich kurz vor der Spielunterbrechung nach vorne bewegte; oder

(b) wenn sich keine Mannschaft nach vorne bewegte, von der angreifende Mannschaft.

Regel 23 Seitenaus und Gasse

B. Gasse

Die Gasselinie ist eine gedachte Linie im Spielfeld, die im rechten Winkel zur Seitenauslinie durch den Punkt verläuft, von wo der Ball einzuwerfen ist.

Bildung der Gasse

(3) Die Gasse darf nicht näher als ein Meter vor der Mallinie stattfinden.

F

Die Länge der Gasse reicht von fünf Metern von der Seitenauslinie, von der der Ball eingeworfen wird, bis zu einer Position 15m von dieser Seitenauslinie entfernt.

(Freitritt)

Beginn und Ende der Gasse

(11) Die Gasse beginnt, wenn der Ball die Hände des Einwerfers verläßt.

- F** Kein Spieler darf nach dem Ball springen oder von einem anderen Spieler unterstützt werden, bevor der Ball die Hand des Einwerfers verlassen hat.

(Freitritt)

Ausscheren

- F** (13) Wenn der Ball im Seitenaus ist, muß bei Spielern, die sich der Gasselinie nähern, immer davon ausgegangen werden, daß sie dies zum Zwecke des Formierens der Gasse tun. Bevor der Ball die Hände des Einwerfers verlassen hat, dürfen diese Spieler die Gasse nicht verlassen, aber sie dürfen ihre Position in der Gasse verändern. Nachdem der Ball eingeworfen wurde, dürfen diese Spieler die Gasse nicht verlassen, außer wenn sie ausscheren oder an einem Paket teilnehmen.

(Freitritt)

Ausnahme: Bei einem schnellen Einwurf, wobei ein Spieler zur Gasselinie kommt und sich straffrei wieder von dieser Position entfernen darf.

Einschränkungen für Spieler außerhalb der Gasse

- S** (21) Spieler beider Mannschaften, die nicht an der Gasse teilnehmen, dürfen nicht hinter der Gasse anlaufen und den Ball vom Einwurf annehmen, ausgenommen in Übereinstimmung mit der Ausnahme in Regel 24D (3)

(Straftritt)

Strafe: Für einen Verstoß gegen Absatz (1), (2), (3), (4), (9)(c), (11), (13), (14), (15)(a,f,g oder h), (16), (17) und (18) ein Freitritt 15m von der Seitenauslinie entfernt auf der Gasselinie.

Für einen Verstoß gegen Absatz 15(b,c,d,e oder i), 19 und 20 ein Straftritt 15m von der Seitenauslinie entfernt auf der Gasselinie.

Für einen Verstoß gegen Absatz 21 einen Straftritt auf der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft (siehe Regel 24 D) an der Stelle des Verstoßes, jedoch mindestens 15m von der Seitenauslinie entfernt.

Regel 24 Abseits

B. Abseits am Gedränge

(1) Ein Spieler ist abseits, wenn er sich weder im Gedränge befindet noch einer der beiden Einwerfer ist und:

- S** (a) es versäumt, sich hinter die Abseitslinie bzw. die Mallinie zu begeben, je nachdem welche näher ist ; oder

(Straftritt)

- S** (b) einen Fuß vor die Abseitslinie setzt, während sich der Ball im Gedränge befindet.

(Straftritt)

Regel 26 Foulspiel

Unfares Spiel, wiederholte Regelverstöße

(2) Es ist für jeden Spieler verboten:

S (a) vorsätzlich unfair zu spielen oder absichtlich gegen irgendeine Spielregel zu verstoßen,

(Straftritt)

S (b) absichtlich den Ball vom Spielfeld ins Seitenaus, Malfeld-Seitenaus oder über die Malfeld-Auslinie zu schlagen oder zu werfen,

(Straftritt)

S (c) wiederholt gegen irgendeine Spielregel zu verstoßen; oder

(Straftritt)

Strafe: Straftritt an der Stelle des Verstoßes. Ein Strafversuch kann zugesprochen werden, wenn sonst wahrscheinlich ein Versuch erzielt worden wäre.

Für Verstöße gegen (2) (c) soll ein Spieler verwarnet werden. Wenn er den Verstoß wiederholt, muß er herausgestellt werden.

F (d) absichtlich Zeit zu vergeuden,

(Freitritt)

Strafe: Freitritt an der Stelle des Verstoßes

Regel Spielkleidung

Das IRB hat am 9.4.2001 auf die dringende Einhaltung der Regel 4 - Stollen hingewiesen.

Dies bedeutet, dass alle Stollen die nicht rund sind und nicht Teil einer gegossenen Gummisohle sind als unzulässig gelten.

Regel 4 - Stollen

(4) Jeder Schuh, welcher von einem Spieler getragen wird, muß mit den folgenden Dingen konform sein:

(a) die Stollen müssen dem British Standard BS6366 1983 oder einer äquivalenten Norm entsprechen;

(b) Die Stollen müssen rund sein und sicher an der Sohle des Schuhs befestigt sein. Sie dürfen von der Sohle gemessen nicht länger als 18mm sein müssen an der Grundfläche einen Minstdurchmesser von 13mm aufweisen müssen an der Spitze einen Minstdurchmesser von 10mm aufweisen mit einer integrierten Unterlegscheibe müssen einen Minstdurchmesser von 20mm aufweisen dürfen nicht als einzelner Stollen an der Spitze des Fußballschuhs getragen werden.

(c) Gummisohlen mit vielen gegossenen Stollen dürfen keine scharfen Ecken oder Kanten haben.

Bemerkung:

Das IRB möchte damit zum Ausdruck bringen, dass die relativ neu auf den Markt gekommenen Schuhe (z.Zt. nur der Marke ADIDAS) mit mit flachen, schraubbaren Metallteilen (Blades) nicht erlaubt sind. Die gleichartigen Schuhe mit mit einer Sohle aus Gummimaterial sind erlaubt.

Das IRB ist mit Adidas in Kontakt und man versucht das Problem zu lösen.

Regeländerungen des IRB zum 1. August 2001

Das IRB hat die folgenden Regländerungen bekannt gegeben und mit Wirkung vom 01. Juni 2001 in Kraft gesetzt. Diese Änderungen gelten im DRV mit Beginn der neuen Saison zum 01. August 2001.

Einige Änderungen sind rein redaktioneller Art, andere wurden geändert um die betreffenden Passagen klarer auszudrücken und wieder andere um eine Konsistenz in den Regeln zu schaffen.

Die Regeln, welche effektiv geändert wurden und Auswirkungen auf das Spiel haben, sind in Tabellenform dargestellt. Auf der linken Seite die bisherige, auf der rechten Seite die neue Version.

Das neu gestaltete Regelwerk 2001 des DRV wird in Kürze erscheinen. Die Zuordnung (Überschriften) ist so gewählt, dass sie zu dem neu erscheinenden Regelbuch passt.

22m-ANTRITT

Welche Wahlmöglichkeit hat die gegnerische Mannschaft wenn ein 22m-Antritt direkt in die Gasse geht?

22m-Antritt	
Bisher	NEU
1) Wiederholung des 22m-Antritts, oder 2) Gedränge in der Mitte auf der 22m-Linie, oder 3) Gasse, wo der Ball ins Seitenaus ging.	1) keine Änderung 2) keine Änderung 3) Gasse auf der 22m-Line
Kommentar: Die Änderung gleicht die Regel an die des Antritts an.	

ERHÖHUNGSTRITT/STRAFTRITT ZU DEN STANGEN

Wie viel Zeit hat der Treter um zu den Stangen zu treten?

Erhöhungstritt Straftritt zu den Stangen	
Bisher	NEU

Der Tritt muss innerhalb einer Minute erfolgen wenn der Treter dem Schiedsrichter seine Absicht mitgeteilt hat und der Ball getreten wird.	Wie bisher; mit dem Zusatz dass die Minute beginnt, wenn (i) die Aufsetzhilfe oder der Sand ankommt; oder (ii) der Treter eine Marke in den Boden macht.
--	--

GASSE

Was muss ein Spieler, der einen Fänger unterstützt, tun wenn der Ball gefangen wurde ?

Gasse	
Bisher	NEU
Es gibt verschiedene Regeln die beschreiben wann und wie ein Fänger von einem Mitspieler unterstützt werden darf um nach dem Ball zu springen und diesen zu fangen. Es gibt aber keine Regel was der unterstützende Spieler als nächstes tun muss.	In dem Moment wo der Ball von einer Mannschaft gefangen wurde müssen die unterstützenden Spieler den springenden Mitspieler wieder absenken. Strafe: Freitritt auf der 15m-Linie.
Kommentar: Alle unterstützten Spieler müssen wieder abgesenkt werden, nicht nur der den Ball gefangen hat. Die Änderung soll für mehr Sicherheit in der Gasse sorgen. Außerdem wurde die gegnerische Mannschaft manchmal zu unrecht bestraft, wenn der nicht mehr unterstützte Spieler einfach zu Boden viel.	

GEDRÄNGE

Wie muss der Gedrängehalb den Ball in das Gedränge einwerfen?

Gedränge	
Bisher	NEU
a) Einen Meter vom Gedränge und auf einer Mittellinie zwischen den beiden ersten Reihen stehen b) Den Ball auf einer Mittellinie zwischen die beiden ersten Reihen und in der Mitte zwischen seinen Knien und Sprunggelenken halten. c) Den Ball mit schneller Fahrt entlang der Mittellinie, so dass er unmittelbar hinter der Schulter des nächsten Außenstürmers den Boden erstmals berührt.	a) Mindestens einen Meter vom Gedränge und auf einer Mittellinie zwischen den beiden ersten Reihen stehen so dass sein Kopf nicht das Gedränge berührt oder sich über dem nächsten Erste-Reihe-Stürmer befindet. b) Hält den Ball mit beiden Händen mit der Hauptachse parallel zum Boden über die Mittellinie zwischen seinen Knien und Sprunggelenken c) Den Ball mit hoher Geschwindigkeit einwerfen. Der Ball muss die Hände des Einwerfers vor dem Tunnel verlassen.
Kommentar: Das Ziel der Regeländerung ist sicherzustellen, dass: (i) der Gedrängehalb nicht zu nahe am Gedränge steht; (ii) der Ball gerade eingeworfen wird.	

Was passiert, wenn der Ball wiederholt aus dem Gedränge (Tunnel, Einwurfseite) getreten wird ?

Gedränge	
Bisher	NEU
Freitritt	Straftritt

PAKET

Wann pfeift der Schiedsrichter ein offenes Gedränge ab und ordnet ein Gedränge an?

PAKET	
Bisher	NEU
Wenn der Ball im Paket unbespielbar wird oder das Paket aufhört sich nach vorne zu	Wenn das Paket stehen bleibt oder für länger als 5 Sekunden aufhört sich nach vorne zu bewegen.

bewegen.	Anmerkung: Der Schiedsrichter pfeift das Paket nicht ab, wenn (i) der Ball bewegt wird und er den Ball sehen kann erlaubt er eine angemessene Zeit den Ball aus dem Paket zu spielen; (ii) das Paket stehen bleibt und sich innerhalb von 5 Sekunden wieder in Bewegung setzt; (iii) das Paket ein zweites Mal zum stehen kommt und der Ball bewegt wird und der Schiedsrichter den Ball sehen kann. Wenn der Ball nicht in angemessener Zeit aus dem Paket gespielt wird, wird ein Gedränge angeordnet. Der Schiedsrichter erlaubt nicht, dass sich das Paket ein drittes mal in Bewegung setzt.
----------	--

OFFENES GEDRÄNGE ODER PAKET

Wann ist die Teilnahme an einem offenen Gedränge oder Paket gefährliches Spiel ?

Offenes Gedränge oder Paket	
Bisher	NEU
Spieler dürfen nicht in ein offenes Gedränge oder Paket hineingehen ohne sich an einem Mitspieler zu binden.	Spieler dürfen nicht in ein offenes Gedränge oder Paket hineingehen ohne sich an einem Spieler zu binden
Kommentar: Dies ist nur eine von mehreren Regeln welche die Teilnahme an einem offenen Gedränge oder Paket betreffen.	

FOULSPIEL

Darf ein Spieler den Ball absichtlich ins Seitenaus, Malfeldend- oder Malfeldseitenaus werfen oder schlagen ?

Den Ball ins Seitenaus werfen	
Bisher	NEU
Nein	Nein
Strafe: Straftritt an der Stelle des Vergehens.	Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie
Anmerkung: Wenn der Ball vom Malfeld aus in das Melfeldend- oder Malfeldseitenaus geworfen wird, ist der Straftritt fünf Meter vor dem Malfeld und mindestens 15m von der Seitenauslinie entfernt.	
Kommentar: Diese Änderung dient der Angleichung der Strafen zwischen ins Aus werfen und ins Aus legen.	

VERSUCH DURCH EIGENEN SCHWUNG

Wann wird ein Versuch gegeben bei dem ein gehaltener Spieler mit eigenem Schwung ins Malfeld gelangt ?

Versuch durch eigenen Schwung	
Bisher	NEU
Wenn ein angreifender Ballträger kurz vor der Mallinie gehalten wird und sein eigener Schwung bringt ihn (den Ball haltend) in das Malfeld.	Wenn ein angreifender Ballträger kurz vor der Mallinie gehalten wird und sein eigener Schwung bringt ihn (den Ball haltend) in einer durchgehenden Bewegung entlang des Bodens in das Malfeld.

HALTEN

Darf ein gehaltener Spieler den Ball absichtlich ins Seitenaus ablegen oder schieben ?

Halten	
Bisher	NEU
Nein	Er darf es nicht absichtlich tun.
Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie	Strafe: Straftritt auf der 15m-Linie
Kommentar: Wenn er es unabsichtlich tut, ist es eine Gasse.	

SONSTIGES

Es darf ein unabhängiger Zeitnehmer bestimmt werden.

Ein Spieler darf keine Geräte zur Kommunikation tragen, die in seiner Kleidung oder am Körper befestigt sind.



www.rugby-club-aachen.de