

## Definitionen

### 1,2,3

22m Antritt - Regel 13 - Antritt und Wiederantritt

#### A

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

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

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

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

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

Antritt - Regel 13 - Antritt und Wiederantritt

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

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

Auswechselfspieler - Regel 3 - Anzahl der Spieler – Die Mannschaft

Auswechselfspieler - Regel 3 - Anzahl der Spieler – Die Mannschaft

#### B

Ballträger - ein Spieler der den Ball trägt.

Behinderung - Regel 10 - Foulspiel

Bestrafung: Die strafende Aktion des Schiedsrichters gegen die Regelverletzung eines Spielers oder einer Mannschaft.

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

#### D

Den Ball ablegen - Regel 22 - Malfeld

Der Plan - Regel 1 - Das Spielfeld

Die 22 - Regel 1 - Das Spielfeld

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

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

#### E

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

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

Erhöht - der Erhöhungstritt war erfolgreich

Erhöhung - Regel 9 – das Erzielen von Punkten

Erste-Reihe-Aussenstürmer - Regel 20 - Gedränge. Ein Erste-Reihe-Aussenstürmer spielt zur Rechten oder Linken eines Harklers in einem Gedränge. Diese Spieler tragen normalerweise die Rückennummern 1 und 3.

Erste-Reihe-Spieler - Regel 20 - Gedränge. Die Erste-Reihe-Spieler sind der "Loose-head", der Harkler und der "Tight-head". Diese Spieler tragen normalerweise die Rückennummern 1, 2 und

#### F

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

Fliegender Keil - Regel 10 - Foulspiel

Foulspiel - Regel 10 - Foulspiel

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

**G**

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

Gasselinie - eine gedachte Linie, rechtwinklig zur Seitenauslinie, an der Stelle, wo der Ball eingeworfen wird.

Gedränge - dies geschieht, wenn Spieler von jeder Mannschaft in enger Anordnung zusammenkommen, so dass das Spiel durch Einwerfen des Balles wieder gestartet werden kann.

Gedrängehalb - der Spieler, der den Ball in das Gedränge einwirft.

Gefährliches Spiel - Regel 10 - Foulspiel

Gelbe Karte - Eine Karte, gelb, die einem Spieler gezeigt wird, der verwarnet und mit einer Zeitstrafe von 10 Minuten bestraft wird.

Gespielt - der Ball ist gespielt, wenn er von einem Spieler berührt wurde.

**H**

Hakler - der mittlere Erste-Reihe-Spieler in einem Gedränge

Halbzeit - die Pause zwischen den zwei Spielhälften

Handabwehr: Eine Aktion des Ballträgers um einen Gegner mit der Handinnenfläche

Handauf - Regel 22 - Malfeld

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

**I**

Im Feld - weg von der Seitenauslinie in Richtung Spielfeldmitte.

**K**

Kapitän: Der Kapitän ist ein von seiner Mannschaft benannter Spieler. Nur der Kapitän ist berechtigt während des Spield den Schiedsrichter zu konsultieren und er ist der einzige Verantwortliche, der einer Entscheidung zu einer vom Schiedsrichter genannten Option treffen

Kavallerie-Angriff - Regel 10 – Foulspiel

Kontrolle - Dies geschieht, wenn ein Spieler den Ball trägt oder eine Mannschaft den Ball unter Kontrolle hat. Beispiel: Der Ball ist in einer Hälfte eines Gedränges, dann ist der Ball unter Kontrolle dieser Mannschaft.

**L**

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

Letzter Fuß - der Fuß des letzten Spielers in einem Gedränge, Ruck oder Paket, der am nächsten zur eigenen Mallinie ist.

Linie durch die Marke oder den Platz - wenn nicht anders beschrieben, eine Linie parallel zur Seitenauslinie

Linienrichter - Regel 6 - Spielleiter

Loose-head - linker Erste-Reihe-Stürmer in einem Gedränge

**M**

Malfeld - Regel 22 - Malfeld

Malfeld-Endauslinie - Regel 1 - Das Spielfeld

Malfeld-Seitenauslinie - Regel 1 - Das Spielfeld

Mallinie - Regel 1 - Das Spielfeld

Mallinie - Regel 1 - Das Spielfeld

Mannschaftsmitglied - ein anderer Spieler der gleichen Mannschaft.

Marke - Regel 18 - Marke

**N**

Nahe - Innerhalb eines Meters

**O**

Offene oder blutende Wunde - Regel 3 - Anzahl der Spieler – Die Mannschaft

**P**

Paket - Regel 17 - Paket

Pass - ein Spieler wirft den Ball zu einem anderen Spieler. Wenn ein Spieler den Ball einem anderen Spieler übergibt ohne ihn zu werfen, ist dies ebenso ein Pass.

Passives Gedränge: Ein passives Gedränge ist das gleiche wie ein normales Gedränge, mit der Ausnahme, dass beide Mannschaften nicht um den Ball kämpfen. Die einwerfende Mannschaft muss den Ball gewinnen und es ist keiner Mannschaft erlaubt zu drücken.

Pre-gripping - das Anfassen eines Spielers in der Gasse, bevor der Ball eingeworfen ist

Pushover - Regel 22 - Malfeld

## **R**

Rote Karte - Eine Karte, rot, die einem Spieler gezeigt wird, der wegen eines Verstoßes gegen Regel 10 oder 4.5 (c) des Feldes verwiesen wurde

Ruck - Regel 16 – Ruck (Offenes Gedränge)

## **S**

Schiedsrichter - Regel 6 – Spielleiter

Schiedsrichter Assistent - Regel 6 - Spielleiter

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

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

Spielberechtigt - Regel 11 - Abseits und Spielberechtigung im offenen Spiel

Spielfläche - Regel 1 - Das Spielfeld

Spielfeld - Regel 1 - Das Spielfeld

Spielgelände - Regel 1 - Das Spielfeld

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

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

Straftritt - ein Tritt für die nicht schuldige Mannschaft wegen eines Vergehens ihrer Gegner.

Wenn von der Regel nicht anders beschrieben, wird ein Straftritt am Ort des Vergehens

Strafversuch - Regel 10 - Foulspiel

## **T**

Tackle - Regel 15 - Tackle: Ballträger zu Boden gebracht

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

Tight-head - rechter Erste-Reihe-Stürmer in einem Gedränge

Treffer nach Dropkick - Regel 9 - Das Erzielen von Punkten

Treffer nach Straftritt - Regel 9 - Das Erzielen von Punkten

Treffer: Ein Spieler erzielt einen Treffer, wenn er den Ball vom Spielfeld aus mittels Setz- oder Dropkick zwischen den Längsstangen über die Querstange der gegnerischen Malstangen tritt. Ein Treffer kann nicht nach einem Antritt, 22m Antritt oder Freitritt erzielt werden.

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

## **U**

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

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

## **V**

Veranstalter - die Organisation, die für die Durchführung des Spiels verantwortlich ist. Dies kann ein Verband, eine Gruppe von Verbänden oder eine World Rugby angeschlossene Organisation  
Verband - die Kontrollinstanz unter deren Zuständigkeit das Spiel durchgeführt wird. Bei internationalen Spielen ist dies entweder das International Rugby Board oder ein Ausschuss des Boards.

Versuch - Regel 9 - Das Erzielen von Punkten

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

Vorteil - Regel 8 - Vorteil

Vorwurf - Regel 12 - Vorfällen oder Vorpass

Vorwurf - Regel 12 - Vorfällen oder Vorpass

**W**

Wiederholter Regelverstoß - Regel 10 - Foulspiel

**Z**

Zeitstrafe - Regel 10 – Foulspiel

Zone für Zeitstrafe – Die ausgewiesene Zone in der sich der Spieler aufhalten muss, der eine 10 minütige Zeitstrafe erhalten hat.