

## REGEL 13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

### DEFINITIONEN

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

#### 13.1 WO UND WIE DER ANTRITT STATTFINDET

(a) Der Antritt wird durch einen Dropkick auf oder hinter der Mitte der Mittellinie ausgeführt.

(b) Wenn der Antritt auf falsche Art oder von der falschen Stelle stattfindet, hat die gegnerische Mannschaft zwei Möglichkeiten:

- Der Ball wird erneut angetreten, oder
- Ein Gedränge auf der Mitte der Mittellinie bei eigenem Einwurf.

#### 13.2 WER FÜHRT DEN ANTRITT AUS

(a) Am Anfang des Spiels tritt diejenige Mannschaft an, deren Kapitän, nach Loswahl, den Antritt gewählt hat. Oder die gegnerische Mannschaft, falls der gewinnende Kapitän die Spielrichtung gewählt hat.

(b) Nach der Halbzeit-Unterbrechung, tritt diejenige Mannschaft an, die am Anfang des Spiels nicht angetreten hat.

(c) Nachdem Punkte erzielt worden sind, treten die Gegner von der Mannschaft an, die Punkte erzielt hat.

#### 13.3 POSITION DER MANNSCHAFT DES TRETERS BEI EINEM ANTRITT

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

#### 13.4 POSITION DER GEGNERISCHEN MANNSCHAFT BEI EINEM ANTRITT

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

#### 13.5 ANTRITT 10 METER



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

#### 13.6 ANTRITT KEINE 10 METER, ABER VOM GEGNER GESPIELT

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

#### 13.7 ANTRITT KEINE 10 METER UND NICHT VOM GEGNER GESPIELT

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

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

#### 13.8 BALL GEHT DIREKT INS SEITENAUS

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

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

Falls der Tritt akzeptiert wird, so findet die Gasse an der Mittellinie statt. Wenn der Ball hinter der Mittellinie direkt ins Seitenaus geht, findet die Gasse an der Stelle statt, wo der Ball ins Seitenaus gegangen ist.

### 13.9 BALL GEHT INS MALFELD

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

- Einen Handauf erzielen
- Den Ball tot machen
- Weiterspielen

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

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

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

(d) Wenn der Ball nicht die gegnerische 10m-Linie erreicht und im Malfeld der tretenden Mannschaft landet und:

- von einem Verteidiger tot gemacht wird, oder
- ins Malfeldseitenaus geht, oder
- ins Malfeldendaus geht

wird ein 5-Meter Gedränge angeordnet und die angreifende Mannschaft wirft den Ball ein.

### 13.10 DER 22M-ANTRITT

#### DEFINITION

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

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

### 13.11 VERZÖGERUNG DES 22M-ANTRITTS

Der 22m-Antritt muss ohne Verzögerung ausgeführt werden.

**Strafe: Freitritt auf der 22m-Linie**

### 13.12 DER 22M-ANTRITT FALSCH AUSGEFÜHRT

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

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

### 13.13 DER 22M-ANTRITT MUSS DIE LINIE ÜBERQUEREN

(a) Wenn der Ball die 22m-Linie nicht überquert, hat die gegnerische Mannschaft zwei Wahlmöglichkeiten:

- Der Ball wird erneut angetreten
- Ein Gedränge am Mittelpunkt der 22m-Linie bei eigenem Einwurf.

(b) Wenn der Ball die 22m-Linie überquert, aber vom Wind zurückgeblasen wird, geht das Spiel weiter.

(c) Wenn der Ball die 22m-Linie nicht überquert, gilt die Vorteilsregel. Ein Spieler, der den Ball spielt, kann einen Versuch legen.

### 13.14 BALL GEHT DIREKT INS SEITENAUS

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

- Der Tritt wird wiederholt
- Ein Gedränge am Mittelpunkt der 22m-Linie bei eigenem Einwurf.
- Der Tritt wird akzeptiert. Falls sie den Tritt akzeptiert, findet die Gasse an der 22m-Linie statt.

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

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

- Einen Handauf erzielen
- Den Ball tot machen
- Weiterspielen

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

- Ein Gedränge auf der Mitte der 22m-Linie von der aus getreten wurde mit eigenem Einwurf.
- Der Gegner führt den 22m-Antritt erneut aus.

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

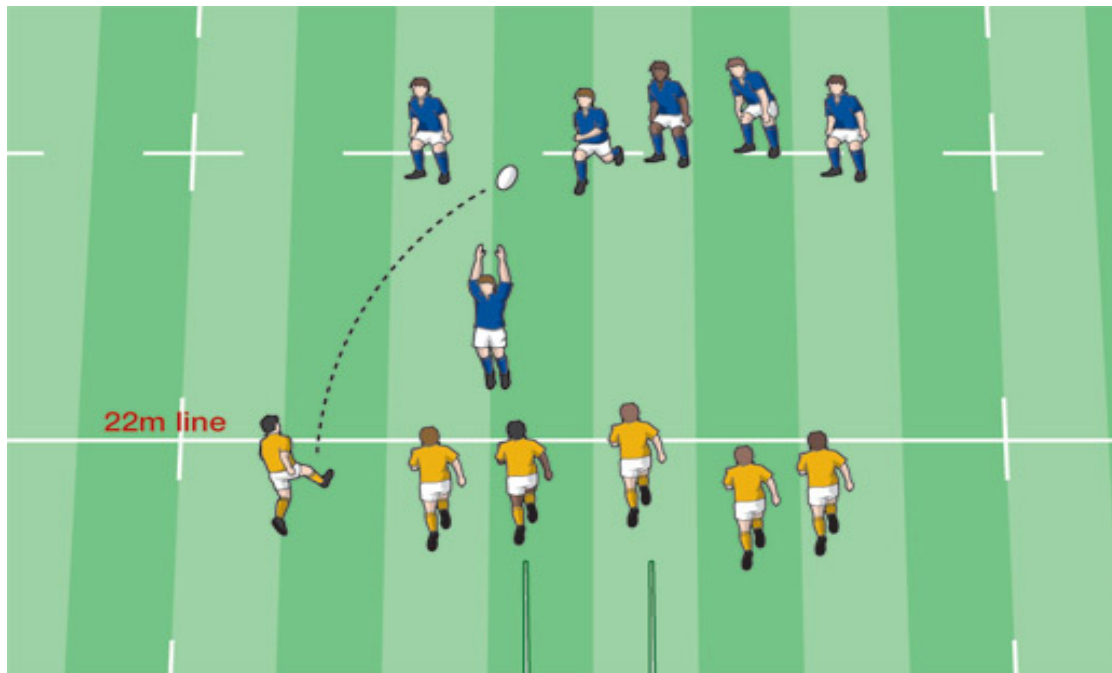
### 13.16 DIE MANNSCHAFT DES TRETERS

(a) Alle Mitspieler des Treters müssen sich beim Tritt hinter dem Ball befinden. Falls dies nicht der Fall sein sollte, findet am Mittelpunkt der 22m-Linie ein Gedränge statt. Die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.

(b) Wenn der Tritt so schnell ausgeführt wird, dass Spieler der Mannschaft des Treters, die sich zurückziehen, noch vor dem Ball befinden, werden sie nicht bestraft. Sie sollen sich weiterhin zurückziehen, bis sie durch eine Handlung eines Mitspielers spielberechtigt wurden. Bis sie spielberechtigt wurden, dürfen sie nicht am Spiel teilnehmen.

**Strafe: Ein Gedränge am Mittelpunkt der 22m-Linie, und die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.**

#### 13.17 DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT



(a) Die Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen nicht über die 22m-Linie anlaufen bevor der Ball getreten wurde.

**Strafe: Freitritt an der Stelle des Verstoßes.**

(b) Wenn ein Spieler sich auf der falschen Seite der 22m-Linie befindet und den 22m-Antritt verzögert oder verhindert, macht er sich des unsportlichen Verhaltens schuldig.

**Strafe: Straftritt auf der 22m-Linie.**