

Regeländerungen Saison 2017/2018 weltweit:

| Regel: | Regelung - Englische Version: | Regelung - Übersetzung: | Anmerkung: |
|---|--|---|------------|
| 3 - Anzahl der Spieler 3.6 Unumkämpftes Gedränge | Add. to (h) Uncontested scrums as a result of a sending off, temporary suspension or injury must be played with eight players per side. | Erweiterung zu (h): Unumkämpfte Gedränge, die durch einen endgültigen oder zeitlich begrenzten Platzverweis oder einer Verletzung entstehen, müssen mit acht Spielern pro Mannschaft gespielt werden. | |
| 5 – Zeit 5.7 Andere Zeit-Regularen | Add to 5.7(e) If a penalty is kicked into touch after time has elapsed without touching another player, the referee allows the throw-in to be taken and play continues until the next time the ball becomes dead. | Erweiterung zu 5.7(e): Wenn ein Strafrtritt, nachdem die Spielzeit abgelaufen ist, ins Seitenaus getreten wird ohne hierbei einen anderen Spieler zu berühren, lässt der Schiedsrichter den Einwurf zu und das Spiel wird fortgesetzt bis der Ball das nächste Mal aus dem Spiel ist. | |
| 8 - Vorteil 8.1 Vorteil in der Praxis | Add to 8.1(a) When there are multiple penalty infringements by the same team, the referee may allow the captain of the non-offending team to choose the most advantageous of the penalty marks. | Erweiterung zu (a): Wenn es von einer Mannschaft ausgehend mehrere aufeinanderfolgende Strafrtrittverstöße gibt, darf der Schiedsrichter dem Kapitän der nicht schuldigen Mannschaft die Wahl des Strafrtritts geben, welcher seiner Mannschaft den größten Vorteil bietet. | |
| 9 – Art des Punktes 9.A.1 Wert der Punkte | Penalty Try. If a player would probably have scored a try but for foul play by an opponent, a penalty try is awarded. No conversion is attempted. Value: 7 points | Strafversuch. Wenn ein Spieler vermutlich einen Versuch erzielt hätte, wenn nicht ein Foulspiel eines Gegenspielers gewesen wäre, wird ein Strafversuch zugesprochen. Der Erhöhungskick ist nicht auszuführen. Wert: 7 Punkte | |
| 15 – Tackle 15.4 (c): Der Tackler | The tackler must get up before playing the ball and then can only play from their own side of the tackle “gate”. Rationale: To make the tackle/ruck simpler for players and referees and more consistent with the rest of that law. | Der Tackler muss zuerst wieder auf seinen Beinen sein bevor er den Ball spielen darf. Er darf den Ball auch nur von seiner Seite des „Tacklegate“ spielen. Begründung: Somit soll das Tackle/Ruck für Spieler und Schiedsrichter einfacher gestaltet werden und die Regelung wird den übrigen Regeln angeglichen. | |
| 16 – Ruck | A ruck commences when at least one player is on their feet and over the ball which is on the ground (tackled player, tackler). At this point the offside lines are created. Players on their feet may use their hands to pick up the ball as long as this is immediate. As soon as an opposition player arrives, no hands can be used. Rationale: To make the ruck simpler for players and referees. | Ein Ruck beginnt in dem Moment, wenn ein Spieler auf seinen Beinen und über dem Ball, welcher auf dem Boden (Getackleter oder Tackler), ist. Zu diesem Zeitpunkt entstehen Abseitslinien. Spieler, die auf ihren Beiden sind, dürfen den Ball aufnehmen, sofern dies unverzüglich geschieht. Sobald ein Gegenspieler in das Ruck kommt dürfen keine Hände mehr benutzt werden. Begründung: Somit soll das Ruck einfacher für Spieler und Schiedsrichter gemacht werden. | |

| Regel: | Regelung - Englische Version: | Regelung - Übersetzung: | Anmerkung: |
|---|---|--|------------|
| 16 – Ruck 16.4: Andere Vergehen am Ruck | <p>A player must not kick the ball out of a ruck. The player can only hook it in a backwards motion.</p> <p>Sanction: Penalty</p> | <p>Ein Spieler darf den Ball nicht aus dem Ruck raustreten. Der Spieler darf den Ball nur nach hinten hakeln.</p> <p>Sanktion: Strafrtritt</p> | |
| 19 – Seitenaus und Gasse Definition | <p>A player who is attempting to bring the ball under control is deemed to be in possession of the ball.</p> <p>Reasoning: This brings into law something that is already applied in practice. It means that a player "juggling" the ball does not have to be in contact with it at the exact moment of touching the touchline or the ground beyond it for the ball to be deemed to be in touch. This makes it easier for the match officials to adjudicate.</p> <p>If a player jumps and knocks the ball back into the playing area (or if that player catches the ball and throws it back into the playing area) before landing in touch or touch-in-goal, play continues regardless of whether the ball reaches the plane of touch.</p> <p>Reasoning: To simplify law and to increase ball-in-play time.</p> <p>If the ball-carrier reaches the plane of touch but returns the ball to the playing area without first landing in touch, play continues.</p> <p>Reasoning: To simplify law and to increase ball-in-play time.</p> <p>In this case, if the ball has passed the plane of touch when it is caught, then the catcher is not deemed to have taken the ball into touch. If the ball has not passed the plane of touch when it is caught or picked up, then the catcher is deemed to have taken the ball into touch, regardless of whether the ball was in motion or stationary.</p> <p>Reasoning: To simplify law and to increase ball-in-play time</p> | <p>Ein Spieler der versucht den Ball unter Kontrolle zu bringen, gilt als im Besitz des Balls.</p> <p>Begründung: Diese Regeländerung passt das Regelwerk an die bereits angewandte Praxis an. Es heißt, dass ein Spieler, der mit dem Ball ‚jongliert‘ den Ball nicht berühren muss im gleichen Moment in dem der Seitenauslinie oder der sich dahinter befindenden Boden berührt wird um den Spieler im Seitenaus zu befinden. Die Anpassung erleichtert die Entscheidungsfindung der Spielleiter.</p> <p>Wenn ein Spieler springt und den Ball zurück ins Spielfeld schlägt (oder der Spieler fängt den Ball und wirft ihn zurück ins Spielfeld) bevor er im Seitenaus oder Malfeldseitenaus landet, setzt sich das Spiel fort ungeachtet dessen, ob der Ball die Auslinie (plane of touch) überquert hat.</p> <p>Begründung: Vereinfachung der Regel und Erhöhung der ‚ball-in-play‘ Zeit.</p> <p>Wenn der Ballträger die Auslinie erreicht aber den Ball ins Spielfeld zurückbefördert bevor er im Aus landet, wird das Spiel fortgesetzt.</p> <p>Begründung: Vereinfachung der Regel und Erhöhung der ‚ball-in-play‘ Zeit.</p> <p>In diesem Fall, falls der Ball die Auslinie überquert hat wenn er gefangen wird, dann hat der Fänger den Ball nicht ins Seitenaus gebracht. Wenn der Ball die Auslinie nicht überquert hat bevor es gefangen oder aufgenommen wird, hat der Fänger den Ball ins Seitenaus gebracht, ungeachtet dessen, ob der Ball in Bewegung oder ruhend war.</p> <p>Begründung: Vereinfachung der Regel und Erhöhung der ‚ball-in-play‘ Zeit.</p> | |

| Regel: | Regelung - Englische Version: | Regelung - Übersetzung: | Anmerkung: |
|--|---|--|------------|
| 20 – Gedränge 20.5: Einwurf ins Gedränge 20.6 (d): Wie der Gedrängehalb den Ball einwirft | <p>No signal from referee. The scrum-half must throw the ball in straight but is allowed to align their shoulder on the middle line of the scrum, therefore allowing them to stand a shoulder width towards their own side of the middle line.</p> <p>Rationale: To promote scrum stability, a fair contest for possession while also giving the advantage to the team throwing in (non-offending team).</p> | <p>Kein Signal vom Schiedsrichter. Der Gedrängehalb muss den Ball gerade einwerfen. Ihm ist es aber erlaubt seine Schulter an der Mittellinie des Gedränges auszurichten, sodass er Schulterbreite auf der eigenen Seite dieser Mittellinie steht.</p> <p>Begründung: Somit soll die Stabilität im Gedränge, der faire Wettbewerb um den Ball unter Berücksichtigung eines Vorteils für die einwerfende Mannschaft, gefördert werden.</p> | |
| 20 – Gedränge 20.8 (b): Hakeln nach dem Einwurf | <p>Once the ball touches the ground in the tunnel, any front-row player may use either foot to try to win possession of the ball. One player from the team who put the ball in must strike for the ball.</p> <p>Sanction: Free-kick</p> | <p>Wenn der Ball den Boden im Tunnel berührt, darf jeder Erste-Reihe-Spieler seine Füße nutzen um den Ball zu erobern. Ein Spieler der einwerfenden Mannschaft muss nach dem Ball hakeln.</p> <p>Sanktion: Freitritt</p> | |
| 20 – Gedränge 20.9 (b): Hände im Gedränge – Ausnahme | <p>The number eight shall be allowed to pick the ball from the feet of the second-rows.</p> <p>Rationale: To promote continuity.</p> | <p>Die Nummer 8 ist erlaubt den Ball von den Füßen der Zweiten-Reihe aufzunehmen.</p> <p>Begründung: Förderungen der Kontinuität.</p> | |
| | | | |