

Regeländerungen 2002

DEFINITIONEN

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

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

Rote Karte - Eine Karte, rot, die einem Spieler gezeigt wird, der wegen eines Verstoßes gegen Regel 10 des Feldes verwiesen wurde.

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

REGEL 3 – ANZAHL DER SPIELER – DIE MANNSCHAFT

10 ZEITWEISER ERSATZ

Wenn ein Spieler das Feld verlässt um eine blutende Wunde unter Kontrolle zu bringen und/oder eine offene Wunde abdecken zu lassen, kann dieser Spieler zeitweise ersetzt werden.

Wenn der Spieler, der zeitweise ersetzt wird, nicht innerhalb von 15 Minuten (aktuelle Zeit) auf das Spielfeld zurückkehrt, wird die Auswechslung dauerhaft und der Spieler darf nicht mehr am Spiel teilnehmen.

14 ERSTE-REIHE STÜRMER WURDE DES FELDES VERWIESEN ODER MIT EINER ZEITSTRAFE BESTRAFT

(a) Nachdem ein Erste-Reihe Spieler des Feldes verwiesen wurde oder während ein Spieler mit einer Zeitstrafe bestraft wird, wird der Schiedsrichter, wenn er das nächste Mal ein Gedränge anordnet, den Kapitän des Spielers fragen ob die Mannschaft noch einen Spieler auf dem Spielfeld hat, der entsprechend trainiert ist um in der Ersten-Reihe zu spielen oder nicht. Wenn nicht, bestimmt der Kapitän einen Spieler seiner Mannschaft, der das Spielfeld verlässt und durch einen entsprechend trainierten Erste-Reihe Spieler der Ersatzspieler ersetzt wird. Der Kapitän kann das sofort tun oder nachdem ein anderer Spieler in der Ersten-Reihe ausprobiert wurde.

(d) Ein unumkämpftes Gedränge ist das gleiche wie ein normales Gedränge mit der Ausnahme, dass die Mannschaften nicht um den Ball kämpfen, die Mannschaft die den Ball einwirft diesen gewinnen muss und es keiner Mannschaft erlaubt ist zu drücken und:

- In einem vollständigen Gedränge die Aufstellung 3-4-1 sein muss.
- Wenn eine Mannschaft einen Spieler weniger hat, muss die Aufstellung beider Mannschaften 3-4 sein.
- Wenn eine Mannschaft zwei Spieler weniger hat, muss die Aufstellung beider Mannschaften 3-2-1 sein.
- Wenn eine Mannschaft drei Spieler weniger hat, muss die Aufstellung beider Mannschaften 3-2 sein.

REGEL 6 – SPIELLEITUNG

A. SCHIEDSRICHTER

8 DER SCHIEDSRICHTER BERÄT SICH MIT ANDEREN

Neu

(c) Die Person kann befragt werden, wenn der Schiedsrichter bei einem Versuch oder dem Niederlegen des Balles unsicher ist, ob ein Foulspiel im Malfeld begangen wurde.

(c) bis (g) wird zu (d) bis (h)

B. LINIENRICHTER

5 ZEICHEN DER LINIENRICHTER

(d) **Wann die Fahne gesenkt wird.** Wenn der Ball eingeworfen wurde, muss der Linienrichter die Fahne senken. Es gibt nur die folgenden Ausnahmen:

Regeländerungen 2002

REGEL 9 – DAS ERZIELEN VON PUNKTEN

2 TRITT NACH DEM MAL – BESONDERE UMSTÄNDE

- (d) Es ist für jedem Spieler verboten den Ball bei einem Tritt zum Goal zu berühren und damit einen erfolgreichen Tritt zum Goal zu verhindern.

Strafe : Strafrtritt

REGEL 10 – FOULSPIEL

2 UNSPORTLICHES BENEHMEN

- (a) **Absichtlicher Regelverstoß.** Ein Spieler darf nicht absichtlich gegen eine Regel verstoßen oder sich unsportlich verhalten.

Strafe: Strafrtritt

Ein Strafversuch soll zuerkannt werden, wenn der Verstoß einen Versuch verhindert, der sonst wahrscheinlich erzielt worden wäre. Ein Spieler, der absichtlich gegen eine Regel verstößt, muss entweder ermahnt oder verwarnet werden, dass er bei einem ähnlichen Verstoß des Feldes verwiesen wird, oder sofort des Feldes verwiesen werden. Nach einer Verwarnung wird der Spieler mit einer Zeitstrafe von 10 Minuten Spielzeit bestraft. Für einen wiederholten, ähnlichen Regelverstoß muss der Spieler des Feldes verwiesen werden.

3 WIEDERHOLTE REGELVERSTÖSSE

- (b) **Regelverstöße.** Das Problem der wiederholten Verstöße ergibt sich vor allem in Bezug auf die Gedränge-, Gasse-, Abseits-, offene Gedränge-, Paket- und die Halte-Regeln. Ein Spieler, der wegen mehrerer Verstöße gegen diese Regeln bestraft worden ist, wird verwarnet und für eine Dauer von 10 Minuten Spielzeit vom Spiel ausgeschlossen. Wenn der Spieler den Verstoß wiederholt, wird er des Feldes verwiesen.
- (c) **Wiederholter Regelverstoß der Mannschaft.** Wenn mehrere Spieler der gleichen Mannschaft wiederholt den gleichen Verstoß begehen, muss der Schiedsrichter entscheiden, ob dieses einen wiederholten Verstoß darstellt. Wenn dieses so ist, verwarnet der Schiedsrichter die ganze Mannschaft und wenn der Verstoß noch einmal wiederholt wird, verwarnet der Schiedsrichter den (die) schuldigen Spieler und schließt ihn (sie) für eine Dauer von 10 Minuten Spielzeit vom Spiel aus. Wenn ein Spieler der gleichen Mannschaft dann den gleichen Verstoß noch einmal wiederholt, wird er des Feldes verwiesen.

4 GEFÄHRLICHES SPIEL UND SCHLECHTES BENEHMEN

- (e) **Gefährliches Halten.** Ein Spieler darf einen Gegner nicht zu früh, zu spät oder gefährlich halten.

Ein Spieler darf einen Gegner nicht oberhalb der Schulterlinie halten (oder versuchen zu halten). Ein Halten um den Hals oder Kopf eines Gegners ist gefährlich.

Halten mit steifem Arm ist gefährliches Spiel. Ein Spieler begeht ein „Halten mit steifem Arm“, wenn er den steifen Arm benutzt, um einen Gegner zu anzugreifen.

Einen Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, zu halten, ist gefährliches Spiel.

Der Schiedsrichter entscheidet, ob ein Halten gefährlich ist oder nicht. Der Schiedsrichter berücksichtigt dabei die Absicht des haltenden Spielers, die Art des Haltens und die wehrlose Position des gehaltenen oder gestoßenen Spielers. Aus jeder dieser Aktionen können ernsthafte Verletzungen resultieren.

Jede Art gefährlichen Haltens muss streng bestraft werden. Ein Spieler, der diese Art von Verstoß begeht, muss des Feldes verwiesen werden. Es darf Vorteil gespielt werden, aber wenn der Verstoß einen wahrscheinlichen Versuch verhindert, muss ein Strafversuch zuerkannt werden.

Ein Spieler darf einen Gegner, dessen Füße in der Luft sind, nicht halten.

Ausnahme: Ein Spieler darf versuchen einen anderen Spieler in Ballbesitz zu halten, wenn dieser versucht in das Malfeld zu gelangen um einen Versuch zu erzielen.

Strafe: Strafrtritt

- (h) **Einen Springer in der Luft angreifen.** Ein Spieler darf weder den Fuß noch die Füße eines Gegners, der in der Gasse oder im offenen Spiel zum Ball springt, anschlagen oder daran ziehen.

Strafe: Strafrtritt

Regeländerungen 2002

REGEL 12 – VORFALLEN ODER VORPASS

DEFINITION - VORFALLEN

AUSNAHME

Niederschlagen. Wenn ein Spieler den Ball bei dem Tritt eines Gegners oder unmittelbar danach niederschlägt ist dies kein Vorwurf, auch wenn sich der Ball nach vorne bewegt.

1 DIE FOLGE EINES VORFALLENS ODER EINES VORPASSES

- (e) **Absichtliches Vorfallen oder Vorpass.** Ein Spieler darf den Ball nicht absichtlich mit der Hand oder dem Arm nach vorn schlagen oder werfen.

REGEL 13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

DEFINITION

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.

2 WIE DER ANTRITT AUSGEFÜHRT WIRD

Neu:

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

**b) und c) wird gestrichen.
d) wird zu b)**

NEU:

16 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.

16 wird zu 17 und 17 wird zu 18

REGEL 15 – HALTEN: BALLTRÄGER ZU BODEN GEBRACHT

7 ANDERE SPIELER

Neu:

- (b) Nach einem Halten darf jeder Spieler der sich auf den Füßen befindet versuchen in Ballbesitz zu kommen indem er dem Ballträger den Ball abnimmt.

Regeländerungen 2002

REGEL 19 – SEITENAUS, GASSE UND ABSEITS AN DER GASSE.

1 EINWURF

- (d) **Tritt indirekt ins Seitenaus.** Wenn ein Spieler irgendwo innerhalb der Spielfläche den Ball ins Seitenaus tritt, wobei der Ball erst innerhalb der Spielfläche aufprallt, findet der Einwurf dort statt, wo der Ball ins Seitenaus gegangen ist.

Wenn ein Spieler irgendwo innerhalb der Spielfläche den Ball so tritt, dass er von einem Gegner berührt wird und er dann indirekt in das Seitenaus geht indem der Ball erst innerhalb der Spielfläche aufprallt, findet der Einwurf dort statt, wo der Ball ins Seitenaus gegangen ist

Wenn ein Spieler irgendwo innerhalb der Spielfläche den Ball so tritt, dass er von einem Gegner berührt wird und er dann direkt in das Seitenaus, findet der Einwurf dort statt, wo der gegnerische Spieler den Ball berührt hat oder wo Ball ins Seitenaus gegangen ist, je nach dem welche Stelle näher an der gegnerischen Mallinie ist.

STRAFTRITT

- (e) Straftritt. Wenn ein Spieler einen Straftritt von innerhalb der Spielfläche ins Seitenaus tritt, findet der Einwurf dort statt, wo der Ball ins Seitenaus gegangen ist.

7 EINE GASSE FORMIEREN

- (d) Wenn der Ball im Seitenaus ist, wird angenommen, dass jeder Spieler, der sich der Gassenlinie nähert, dies tut um die Gasse zu formieren. Spieler, die sich einer Gasse nähern, müssen dies ohne Verzögerung tun. Spieler, die eine Position in der Gasse eingenommen haben, dürfen die Gasse nicht mehr verlassen bevor die Gasse beendet ist.

11 AUSSCHEREN

DEFINITION

Ein Gassenspieler schert aus, wenn er die Gasse verlässt um den Ball zu fangen, der von einem Mitspieler zurückgeschlagen oder –gepasst wird. ~~Ein Gassenspieler darf die Gasse nur dann verlassen bevor diese beendet ist, wenn er ausschert oder in ein offenes Gedränge oder Paket hineingeht.~~

13 ABSEITS BEI TEILNAHME IN DER GASSE.

- (e) Kein Spieler, der an der Gasse teilnimmt, darf die Gasse verlassen bevor diese beendet ist.

REGEL 20 – GEDRÄNGE

DEFINITIONEN

Der Zweck eines Gedränges ist es, das Spiel nach einem kleineren Verstoß oder nach einer Spielunterbrechung, auf eine schnelle, sichere und gerechte Weise neu zu starten.

Ein Gedränge wird formiert, wenn sich innerhalb des Spielfeldes acht Spieler von jeder Mannschaft aneinander in drei Reihen binden und so aufstellen, dass die Köpfe der Spieler in den ersten Reihen sich zusammenfügen. Auf dieser Weise entsteht ein Tunnel, in den der Gedrängehalb den Ball wirft, damit die Erste-Reihe-Spieler um den Ball kämpfen können, indem sie den mit den Füßen hakeln.

Die Mittellinie eines Gedränges darf nicht näher als 5m an der Mallinie sein. Ein Gedränge kann nicht näher als 5m von der Seitenauslinie stattfinden.

Der Tunnel ist der Raum zwischen den beiden ersten Reihen.

Der Spieler, von jeder Mannschaft, der den Ball in das Gedränge einwirft, ist der Gedrängehalb.

Regeländerungen 2002

4 DIE EINWERFENDE MANNSCHAFT.

- (g) Wenn ein Gedränge zusammenbricht oder nach oben aufbricht und kein Straftritt verhängt wird, so wird ein erneutes Gedränge angeordnet und die ursprüngliche Mannschaft wirft den Ball erneut ein.

Wenn ein Gedränge aus einem anderen Grund, der nicht Bestandteil dieser Regel ist, erneut angeordnet so wirft die ursprüngliche Mannschaft den Ball erneut ein.

6 WIE DER GEDRÄNGEHALB DEN BALL EINWIRFT.

- (b) Der Gedrängehalb muss den Ball mit beiden Händen festhalten. Die Hauptachse des Balles muss parallel zum Boden und zur Seitenauslinie sein. Er muss den Ball oberhalb der Mittellinie zwischen den Erste-Reihe-Stürmern, zwischen seinen Knien und Fußgelenken halten.

12 ABSEITS AM GEDRÄNGE

- (a) Wenn das Gedränge gebildet wird, muss der nicht einwerfende Gedrängehalb entweder eine Position auf der gleichen Seite wie der einwerfende Gedrängehalb oder hinter der Abseitslinie, die für andere Spieler definiert ist, einnehmen.

U-19 VARIATIONEN

REGEL 20 - GEDRÄNGE

Ausnahme: Eine Mannschaft muss ein Gedränge mit weniger als 8 Spielern bilden, wenn die Mannschaft **entweder** keine komplette Mannschaft aufstellen kann **oder** ein Spieler das Spielfeld wegen Foulspiel oder einer Verletzung verlassen hat.

Trotz dieser Ausnahme muss eine Mannschaft mindestens fünf Spieler in ein Gedränge stellen.