

# Regeländerungen August 2003

Das IRB hat auf seiner Konferenz im April 2003 die unten genannten Regeländerungen beschlossen. Die meisten dieser Änderungen sind lediglich redaktioneller Art und wurden durchgeführt um die Einheitlichkeit in der Sprachregelung zu gewährleisten oder Fehler zu beheben.

Zu diesen Änderungen zählen: die Definitionen; Regel 1.2 und 1.3; Regel 2.2 bis 2.7; Regel 4.1. (d) und 4.5 (a); Regel 9.B.3 (a); Regel 11 Definitionen, 11.4 (f) und (g) und 11.9; Regel 16.5 (a); Regel 17.4 (a) und Regel 21.6 (b).

In vier Regeln wurden **wichtige Änderungen** vorgenommen: Regel 3.5 (b) – (e); Regel 5.7 (g) sowie die IRB Vorschrift 12 in Regel 4.3.

## DEFINITIONEN

**Angreifende Mannschaft:** die Gegner der verteidigenden Mannschaft in deren Spielhälfte das Spiel stattfindet.

**Über oder hinter oder vor einer Position:** mit beiden Füßen, ausgenommen, es passt nicht in den Zusammenhang.

**Binden:** das feste Greifen des Körpers eines anderen Spielers zwischen dessen Schultern und Hüften mit Kontakt durch den ganzen Arm von der Hand bis zur Schulter.

**Tot:** Der Ball ist aus dem Spiel. Dies geschieht, wenn der Ball die Spielfläche verlässt und dort bleibt, oder wenn der Schiedsrichter gepfiffen hat und das Spiel unterbricht, oder wenn ein Erhöhungstritt ausgeführt wurde.

**Erste-Reihe-Stürmer:** Regel 20 - Die Erste-Reihe-Stürmer sind die linken (Loose-head) und rechten (Tight-head) Stürmer der ersten Reihe, sowie der Hakler.

**„Loose-head“:** Regel 20 - Der linke Erste-Reihe-Stürmer in einem Gedränge

**Straftritt:** Regel 21 - Ein Tritt für die nicht schuldige Mannschaft nach einem Vergehen des Gegners. Wenn von der Regel nicht anders beschrieben, wird ein Straftritt am Ort des Vergehens zuerkannt.

**Pre-gripping:** Regel 19 – das Anfassen eines Mitspielers in der Gasse, bevor der Ball eingeworfen ist.

**Der Plan:** Regel 1 - Der Sportplatz

**Einwurf - Die Aktion** eines Spielers, der den Ball in das Gedränge oder die Gasse einwirft.

**„Tight-head“:** Regel 20 - Der rechte Erste-Reihe-Stürmer in einem Gedränge

## REGEL 1 – DER SPORTPLATZ

### 1.2 BENOETIGTE ABMESSUNGEN FÜR DAS SPIELGELAENDE

- (b) Die Länge und Breite der Spielfläche sollte so genau wie möglich den beschriebenen Maßen entsprechen. Alle Felder sind rechteckig.
- (c) Der Abstand von der Mallinie zur Malfeld-Endauslinie sollte, wenn möglich, nicht kleiner als 10m sein.

### 1.3 LINIEN AUF DEM SPIELGELAENDE

#### (b) Unterbrochene Linien

Die 10m-Linien, die von einer Seitenauslinie zur anderen verlaufen, befinden sich auf jeder Spielfeldseite parallel zur Mittellinie;  
und

Die 5m-Linie, die von einer unregelmäßigen 5m-Linie (vor dem Malfeld) zur anderen parallel zur Seitenauslinie verläuft.

#### (c) Unregelmäßige Linien

- (i) Sechs unregelmäßige Linien, jede 1m lang, 5m von der Mallinie entfernt, parallel zu ihr verlaufend. Sie befinden sich 5m und 15m von der Seitenauslinie entfernt, sowie vor den beiden Malstangen.
- (ii) Fünf unregelmäßige Linien, jede 1m lang, 15m von jeder Seitenauslinie entfernt und parallel zu ihr verlaufend. Sie schneiden die 22m-Linien, die 10m-Linien und die Mittellinie.
- (iii) Zwei unregelmäßige Linien, jede 1m lang 15m von der Seitenauslinie entfernt beginnend an der unregelmäßigen 5m-Linie und endet an der Mallinie.

# Regeländerungen August 2003

- (iv) Eine Linie, einen halben Meter lang, auf der Mitte der Mittellinie, die Linie kreuzend.

Alle Linien müssen entsprechend dem Plan ausgeführt sein.

## REGEL 2 – DER BALL

### 2.2 ABMESSUNGEN

Umfang der Länge 740 – 770 Millimeter

### 2.3 MATERIAL

Leder oder ein geeignetes synthetisches Material. Es kann behandelt werden um den Ball Wasserunempfindlich zu machen und die Griffigkeit zu erhöhen.

### 2.4 GEWICHT

410 – 460 Gramm

### 2.5 LUFTDRUCK BEI BEGINN DES SPIELES

65.71-68.75 kilopascal,  
oder 0,67 – 0,70 kg/cm<sup>2</sup>

### 2.7 KLEINERE BAELE

Die Abmessungen dürfen für Spieler jüngeren Alters reduziert werden.

## REGEL 3 – ANZAHL DER SPIELER – DIE MANNSCHAFT

### 3.5 ERFAHRENE UND GEEIGNET AUSGEBILDETE SPIELER IN DER ERSTEN-REIHE

- (b) Jeder Spieler in der Ersten-Reihe und sein möglicher Ersatz müssen geeignet ausgebildet und erfahren sein.

- (c) Wenn eine Mannschaft 16, 17 oder 18 Spieler nominert, müssen genügend ausgebildete und erfahrene Erste-Reihe-Stürmer für die Aussenstürmerpositionen und als Hakler zur Verfügung stehen. Dies soll sicherzustellen, dass im Falle eines ersten notwendigen Wechsels in der ersten Reihe die benötigte Position besetzt werden kann und die Mannschaft sicher mit umkämpftem Gedränge weiterspielen kann.

- (d) Wenn eine Mannschaft 19, 20, 21 oder 22 Spieler nominert, müssen genügend ausgebildete und erfahrene Erste-Reihe-Stürmer für die Aussenstürmerpositionen und als Hakler zur Verfügung stehen. Dies soll sicherzustellen, dass im Falle eines ersten und eines zweiten notwendigen Wechsels in der ersten Reihe die benötigte Position besetzt werden kann und die Mannschaft sicher mit umkämpftem Gedränge weiterspielen kann.

#### Anmerkung

- (a) Wenn bei einer Mannschaft keine weiteren Erste-Reihe-Stürmer zur Verfügung stehen, werden unumkämpfte Gedränge angeordnet. Der Schiedsrichter ist nicht dafür verantwortlich zu entscheiden ob ein Spieler als Ersatz für die Erste-Reihe geeignet ist oder zur Verfügung steht. Dies liegt in der Verantwortung der Mannschaft.

## REGEL 4 – KLEIDUNG DER SPIELER

### 4.1 ZUSAETZLICHE KLEIDUNGSGEGENSTAENDE

- (d) Ein Spieler darf fingerlose Handschuhe tragen wenn diese den IRB Spezifikationen entsprechen (IRB Vorschrift 12).

### 4.3 STOLLEN

- (a) Die Stollen an den Schuhen der Spieler müssen den IRB Spezifikationen entsprechen (IRB Vorschrift 12).

**Anmerkung: In der IRB Vorschrift 12 wurde die maximale Stollenlänge von 18 mm auf 21 mm erhöht.**

### 4.5 KONTROLLE DER SPIELKLEIDUNG

- (a) Der Schiedsrichter oder die Linienrichter die vom Organisator oder mit Vollmacht des Organisators des Spiels eingeteilt sind, müssen kontrollieren ob die Spielkleidung und die Stollen mit dieser Regel übereinstimmen.

# Regeländerungen August 2003

## REGEL 5 - ZEIT

### NEU

#### 5.7 ANDERE ZEITBESTIMMUNGEN

- (g) Ist es aussergewöhnlich heiß und/oder feucht kann der Schiedsrichter eine Wasserpause pro Halbzeit erlauben. Diese Wasserpause soll nicht länger als eine Minute sein. Die verlorene Zeit soll an jede Halbzeit angehängt werden. Die Wasserpause soll dann angeordnet werden, wenn Punkte gefallen sind oder der Ball nahe der Mittellinie aus dem Spiel ist.

## REGEL 9 – DAS ERZIELEN VON PUNKTEN

### 9.B.3 DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT

- (a) Die gegnerische Mannschaft muss sich hinter ihre Mallinie begeben und die Spieler dürfen diese Linie nicht überschreiten, bis der Treter seinen Anlauf startet oder bis er tritt.

## REGEL 11 ABSEITS UND SPIELBERECHTIGUNG IM OFFENEN SPIEL

### DEFINITION

Zu Beginn des Spiels sind alle Spieler spielberechtigt. Während des Spiels kann es vorkommen, dass Spieler im Abseits stehen. Diese Spieler können bestraft werden, es sei denn, sie werden wieder spielberechtigt.

**Im offenem Spiel** ist ein Spieler Abseits, wenn er sich vor dem Mitspieler befindet, der im Ballbesitz ist oder der zuletzt den Ball gespielt hat.

Abseits bedeutet, dass ein Spieler sich zeitbegrenzt nicht am Spiel beteiligen darf. Wenn solch ein Spieler sich am Spiel beteiligt, kann er bestraft werden.

Ein Spieler kann im offenen Spiel durch eine Aktion seiner Mitspieler oder eines Gegners wieder spielberechtigt werden. Der Spieler, der sich im Abseits befindet, kann nicht wieder spielberechtigt werden, wenn er in das Spiel eingreift oder sich vorwärts in Richtung Ball bewegt oder sich nicht 10m von der Stelle entfernt, wo der Ball landet.

### 11.4 ABSEITS 10-METER-REGEL

- (f) Die 10m-Regel findet keine Anwendung wenn ein Spieler den Ball tritt, ein Gegner den Ball niederschlägt und ein Mitspieler des Treters, der sich vor der gedachten 10m-Linie befand, den Ball spielt. Der Gegner hat nicht "gewartet um den Ball zu spielen" und der Mitspieler ist spielberechtigt.
- (g) Falls sich mehr als ein Spieler in einer Abseitsposition befinden und sich nach vorn bewegen, nachdem ein Mitspieler den Ball nach vorn getreten hat, ist die Stelle des Verstoßes an der Position des Spielers, der am nächsten an dem Gegner ist, der den Ball erwartet, oder wo der Ball aufspringt.

### 11.9 EIN SPIELER, DER SICH BEI OFFENEM GEDRAENGE, PAKET, GEDRAENGE ODER GASSE ZURÜCKZIEHT

Wenn sich ein offenes Gedränge, Paket, Gedränge oder eine Gasse formiert, und sich ein in Abseitsposition befindender Spieler, wie von den Regeln gefordert, zurückzieht, bleibt auch dann "Abseits", wenn die gegnerische Mannschaft den Ball gewinnt und das offene Gedränge, Paket, Gedränge oder die Gasse zu Ende ist. Der Spieler ist dann spielberechtigt, wenn er sich hinter die Abseitslinie zurückzieht, die für ihn gilt. Keine andere Aktion des Spielers oder eines Mitspielers kann diesen Spieler spielberechtigt machen.

Wenn der Spieler im Abseits bleibt, kann er nur durch eine Handlung der gegnerischen Mannschaft wieder spielberechtigt werden. Es gibt zwei solche Handlungen:

**Gegner läuft 5 Meter mit Ball.** Wenn ein Gegner in Ballbesitz 5 Meter gelaufen ist, ist der sich in einer Abseitsposition befindende Spieler wieder spielberechtigt. Er ist nicht spielberechtigt, wenn der Gegner den Ball passt. Auch mehrere Pässe der gegnerischen Mannschaft machen den Spieler nicht spielberechtigt.

**Gegner kickt.** Wenn ein Gegner den Ball kickt, ist der Spieler, der sich in einer Abseitsposition befindet, wieder spielberechtigt.

# Regeländerungen August 2003

## REGEL 16 – OFFENES GEDRÄNGE

### 16.5 ABSEITS BEIM OFFENEN GEDRÄNGE

- (a) **Die Abseitslinie.** Es gibt zwei Abseitslinien, parallel zu den Mallinien, eine für jede Mannschaft. Jede Abseitslinie verläuft am letzten Fuß des letzten Spielers im offenen Gedränge. Wenn der letzte Fuß des letzten Spielers auf oder hinter der Mallinie ist, so ist die Mallinie die Abseitslinie für die verteidigende Mannschaft.

## REGEL 17 – PAKET

### 17.4 ABSEITS AM PAKET

- (a) **Die Abseitslinie.** Es gibt zwei Abseitslinien parallel zu den Mallinien, eine für jede Mannschaft. Jede Abseitslinie läuft durch den letzten Fuß des letzten Spielers im Paket. Wenn der letzte Fuß des letzten Spielers auf oder hinter der Mallinie ist, so ist die Mallinie die Abseitslinie für die verteidigende Mannschaft.

## REGEL 21 – STRAFTRITT UND FREITRITT

### 21.6 PUNKTE NACH EINEM FREITRITT ERZIELEN

- (b) Die Mannschaft, der ein Freitritt zuerkannt wurde, kann aus einem Sprungtritt keine Punkte erzielen, bis der Ball das nächste Mal tot ist, oder bis ein Gegner den Ball gespielt oder berührt hat, oder der Ballträger gehalten wurde. Diese Einschränkung gilt auch für den Fall, dass ein Gedränge statt des Freitrittes gewählt wurde.