



FEDERATION OF INTERNATIONAL TOUCH (FIT)

„FIT Playing rules“, Stand 19.11.2002

SPIELREGELN

für die Sportart „TOUCH“ in Deutschland

VERSION 1.0, 05.06.2004

Robert & Claudia MacGregor, Berlin

INHALTSVERZEICHNIS

Regel 1: Definitionen und Terminologie.....	4
Regel 2: Das Spielfeld und der Ball	6
Hinweise für Spieler.....	7
Hinweise für Schiedsrichter	7
Hinweise für Administratoren.....	8
Regel 3: Spielberechtigung and Kleidung.....	8
Hinweise für Spieler.....	9
Hinweise für Schiedsrichter	9
Hinweise für Administratoren.....	9
Regel 4: Spielmodalitäten, Dauer und Punkten.....	10
Die Verfahrensweise beim "Drop-off"	11
Hinweise für Spieler.....	12
Hinweise für Spieler.....	12
Hinweise für Schiedsrichter	12
Hinweise für Administratoren.....	13
Regel 5: Zusammensetzung der Teams, Spielerauswechslung.....	13
Hinweise für Spieler.....	14
Hinweise für Schiedsrichter	14
Regel 6: Start und Neustart des Spiels	14
Hinweise für Spieler.....	15
Hinweise für Schiedsrichter	16
Regel 7: Ballbesitz	16
Hinweise für Spieler.....	17
Hinweise für Schiedsrichter	17
Regel 8: Passen.....	17
Hinweise für Spieler.....	18
Hinweise für Schiedsrichter	18
Regel 9: Der Rollball.....	18
Hinweise für Spieler.....	19
Hinweise für Schiedsrichter	20
Regel 10: Der Touch	21
Hinweise für Spieler.....	22
Hinweise für Schiedsrichter	23
Regel 11: Ball auf oder über der Seiten-/Punktlinie	23
Hinweise für Spieler.....	24
Hinweise für Schiedsrichter	25
Regel 12: Wenn der Ball im Flug berührt wird.....	26
Hinweise für Spieler.....	26
Hinweise für Schiedsrichter	26
Regel 13: Offside.....	27
Hinweise für Spieler.....	27
Hinweise für Schiedsrichter	28
Regel 14: Die Behinderung	28
Hinweise für Spieler.....	28

Hinweise für Schiedsrichter	29
Regel 15: Strafe	29
Hinweise für Spieler	30
Hinweise für Schiedsrichter (.....	30
Regel 16: Vorteil	31
Hinweise für Spieler	31
Regel 17: Disziplin und Fehlverhalten von Spielern.....	31
Hinweise für Spieler	32
Hinweise für Schiedsrichter	32
Hinweise für Administratoren	33
Regel 18: Der Schiedsrichter, Linienrichter und Touchdownzonen Beauftragte	33
Hinweise für Spieler	34
Hinweise für Schiedsrichter	34

Einleitung

Dieses Dokument ist die deutsche Übersetzung der zurzeit gültigen Fassung der „Federation International Touch playing rules“, Stand 19.11.2002. Herausgeber dieser Spielregeln für die Sportart TOUCH ist die Federation International Touch (FIT).

Die deutsche Übersetzung schließt sich soweit wie erforderlich und der Einfachheit halber der Terminologie der FIT-Spielregeln an. Soweit es sich für sinnvoll, praktikabel und sprachlich vorteilhafter erwiesen hat, wurden verschiedene Begriffe in die deutsche Sprache übersetzt.

Im Zweifelsfall ist die englische Version maßgebend.

Berlin, 6. Juni 2004

Regel 1: Definitionen und Terminologie

Es gelten die folgenden Definitionen und die folgende Terminologie für das Spiel „Touch“, es sei denn, es ist etwas anderes beschrieben.

- 1 **Vorteil (advantage)** ist die Situation oder der Teil des Spielverlaufs, der einem Team die Möglichkeit gibt, seine Position gegenüber dem anderen Team zu verbessern, um einen Punkt zu machen.
- 2 **Angriffs-Team /angreifendes Team (attacking Team)** ist das Team, das im rechtmäßigen Ballbesitz ist oder den Ballbesitz bekommt.
- 3 Die **Angriffs-Punktlinie (attacking Scoreline)** ist die Linie, auf der oder hinter die ein Team den Ball platzieren muss, um einen Touchdown zu erzielen.
- 4 **Hinten (behind)** bezeichnet eine Position in der Nähe oder in Richtung der zu verteidigenden Punktlinie eines Teams.
- 5 **Dead Ball (Toter Ball)** bezeichnet den Zeitraum, in dem der Ball nicht gespielt wird. Das heißt ab einer Unterbrechung des Spiels z.B. infolge eines Touch bis zur Wiederaufnahme des Spiels, z.B. durch einen Rollball. Es ist auch der Zeitraum nach einem Touchdown oder einer Strafe, bis das Spiel wieder aufgenommen wird, oder wenn der Ball zu Boden und/oder über die Grenzen des Spielfelds hinaus gegangen ist.
- 6 **Verteidigungs-Punktlinie (defending Scorline)** ist die Linie, die ein Team verteidigen muss, um einen Punkt (Touchdown) des anderen Teams zu verhindern.
- 7 **Verteidigungsteam / verteidigendes Team (defending Team)** ist das Team, das nicht im Ballbesitz ist.
- 8 **Abspielen (deliver)** bedeutet, sich vom Ball zu trennen.
- 9 **Die Hälfte / der Halb (half)** ist der Spieler, der den Ball hinter dem Spieler, der den Rollball durchführt, aufnimmt. Die Hälfte passt den Ball vom Boden aus zum nächsten Teamspieler.
- 10 Das **Spielfeld (field of play)** ist der Bereich, auf dem gespielt wird. Es ist von Seitenlinien und Touchdown-Zonenlinien begrenzt, die als "Aus" gelten.
- 11 **Vorwärts (forward)** bezeichnet eine Position in der Nähe oder in Richtung der Angriffs-Punktlinie eines Teams.
- 12 **Spielende (full time)** tritt nach Ablauf der regulären Spielzeit ein.
- 13 Der **Auswechsellbereich (interchange area)** ist ein Rechteck von zwanzig (20) Metern Länge und nicht mehr als fünf (5) Metern Breite, das auf beiden Seiten des Felds markiert ist. Es ist

- einen (1) Meter von der Seitenlinie des Feldes entfernt und misst beiderseits der Mittellinie je zehn (10) Meter.
- 14 Die **Mark** (für einen Touch) (**mark for a Touch**) ist die Position auf dem Spielfeld, an der der angreifende und im Ballbesitz befindliche Spieler von einem gegnerischen Spieler berührt wird.
 - 15 Die **Mark** (für einen Tap = Anstoß) (**mark for a Tap**) ist beim Start oder Neustart des Spiels das Zentrum der Mittellinie des Spielfeldes oder die Stelle, an der aufgrund eines Verstoßes ein Tap ausgeführt wird.
 - 16 **Offside (Abseits)** für einen Spieler des angreifenden Teams bedeutet, in einer Position zu sein, bei der er sich vor dem Teamspieler mit Ballbesitz befindet. **Offside** für einen Spieler des verteidigenden Teams bedeutet, in einer Position zu sein, die bestraft wird.
 - 17 **Onside (nicht im Abseits)** ist eine Position, in der ein Spieler berechtigt ist, sich am Spielgeschehen zu beteiligen.
 - 18 Als **Strafe (penalty)** wird das Zuerkennen eines Taps durch den Schiedsrichter wegen eines Verstoßes gegen die Spielregeln bezeichnet.
 - 19 Ein **Rückprall (Rebound)** bezeichnet die Situation, wenn der Ball von einem anderen Spieler als dem, der zuerst im Ballbesitz war, abgelenkt oder berührt wird.
 - 20 Ein **Rollball** ist die normale Aktion, den Ball nach einem Touch oder einem Wechsel des Ballbesitzes wieder ins Spiel zu bringen. Ein Rollball wird durchgeführt, indem der Ball auf den Boden platziert wird und der Ballträger drübersteigt oder den Ball zwischen seinen Beinen leicht hindurchrollt.
 - 21 Eine **Entscheidung (Ruling)** ist ein Schiedsrichterspruch in Folge besonderer Umstände. Im Ergebnis kann es zum Weiterspielen, einem Tap oder einem Wechsel des Ballbesitzes kommen. (Erläuterung: in der Regel infolge der Nichtbeachtung einer Regel.)
 - 22 **Punktlinien (scorelines)** sind die Linien, die die Touchdown-Zone vom eigentlichen Spielfeld trennen.
 - 23 **Seitenlinien (sidelines)** sind die Seitengrenzen des Spielfelds.
 - 24 **Tap (Anstoß)** bezeichnet die Methode des Spielbeginns oder der Wiederaufnahme nach einer Halbzeit oder einem erfolgten Touchdown. Auch nach einer Strafe wird das Spiel durch einen Tap wieder aufgenommen. Bei einem Tap wird der auf den Boden liegende Ball mit den Händen losgelassen und kurz mit einem Fuß angestoßen.
 - 25 **Touch (Berührung)** ist der Kontakt mit irgendeinem Teil des Körpers zwischen einem Ballträger und einem verteidigenden Spieler. Ein Touch schließt den Kontakt mit dem Ball,

- dem Haar oder der Kleidung ein und kann von einem verteidigenden Spieler oder von dem Ballträger gemacht werden.
- 26 Ein **Touchdown (Aufsatz, Punkt)** bezeichnet das Resultat, wenn ein angreifender Spieler - ausgenommen der Hälfte - den Ball auf oder hinter der Angriffs-Punktlinie aufsetzt. Ein vom Schiedsrichter zuerkannter Touchdown zählt als ein Punkt.
 - 27 Die **Touchdown-Zone (Aufsetzzone, Punktzone, Malfeld)** ist der Bereich, der von den Seitenlinien, der Punktlinie und der Touchdown-Zonenlinie begrenzt wird und innerhalb derer der Touchdown zählt.
 - 28 Die **Touchdown-Zonenlinie** verbindet die über die Punktlinie hinaus verlängerten Seitenlinien und begrenzt die Touchdown-Zone. Sie geht nicht weniger als fünf (5) Meter und nicht mehr als zehn (10) Meter über die Punktlinie hinaus.
 - 29 Bei einem **Ballbesitzwechsel / Seitenwechsel (change of possession, changeover)** ist der Ball vom Team mit Ballbesitz an das andere Team ohne Ballbesitz zu übergeben. Es kommt zu einem Wechsel der Spielrichtung.
 - 30 Über „**Weiterspielen**“ („**play on**“) entscheidet der Schiedsrichter, wenn der Spielfluss nicht unterbrochen werden soll.
 - 31 **Punkten (to score)** bedeutet, einen Punkt / Touchdown zu machen.
 - 32 Der **Münzwurf (toss)** erfolgt zu Beginn jedes Spiels durch die Teamkapitäne, um die Seitenwahl zu bestimmen.
 - 33 Ein **Spielball (playing the ball)** erfolgt nach einem Touch, indem die Hälfte über den auf dem Boden liegenden Ball drübersteigt.
 - 34 Bei einem **Pass** oder beim **passen** wird der Ball vom Ballträger nach hinten zu einem Spieler des gleichen Teams geworfen oder gespinnt.
 - 35 Als **Ballträger** wird derjenige Spieler des angreifenden Teams bezeichnet, der im Besitz des Balles ist.

Regel 2: Das Spielfeld und der Ball

- 1 Das **Spielfeld** ist in seiner Form rechteckig und misst siebzig (70) Meter in der Länge von Punktlinie zu Punktlinie und fünfzig (50) Metern in der Breite.

- 2 **Markierungen (markings):** Linienmarkierungen, die das Spielfeld definieren, müssen mindestens 2,5 cm breit sein. Sie sind so anzulegen, wie im Diagramm gezeigt (siehe Abbildung 1 - Spielfeld). Die Seitenlinien sind mindestens fünf (5) Meter über die Punktlinie hinaus zu verlängern. Sie sind durch die Touchdown-Zonenlinie zu verbinden.

Die **Auswechselbereiche für die Ersatzspieler**, die zwanzig (20) Meter in der Länge und nicht mehr als fünf (5) Meter in der Breite betragen, müssen auf beiden Seiten des Spielfelds markiert sein. Sie erstrecken sich über jeweils zehn (10) Meter beiderseits der Mittellinie und haben einen (1) Meter Abstand zur Seitenlinie.

- 3 **Marker (marker):** An den Schnittstellen von Seiten- und Punktlinien und von Mittel- und Seitenlinien sind angemessen dimensionierte und farblich abgesetzte Marker aus ungefährlichem und biegsamem Material aufzustellen (s. Abbildung 1 - Spielfeld).
- 4 **Spielfeldoberfläche (playing surface):** Die Spielfeldoberfläche ist normalerweise Gras. Es können jedoch auch andere, von der FIT bzw. von dem zuständigen nationalen Gremium genehmigte Spielfeldoberflächen benutzt werden. Bodenoberflächen, die Verletzungen verursachen können, sind zu vermeiden.
- 5 **Der Ball:** Das Spiel wird mit einem ovalen, mit Luft gefüllten Ball in von der FIT genehmigter Form, Farbe und Größe gespielt. Der Ball soll mit dem empfohlenen Luftdruck aufgeblasen sein. Wenn anwendbar, ist es der offiziell sanktionierte Ball, wie er von der FIT zu dieser Zeit vorgegeben wird. Die genehmigte Ballgröße ist 36 cm Länge und 55 cm Umfang.

Hinweise für Spieler

- A. Ein verteidigender Spieler muss beide Füße auf oder hinter der Verteidigungs-Punktlinie haben, um onside zu sein, wenn ein Rollball innerhalb von fünf (5) Metern oder ein Tap innerhalb von zehn (10) Metern vor der Punktlinie ausgeführt wird.
- B. Die Mannschaftskapitäne haben das Recht, vor Spielbeginn eine Beschwerde bezüglich Zustand und Abmessungen des Spielfelds oder Umweltbedingungen (z.B. Wetter oder Zustand des Bodens oder der Kennzeichnungen des Spielfeldes) anzubringen.
- C. Der Ball darf nicht unter der Spielkleidung versteckt werden.

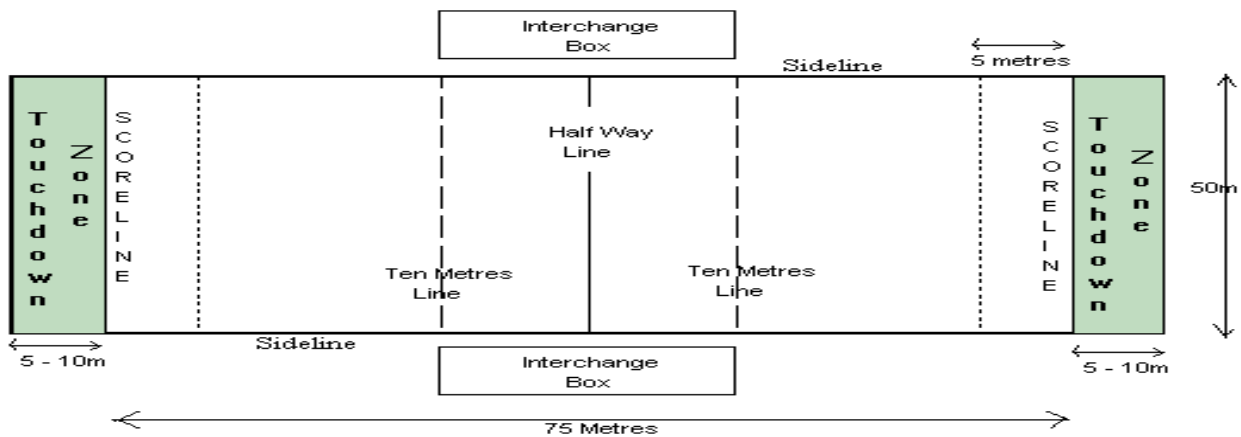
Hinweise für Schiedsrichter

- A. Der Schiedsrichter hat vor Spielbeginn die Spielfeldbegrenzung und die Marker auf Klarheit und Sicherheit zu untersuchen.

Hinweise für Administratoren

- A. FIT-Beauftragte bzw. die jeweiligen nationalen Beauftragten sollten sicherstellen, dass die für Wettkämpfe benutzten Plätze, wie in Abbildung 1 – Spielfeld – gezeigt, gekennzeichnet sind. Es ist mindestens sicherzustellen, dass die Punktlinien, Seitenlinien, Touchdown-Zonen und die Mittellinie korrekt gekennzeichnet sind.
- B. Entscheidungen über abweichende Spielfeldabmessungen und geänderte Spielregeln oder Spielbedingungen werden von den für den Wettkampf zuständigen FIT-Beauftragten bzw. den jeweiligen nationalen Beauftragten getroffen.

Abbildung 1: Spielfeld



- Interchange Box: Auswechselfeld
 - Half Way Line: Mittellinie
 - Sideline: Seitenlinie
 - Ten Metres Line: Zehnmeter-Linie
 - Scoreline: Punktlinie
 - Touchdown Zone: Touchdown-Zone
- verlängerte Seitenlinie = von Punktlinie bis Ende Touchdown-Zone

Regel 3: Spielberechtigung and Kleidung

- 1 **Berechtigung:** Alle teilnehmenden Spieler müssen als Mitglied eines im Wettkampf vertretenen Vereins/Clubs angemeldet sein. Ist ein Spieler Mitglied in mehr als einem Verein/Club, müssen jeweils beide Vereine/Clubs diesem zustimmen. Bringt eine Mannschaft nicht gemeldete oder spielberechtigte Spieler zum Einsatz, gilt ihr Spiel als verloren.

- 2 **Spielbekleidung:** Alle teilnehmenden Spieler müssen die von der FIT bzw. von dem zuständigen nationalen Gremium genehmigte korrekte Teamkleidung tragen. Die Kleidung besteht aus einheitlicher Oberbekleidung (Trikots), einheitlichen kurzen Hosen, einheitlichen Socken sowie Schuhen.
- 3 **Fußbekleidung:** Schuhe mit Schraubstollen oder Leisten aus Metall dürfen von keinem Spieler getragen werden. Leichte Leder- oder synthetische Stiefel mit weichen Formsohlen sind erlaubt, sofern einzelne Noppen nicht mehr als dreizehn Millimeter (13 mm) lang sind. Die Messung wird ab der Sohle des Schuhs vorgenommen.
- 4 **Spielernummern:** Alle Spieler müssen eine Nummer eindeutig auf der Vorderseite oder Hinterseite der Oberbekleidung tragen. Diese Nummer muss mindestens sechzehn Zentimeter (16 cm) hoch sein. Die Nummern können alternativ auf beiden Ärmeln platziert werden, sofern die Nummern nicht weniger als acht (8) Zentimeter hoch sind. Zwei Spieler eines Teams dürfen nicht die selbe Nummer tragen.
- 5 **Schmuck und Fingernägel:** Spieler dürfen nicht an einem Wettkampf teilnehmen, wenn sie irgendeinen Schmuck tragen, der sich als gefährlich erweisen könnte. Lange oder scharfe Fingernägel müssen gestutzt oder umwickelt werden. (Erläuterung: in der Regel wird jeglicher Schmuck abgelegt.)

Hinweise für Spieler

- A. Spieler können, wenn das Wetter kalt ist, zusätzliche Kleidung tragen, sofern Farben und Nummern sichtbar sind und der Turnierleiter sein Einverständnis erklärt.

Hinweise für Schiedsrichter

- A. Schiedsrichter dürfen Spielern nicht erlauben, an einem Wettkampf teilzunehmen, wenn diese die oben genannten Kleidervorschriften nicht erfüllen.
- B. Schiedsrichter haben die Teamkleidung und die Fußbekleidung vor den Wettkämpfen zu kontrollieren. Fingernägel und Schmuck aller Spieler müssen speziell überprüft werden.

Hinweise für Administratoren

- A. Die Spielnummern der teilnehmenden Spieler sollten in numerischer Reihenfolge ausgestellt sein. Dies ist jedoch nicht verpflichtend.
- B. Geringfügige Abweichungen von der Kleiderordnung können vom Turnierleiter genehmigt werden.

Regel 4: Spielmodalitäten, Dauer und Punkten

- 1 **Ziel des Spiels:** Ziel des Spiels ist es, dass jedes Team versucht, Touchdowns zu erzielen und die gegnerische Mannschaft daran zu hindern, Punkte zu erzielen.
- 2 **Spielweise:** Der Ball kann vom angreifenden Team zwischen Spielern, die onside sind, durch Werfen, Fausten oder Aushändigen abgegeben werden. Das angreifende Team kann mit dem Ball laufen oder sich auf andere Weise bewegen und dadurch versuchen, einen Raumvorteil zu gewinnen und zu punkten. Verteidigende Spieler hindern das angreifende Team durch Berühren des Ballträgers (Touch) daran, dass das angreifende Team einen Raumvorteil gewinnt. Verteidiger als auch Angreifer können einen Touch durchführen. Dadurch wird das Spiel gestoppt und durch einen Rollball neu gestartet, es sei denn, andere Regeln sind anwendbar.
- 3 **Spieldauer:** Der Wettkampf dauert fünfundvierzig (45) Minuten, die aus zwei (2) mal zwanzig (20) Minuten Spielzeit und fünf (5) Minuten Pause bestehen. Die Spieldauer kann nur in Ausnahmefällen verlängert werden.
- 4 **Spielende:** Wenn die Spielzeit abgelaufen ist, geht das Spiel bis zum nächsten „dead ball“ weiter (d.h. Touch, Touchdown, Dropball). Sollte während dieser Zeit eine Strafe verhängt werden, ist die Strafe anzunehmen..)
- 5 **Punkten (scoring):** Ein Touchdown wird zuerkannt, wenn ein Spieler, der nicht berührt wurde und nicht die "Hälfte" ist, den Ball auf oder hinter der Angriffs-Punktlinie der angreifenden Mannschaft und innerhalb der Grenzen der Touchdown-Zone aufsetzt. Ein Touchdown ist einen (1) Punkt wert.
- 6 **Der Gewinner:** Das Team, das am Ende des Spiels die meisten Touchdowns erzielt hat, wird zum Gewinner erklärt. Wenn keins der Teams punktet oder wenn beide Teams dieselbe Anzahl von Touchdowns erzielt haben, wird das Spiel für unentschieden erklärt.
- 7 **Wettkampfpunkte:** Punkte werden in Wettkämpfen wie folgt zuerkannt:

(z.B. zehn Wochen Wettkampf, 1 Spiel pro Woche, z.B. in einer regelmäßigen Liga)

Gewonnen	-	3 Punkte	WIN	-	3 POINTS
Gegner nicht angetreten	-	3 Punkte	BYE	-	3 POINTS
Unentschieden	-	2 Punkte	DRAW	-	2 POINTS
Verloren	-	1 Punkt	LOSS	-	1 POINT
Verfall	-	0 Punkte	FORFEIT	-	0 POINTS

(Verfall: Team ist nicht erschienen oder kommt zu spät, Schiedsrichter beendet aufgrund von Streit, Team hat zu wenige Spieler (braucht mind. 4 Spieler), Team hat nicht genug Spieler mit richtiger Spielkleidung, Team hat Wettkampfgebühr nicht bezahlt etc.)

- 8 **Verlängerung bei Unentschieden:** Um einen Gewinner zu ermitteln, wird das „Drop-off“ Verfahren wie folgt angewandt.

Die Verfahrensweise beim "Drop-off"

- i) Wenn der Wettkampf am Ende der vollen Spielzeit unentschieden ist, wartet der Schiedsrichter bis zum Eintritt eines „dead ball“. Er stoppt das Spiel und signalisiert jedem Team, seine Spielstärke um einen Spieler zu reduzieren. Die Teams haben jedoch keine Pause und verlassen das Feld nicht. Stattdessen nehmen sie sofort eine Position für die Wiederaufnahme des Spiels ein. Das Spiel geht weiter, und es wird in die selbe Richtung gespielt.
- ii) Sobald jedes Team einen Spieler entfernt hat, geht das Spiel mit einem Tap vom Zentrum der Mittellinie durch das Team weiter, das den Münzwurf zu Beginn des Spiels gewann. Das Auswechseln von Spielern ist jederzeit gemäß den normalen Auswechselformen erlaubt.
- iii) Nach zwei Minuten Verlängerung ertönt eine Sirene, und der Schiedsrichter beendet das Spiel beim nächsten Touch oder Dead Ball. Jedes Team reduziert sein Team wieder um einen Spieler, so dass das Team nunmehr aus vier Spielern besteht.
- iv) Das Spiel wird sofort wieder aufgenommen, nachdem die Spieler das Feld verlassen haben. Es wird in der selben Spielposition weitergespielt (d.h. der sechste Touch wird noch fertiggespielt, oder bei einem Verstoß kommt es zum Ballbesitzwechsel).
- v) Die Spielzeit läuft weiter, wenn die Sirene in Intervallen von zwei Minuten ertönt, da es während eines Drop-offs keine Auszeit gibt.
- vi) Nach jeder weiteren Zweiminuten-Periode ertönt das Signal für einen weiteren Spieler, den Platz zu verlassen.
- vii) Sobald die Teams auf nur drei Spieler je Team reduziert sind, erfolgt kein weiterer Drop-off, und der Wettkampf geht bis zum nächsten Touchdown weiter. Sollte ein Spieler das Spiel auf Weisung des Schiedsrichters für den Rest des Wettkampfes verlassen müssen, und beide Teams haben nur je drei Spieler, hat das Team, dessen Spieler den Verstoß begangen hat, verloren.
- viii) Während des Drop-offs müssen beide Teams Ballbesitz gehabt haben, bevor ein Gewinner erklärt werden kann. Wenn ein Team einen Punkt erzielt, bevor das gegnerische Team Ballbesitz gehabt hat, zählt der Touchdown, und der Wettkampf geht weiter. Das gegnerische Team erhält Ballbesitz. Macht dieses Team keinen Touchdown, ist der Gewinner das Team, das zuerst den Touchdown gemacht hat. Macht das gegnerische Team ebenfalls innerhalb des ersten Ballbesitzes einen Touchdown, geht das Spiel bis zum nächsten Touchdown weiter. Verliert das gegnerische Team während des ersten Ballbesitzes den Ball, ist der Gewinner das erste Team.

- ix) Die Entscheidung, welcher Spieler im Drop-off das Spielfeld verlässt, liegt beim jeweiligen Teammanagement, d.h. Trainer, Kapitän usw.
- x) Spielt ein Spieler/Team, bei einem Drop-off auf Zeit, wird er/es an der Mark für den Neubeginn des Spiels bestraft. (Erläuterung: indem der Ballbesitz an die andere Mannschaft übergeht. Hat diese Mannschaft bereits den Ballbesitz, bekommt sie sechs Touches mehr.)

Hinweise für Spieler

- a) Wenn ein Spieler während des Spiels für den Rest des Spiels vom Spielfeld verwiesen wurde, kann dieser Spieler nicht an der Verlängerung teilnehmen.
- b) Ein Team, das einen (oder mehrere) Spieler für den Rest des Spiels vom Platz verwiesen bekommen hat, geht mit einer reduzierten Anzahl von Spielern in die Verlängerung. Auf diese Weise beginnt ein Team die Verlängerung mit vier (4) Spielern, wenn ein (1) Spieler vom Spielfeld verwiesen wurde, und mit dreien (3), wenn zwei Spieler verwiesen wurden.

Beim Drop-off reduziert jedes Team immer weiter seine Spielstärke gemäß den Regeln und stellt auf diese Art sicher, dass das eine Team weiterhin den Überzahl-Vorteil aus der regulären Spielzeit hat. Erreicht ein Team eine Spielerzahl von drei, erfolgen keine weiteren Drop-offs (Erläuterung: und es bleibt bei vier gegen drei). Verletzte Spieler können jederzeit ersetzt werden.

- c) Gemischte Teams können den Drop-off-Spieler selbst bestimmen, solange Regel 5.2 eingehalten wird. Das heißt, es muss immer mindestens einen (1) Spieler und eine (1) Spielerin auf dem Feld geben.
- 9 **Spielabbruch:** Wenn ein Spiel aufgrund besonderer Umstände (z.B. Wetter oder Unfall) abgebrochen werden muss, entscheidet die Vereinigung, die den Wettkampf durchführt, über das Ergebnis.

Hinweise für Spieler

- A. Wenn ein Spieler beim Versuch zu punkten den Ball kurz vor der Punktlinie auf den Boden aufsetzt, ist das kein Punkt sondern wird als Touch gewertet, und das Spiel geht mit einem Rollball von der Position aus weiter, wo der Ball auf den Boden aufgesetzt wurde. Jedoch gibt es einen Touchdown, wenn der Spieler (ausgenommen die Hälfte) den Ball ohne berührt zu werden auf dem Boden entlang auf oder über die Punktlinie schiebt. Solange der Spieler den Ball nicht aus seinen Händen lässt, zählt der Touch nicht, und das Spiel geht weiter.

Hinweise für Schiedsrichter

- a) Einem Schiedsrichter sollte bewusst sein, dass es Spieler gibt, die "professionelle Fouls" begehen. Der Schiedsrichter sollte dann entsprechende Maßnahmen ergreifen.

- b) Wenn beim Versuch, einen Punkt zu erzielen, ein Spieler in Kontakt mit einer Eckmarkierung kommt oder die verlängerte Seitenlinie überquert, wird kein Touchdown zuerkannt, und das Spiel wird von der gegnerischen Mannschaft mit einem Rollball fünf (5) Meter von der Punktlinie und fünf (5) Meter von der Seitenlinie entfernt erneut begonnen.

Hinweise für Administratoren

- b). Der Turnierleiter sollte sich darum bemühen, offizielle Zeitnehmer für alle Spiele zu haben. Werden keine Zeitnehmer ernannt, fungiert der Schiedsrichter als alleiniger und darf deshalb eine Uhr tragen. (Erläuterung: normalerweise tragen Schiedsrichter keine Uhren.)
- a) Wird eine Verlängerung gespielt, ist der Turnierleiter für die Zeitmessung der Zwei-Minutenintervalle verantwortlich.

Regel 5: Zusammensetzung der Teams, Spielerauswechslung

- 1 **Spielerzahl:** Ein Team besteht aus vierzehn (14) Spielern. Auf dem Spielfeld sind nicht mehr als sechs (6) gleichzeitig erlaubt.

RULING – Dem anderen Team wird eine Strafe an der Stelle zuerkannt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Feststellung des Regelverstößes befand.

- 2 **Gemischte Teams:** In gemischten Teams ist die Zahl der auf dem Spielfeld erlaubten männlichen Spieler maximal drei (3). Auf dem Spielfeld muss jeweils mindestens ein (1) männlicher Spieler vertreten sein.

RULING - Dem anderen Team wird eine Strafe an der Stelle zuerkannt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Feststellung des Regelverstößes befand.

- 3 **Auswechseln:** Spieler können jederzeit entsprechend dem Auswechselverfahren ersetzt werden. Es gibt keine Einschränkungen, wie häufig ein Spieler ausgewechselt werden kann.

- 4 **Auswechselverfahren:** Ersatzspieler müssen für die Dauer des Spiels im Auswechselbereich ihres Teams bleiben. Alle Auswechselungen müssen am oder im Auswechselbereich des jeweiligen Teams erfolgen und zwar nachdem der auszutauschende Spieler die Grenze überquert und den Auswechselbereich betreten hat. Alle Auswechselungen müssen auf der einen Seite des Feldes und ohne Verzögerung durchgeführt werden.

Es muss keinen physischen Kontakt zwischen den beiden auswechselnden Spielern geben. Spieler, die das Spielfeld verlassen oder es betreten, dürfen den Spielverlauf nicht behindern oder beeinträchtigen. Die Spieler dürfen das Spielfeld nur betreten, wenn ihr Team in einer Onside-Position ist. Nach einem Touchdown kann ausgewechselt werden, ohne darauf warten zu müssen, dass der ersetzte Spieler den Auswechselbereich betritt.

RULING – Wird einem Team infolge eines Fehlers beim Auswechseln eine Strafe zuerkannt, darf das Team von dem Punkt auf der Seitenlinie, wo das fehlerhafte Betreten oder Verlassen des Spielfeld erfolgt ist (je nachdem, welche Position vorteilhafter ist) fünf (5) Meter vorrücken.

Hinweise für Spieler

- A. Zwar muss ein Team aus vierzehn (14) Spielern bestehen, aber es sind mindestens vier (4) Spieler erforderlich, damit das Spiel weitergeht. Alle Spieler, die in das Spiel einbezogen sind - auf dem Spielfeld oder im Auswechselbereich -, unterliegen der direkten Aufsicht des Schiedsrichters.
- B. Spielerinnen in gemischten Teams können in jeder Teamposition spielen. Spieler können Spielerinnen ersetzen, sofern Regel 5.2 eingehalten wird.
- C. Angreifende und verteidigende Spieler müssen sich gemäß Regel 5.4 austauschen. Wenn ein Spieler das Spiel verlässt und Austausch beabsichtigt, muss der Austauschspieler auf das Feld und darf nicht freiwillig vom Feld wegbleiben.

Hinweise für Schiedsrichter

- A. Sollte die Anzahl von Spielern eines Teams auf dem Feld unter vier (4) fallen, ist das Spiel beendet, und das das Spielende nicht verursachende Team wird zum Gewinner erklärt. Dies gilt, wenn Spieler aufgrund eines Verstoßes das Spielfeld für den Rest des Spiels verlassen mussten. Dies gilt nicht bei Verletzungen oder bei zeitlich befristeten Platzverweisen eines Spielers.
- B. Spieler, die zu spät ankommen, können das Feld sofort betreten, sofern ihr Team nicht bereits schon sechs (6) Spieler auf dem Feld hat.

Regel 6: Start und Neustart des Spiels

- 1 **Der Einwurf (toss):** Mannschaftskapitäne haben in Gegenwart des Schiedsrichters die Münze vor Beginn der ersten Spielhälfte zu werfen. Der Kapitän, der gewinnt, bestimmt die Spielrichtung der ersten Halbzeit und die Auswahl des Auswechselbereiches für die Dauer des Spiels einschließlich Verlängerung. Die Mannschaft des den Einwurf gewinnenden Kapitäns erhält den Ballbesitz.
- 2 **Das angreifende Team:** Das angreifende Team hat das Spiel mit einem Tap im Zentrum von der Mittellinie starten, nachdem der Schiedsrichter das Signal zum Spielbeginn gegeben hat. Alle Spieler des angreifenden Teams haben solange in der Onside-Position zu bleiben, bis der Tap erfolgt ist.

RULING: – Der Wechsel des Ballbesitzes erfolgt im Zentrum der Mittellinie.

- 3 **Methode:** Der Tap erfolgt, indem der Ball zunächst auf den Boden entweder auf der oder hinter der Linienmarkierung gelegt und die Hände weggenommen werden. Dann erfolgt ein leichter Schlag mit einem Fuß, jedoch nicht mehr als einen (1) Meter Entfernung (Erläuterung: der Ball darf nicht auf dem Spielfeld rollen), so dass der Ball sauber aufgenommen wird. Jeder Spieler des angreifenden Teams kann den Tap machen. Jeder onside-Spieler des angreifenden Teams kann den Ball unmittelbar nach dem Tap aufnehmen.

RULING – Es kommt zum Wechsel des Ballbesitzes an der Mark für einen Tap.

- 4 **Das verteidigende Team:** Alle Spieler des verteidigenden Teams sind aufgefordert, sich auf einen Abstand von nicht weniger als zehn (10) Metern von der Stelle, an der der Tap gemacht wird, zurückzuziehen. Verteidigende Spieler können sich von ihrer Position erst dann vorwärts bewegen, nachdem der Ball mit dem Fuß angeschlagen wurde (Tap).

RULING - Eine Strafe wird dem angreifenden Team zuerkannt, indem es zehn (10) Meter von der ursprünglichen Mark vorwärts gehen kann. (Erläuterung: wie bei jeder Strafe geht das Spiel mit einem Tap weiter, während das andere Team zehn (10) Meter in sein Spielfeld zurückgehen muss.)

- 5 **Neustart des Spiels:** Bei Neustart des Spiels nach einer Halbzeitpause sollen die Teams die Spielrichtungen wechseln. Das Team, das den Einwurf verliert, soll das Spiel mit einem Tap starten, wie in den Regeln 6.2 und 6.3 beschrieben. Der Neustart des Spiels nach einem Touchdown wird von dem Team vorgenommen, gegen das ein Punkt gemacht wurde, analog der Regeln wie in 6.2 und 6.3 beschrieben.

- 6 **Kicken (Treten):** Der Ball darf weder gekickt noch in irgendeiner Weise mit dem Fuß gespielt werden, außer bei einem Tap oder bei einem Rollball. Die Hälfte darf den Fuß jedoch verwenden, um den Ball zu kontrollieren.

RULING – Eine Strafe wird dem nicht verursachenden Team an der Stelle zuerkannt, wo der Ball Kontakt mit dem Fuß hatte.

Hinweise für Spieler

- A. Ein Spieler, der den Tap macht, kann sich bei einem Tap in jede Richtung richten. Sein Körper kann auch vor der Mittellinie sein.
- B. Der Spieler, der den Tap macht, muss damit solange warten, bis der Schiedsrichter die Stelle, an der der Tap gemacht werden soll (Mark für den Tap), zeigt.
- C. Spieler können den Ball hinter der Mark für den Tap bis zu maximal zehn (10) Metern platzieren. Dabei darf nur auf direktem Weg zurückgegangen werden, d.h. nicht seitwärts.

Hinweise für Schiedsrichter

- A. Schiedsrichter müssen sicherstellen, dass zwischen einem Touchdown und dem Neustart des Spiels nur ein Minimum an Zeitverzögerung erfolgt.
- B. Schiedsrichter sollten Spieler bestrafen, die versuchen, die Zeit zwischen Touchdown und Neustart zu verzögern. Wird die Verzögerung von dem Team, das geschlagen wurde, verursacht, sollte die Strafe vom Zentrum der Mittellinie aus zuerkannt werden. Wenn das Team, das den Punkt gemacht hat, die Verzögerung verursacht, sollte die Strafe an der Mark zuerkannt werden, die zehn (10) Meter von der Mittellinie entfernt im gegnerischen Spielfeld liegt.

Regel 7: Ballbesitz

- 1 **Allgemein:** Sofern andere Regeln nicht gelten, ist das Team mit Ballbesitz zu sechs (6) Touches vor dem Wechsel des Ballbesitzes mit dem gegnerischen Team berechtigt.
- 2 **Verfahren beim Seitenwechsel (changeover):** Nach dem sechsten Touch oder nach einem Ballverlust infolge eines anderen Grundes muss der Spieler des Teams, das den Ballbesitz verliert, den Ball ohne Verzögerung an den am nächsten stehenden Spieler der gegnerischen Mannschaft geben oder passen oder den Ball auf den Boden an der Mark legen. Jedem angreifenden Spieler, der den Ball fordert, ist der Ball abzugeben. Spieler dürfen den Seitenwechsel nicht verzögern.

RULING – Die Strafe wird dem nicht verursachenden Team zuerkannt, indem dieses Team zehn (10) Meter von der Mark der Strafursache entfernt in das gegnerische Spielfeld vorgehen kann (Erläuterung: d.h. Bodenvorteil 10 Meter).

- 3 **Droppball (ball to ground):** Wenn der Ball zu Boden fällt, kommt es zu einem Wechsel des Ballbesitzes. Die Mark für den Ballwechsel ist die Stelle, wo der Ball erstmals Bodenkontakt hatte oder wo der angreifende Spieler den Ball fallen ließ oder bei einem Pass nicht gefangen hat. Der Ballwechsel erfolgt jeweils immer dort, wo der größere Vorteil für das Team, das Ballbesitz bekommt, besteht.
- 4 **Ungeschickter Ballfang:** Wenn ein Spieler den Ball nicht sofort fängt, aber der Ball nicht zu Boden fällt, geht das Spiel weiter.
- 5 **Abfangen:** Das Abfangen des Balls durch Spieler, die onside sind, ist erlaubt. Nach dem Abfangen geht das Spiel weiter, bis der nächste Touch gemacht wird oder ein Touchdown erfolgt oder etwas anderes, was eine Unterbrechung bewirkt, passiert.

Hinweise für Spieler

- A. Erfolgt ein Touch auf einen Spieler mit Ballbesitz, während der Ball nicht physisch in seinen Händen ist (z.B. aufgrund von jonglieren oder dem Versuch, Kontrolle über den Ball zu bekommen), zählt der Touch.
- B. Sofern der Spieler, der den Ball abschlägt, diesen auffängt, ohne dass der Ball den Boden berührt, geht das Spiel weiter. (Erläuterung: wird der Ball allerdings von einem Teamspieler aufgefangen, der vor dem Abschlagenden steht, ist das ein Vorwärtspass = Strafe.).

Hinweise für Schiedsrichter

- A. Schiedsrichter müssen sich bewusst sein, dass es Spieler gibt, die absichtlich versuchen, das Spiel während eines Ballwechsels zu verzögern.
- B. Wenn ein Ball den Boden berührt, obwohl ein Spieler noch die Kontrolle über den Ball hat (z.B. weil er hinfällt, aber den Ball noch in den Händen hält), kommt es nicht zu einem Ballwechsel, und das Spiel geht weiter.
- C. Verteidigende Spieler können den Ball hinter der Verteidigungs-Punktlinie abfangen. Wenn der Ballträger getoucht wird oder einen Touch verursacht, während er auf oder hinter der Verteidigungs-Punktlinie ist, zählt der Touch, und das Spiel geht mit einem Rollball weiter. Dies erfolgt fünf (5) Meter entfernt von der Stelle vor der Punktlinie, wo der Spieler getoucht wurde.

Regel 8: Passen

- 1 **Allgemein:** Ein Spieler mit Ballbesitz kann den Ball an jeden anderen Spieler, der zum Angriffsteam gehört und sich in einer onside-Position befindet, passen, spinnen, anstoßen, werfen oder in anderer Weise mit den Händen übergeben.
- 2 **Vorwärtspass:** Ein Spieler mit Ballbesitz darf den Ball nicht nach vorne passen, spinnen, anstoßen, werfen oder in anderer Weise übergeben (s. Hinweise für Spieler in Regel 7).

RULING - Eine Strafe wird dem nicht verursachenden Team an der Mark zuerkannt, wo der Ball nach vorne gepasst, gespinnt, abgeschlagen, geworfen oder in anderer Weise übergeben wurde.

- 3 **Passen in Richtung der Gegner:** Wird der Ball zu einem oder in Richtung eines verteidigenden Spielers passiert und geht dabei zu Boden geht, verliert das Team den Ballbesitz. Wenn jedoch der verteidigende Spieler versucht, den Ball zu fangen oder den Ball spielt und dieser dabei zu Boden geht, bewahrt das angreifende Team den Ballbesitz. Das Spiel wird an der Mark neu gestartet, wo der Ball zu Boden geht, oder an der Mark, wo der

beste Vorteil zugunsten des nichtverursachenden Teams besteht. Es wird begonnen, die Touches neu zu zählen.

Hinweise für Spieler

- A. Ein Spieler, der den Ball beim Versuch, den Ball zu kontrollieren, jongliert oder vorwärts spielt, ist nicht zu bestrafen, sofern der Spieler den Ball wieder fängt. (s. Hinweise für Spieler in Regel 7).

Hinweise für Schiedsrichter

- A. Eine Strafe ist bei einem Vorwärtspass zu erteilen, selbst wenn der Empfänger in einer onside-Position war, bevor der Pass erfolgt ist.
- B. Schiedsrichter müssen sich Spielern bewusst sein, die absichtlich Pässe auf einen gegnerischen Spieler machen, insbesondere nach dem fünften (5.) Touch.
- C. Vorwärtspässe sind zu bestrafen, selbst wenn der Ball zu Boden geht oder wenn es der letzte Touch ist.

Regel 9: Der Rollball

- 1 **Wenn erforderlich:** Ein Spieler muss einen Rollball unter den folgenden Umständen durchführen:
 - (a) wenn ein Touch gemacht wurde;
 - (b) wenn es zum Wechsel des Ballbesitzes nach dem sechsten Touch kommt;
 - (c) wenn der Ballbesitz wechselt, nachdem der Ball zu Boden geht;
 - (d) wenn es zum Wechsel des Ballbesitzes aufgrund eines Verstoßes durch einen angreifenden Spieler bei einer Strafe oder Tap kommt;
 - (e) wenn der Ballbesitz wechselt, wenn die Hälfte während des Ballbesitzes getoucht wird (oder den Ball auf oder über die Punktlinie aufsetzt),
 - (f) wenn der Ballbesitz wechselt, nachdem der Spieler mit Ballbesitz über die Seitenlinie gelaufen ist,
 - (g) wenn so vom Schiedsrichter angeordnet.
- 2 **Methode:** Der angreifende Spieler positioniert sich an der Mark so, dass er zur gegnerischen Punktlinie gerichtet ist und parallel zur Seitenlinie steht. Der Ball wird rückwärts zwischen den Füßen auf dem Boden entlang jedoch nicht mehr als einen (1) Meter gerollt oder es wird drübergestiegen. Sobald der Ball auf die Mark aufgesetzt wird, kann der angreifende Spieler über den Ball steigen. (Erläuterung: im laufenden Spiel wird der Ball selten gerollt.)

RULING – Ein Wechsel des Ballbesitzes an der Mark.

- 3 **(a) Das Angreifende Team:** Jeder andere Spieler des angreifenden Teams kann den Ball nach dem Rollball erhalten und auf diese Art zur Hälfte werden. Die Hälfte kann den Ball passen oder weiterlaufen. Wird die Hälfte, solange sie Ballbesitz hat, getoucht, verliert ihre Mannschaft den Ballbesitz.

RULING – Bei Verstoß kommt es zum Wechsel des Ballbesitzes.

- (b) Die Hälfte darf die Ballaufnahme nicht verzögern. Der Spieler, der den Rollball durchführt, darf das verteidigende Team nicht blockieren oder in sonstiger Weise behindern, den Ballbesitz zu gewinnen oder die Hälfte zu touchen.

RULING – Eine Strafe wird dem nicht verursachenden Team an der Mark zuerkannt, wo der Verstoß erfolgt ist.

- 4 **Das verteidigende Team:** Alle Spieler des verteidigenden Teams müssen sich auf einen Abstand von nicht weniger als fünf (5) Meter von der Mark für den Rollball zurückziehen. Spieler des verteidigenden Teams dürfen sich nicht von der Fünf-Meter-Position vorwärts bewegen, solange die Hälfte nicht den Kontakt mit dem Ball gemacht hat.

RULING - Eine Strafe wird dem angreifenden Team entlang einer Linie von fünf (5) Metern von der Mark des Rollballs und so nah wie möglich an der Stelle des Verstoßes zuerkannt.

- 5 **Aktionen ohne Hälfte in Position:** Wenn der Ballträger aufgefordert ist, einen Rollball zu machen, und eine Hälfte den Ball nimmt den Ball nicht auf, können sich die Spieler des verteidigenden Teams wieder vorwärts bewegen, nachdem sie fünf (5) Meter zurückgegangen sind, und sobald der Ballträger den Ball aus seinen Händen gelassen hat. Sollte ein verteidigender Spieler den Ballbesitz bekommen, beginnt das Spiel wieder mit einem Rollball an derselben Mark. (Erläuterung: es gibt keine Regel, wie weit die Hälfte entfernt sein muss.)
- 6 **Freiwilliger Rollball:** Ein Ballträger darf einen Rollball nur dann ausführen, wenn ein Touch gemacht wurde.

RULING - Eine Strafe wird dem nicht verursachenden Team an der Mark zuerkannt, wo der Rollball gemacht wurde.

Hinweise für Spieler

- A. Bei einem Rollball muss der Ball den Boden berühren, er muss jedoch nicht unbedingt gerollt werden. Der Fuß kann verwendet werden, um den Ball zu kontrollieren.

- B. Der Spieler, der den Rollball durchführt, muss feststehend sein (mindestens auf einem Fuß). Er wird nicht bestraft, wenn der Rollball ausgeführt wird, während er auf einem Fuß steht, solange der Ball auf der Innenseite des unterstützenden Fußes auf den Boden gelegt wird. (Erläuterung: im Spielfluss wird i.d.R. drübergestiegen.)
- C. Verteidigende Spieler, die nach einem Rollball offside sind, sind in dieser Position strafbar und können daher solange nicht in das Spiel einbezogen sein, bis ein Touch gemacht wird oder bis sie eine onside-Position erreicht haben.
- D. Der Spieler, der den Rollball macht, kann den Ball selbst nicht wieder aufnehmen.
- E. Jeder verteidigende Spieler, der in einen Touch involviert ist, muss sich unverzüglich auf seine Position entlang einer Linie fünf (5) Meter vor dem Touch oder auf die eigene Punktlinie zurückziehen.

Hinweise für Schiedsrichter

- A. Die Mark für einen Tap ist, wie unter Regel 9.4 beschrieben, bei einer Strafe entlang der Linie fünf (5) Meter vor der Mark des Rollballs und so nahe wie möglich an der Stelle des Verstoßes.
- B. Der Hälfte ist es erlaubt, den Fuß zur Kontrolle des Balls zu benutzen. Das Spiel darf jedoch dadurch nicht verzögert werden. Verteidigende Spieler dürfen sich vorwärts bewegen, sobald die Hälfte den Kontakt mit dem Ball gemacht hat.
- C. Ein Ballträger kann laufen oder mit dem ausgestreckten Ball in den Händen in Richtung Boden stehen, ohne dass er bestraft wird (Erläuterung: Der Ball kann den Boden berühren, solange der Spieler ihn festhält.). Wie auch immer, Regel 9.6 (freiwilliger Rollball) gilt, sobald der Ball gerollt wird.
- D. Damit das Spiel frei fließt (Spiel mit wenig Unterbrechungen), sollte der Schiedsrichter die offside-Spieler (oder Teams) warnen und - soweit anwendbar - die Vorteilsregel verwenden (z.B. wenn sich ein gewarnter offside-Spieler (Erläuterung: der Schiedsrichter ruft den Spielern zu „nein 6“ oder „mit mir Verteidigung“ etc.) bewegt, um einen Touch zu machen, darf der Schiedsrichter „weeterspielen“ („play on“) rufen, anstatt das Spiel durch eine Strafe zu stoppen.). Wenn der Schiedsrichter den Spieler (oder das Team) nicht gewarnt hat, darf er nicht „weeterspielen“ („play on“) rufen und muss den Touch erlauben oder den verschuldenden Spieler bestrafen.
- E. Spieler, die den Rollball verzögern, sind zu bestrafen.
- F. Wenn eine Hälfte oder andere angreifende Spieler versehentlich einen Touch auf einen offside-Spieler infolge eines schnellen Rollballs machen, zählt der Touch (und die Hälfte verliert den Ballbesitz an die andere Mannschaft).

- G. Der Hälfte ist es nicht erlaubt, einen Punkt (Touchdown) zu machen. Sie ist jedoch beim Laufen nicht eingeschränkt und kann über die Punktlinie laufen, um andere Spieler ihres Teams beim Punkten zu unterstützen.

Sollte die Hälfte innerhalb der Touchdown-Zone getoucht werden oder den Ball auf den Boden der Touchdown-Zone aufsetzen, unabhängig davon, ob der Ball die Hände verlässt oder nicht, kommt es zum Wechsel des Ballbesitzes. Die Mark ist die Stelle, wo die Hälfte getoucht oder der Ball auf den Boden aufgesetzt wurde und fünf (5) Meter von der Punktlinie im Spielfeld (und nicht näher als fünf (5) Meter von der Seitenlinie entfernt.)

- H. Wenn der Ball bereits an der richtigen Mark auf dem Boden ist, ist es nicht erforderlich, dass der Ball zu Beginn des Rollballs noch mal aufgenommen wird. Der Schiedsrichter sollte jedoch sicherstellen, dass der Rollball an der Mark erfolgt.

Regel 10: Der Touch

- 1 Definitionen: Spieler des angreifenden und des verteidigenden Teams dürfen nur ein Minimum an Gewalt anwenden, um einen Touch zu machen.

RULING - Eine Strafe wird dem nicht verursachenden Team zuerkannt, mindestens muss jedoch der verursachende Spieler gewarnt werden.

- 2 **Aus den Händen geschlagener Ball:** Wenn der Ball während eines Touches aus den Händen eines Ballträgers geschlagen wird, zählt der Touch, der Spieler behält Ballbesitz, und es muss ein Rollball ausgeführt werden. Die Touches werden weitergezählt, es sei denn, es ist der sechste (6.) Touch.

- 3 **Aktionen nach einem Touch:** Nachdem ein Touch gemacht wurde, hat der Ballträger ohne Verzögerung mit dem Spiel aufzuhören und muss einen Rollball durchführen. Dabei muss er zur Mark, d.h. zu der Stelle zurückkehren, an der der Touch gemacht wurde, sofern diese Stelle überrannt wurde.

RULING - Eine Strafe wird dem verteidigendem Team an der Mark zuerkannt.

- 4 **Pass nach einem Touch:** Nachdem ein Touch gemacht wurde, darf ein Spieler den Ball nicht passen oder in anderer Weise abgeben.

RULING – Eine Strafe wird dem verteidigendem Team an der Mark zuerkannt, wo der Touch gemacht wurde.

- 5 **Behaupteter Touch:** Ein Spieler darf keinen Touch behaupten oder in anderer Weise einen Touch ausrufen, solange der Touch nicht tatsächlich gemacht wurde.

RULING – Wenn ein Vorteil für die Angreifer offensichtlich ist (Erläuterung: z.B. wenn das angreifende Team kurz vor der Punktlinie und kein weiterer Verteidiger in der Nähe ist), wird der

Schiedsrichter “weeterspielen” („play on“) rufen, anderenfalls erhält das angreifende Team die Strafe an der Mark zuerkannt, wo der Touch behauptet wurde.

- 6 **Die Mark:** Die Mark für den Rollball ist abhängig von der Position des Ballträgers zum Zeitpunkt des Touches.
- 7 **Einmischung nach einem Touch:** Nach einem Touch ist der Ball „tot“ und wird ins Spiel durch einen Rollball zurückgebracht, indem die Hälfte den Ball berührt, oder - wenn es keine Hälfte mit Ballbesitz gibt - indem der Ball die Hände des angreifenden Spielers, der den Rollball macht, verlässt. Siehe auch Regel 9.4 und 9.5: verteidigende Spieler dürfen den Spieler mit Ballbesitz nicht beeinträchtigen oder in sonstiger Weise verhindern, dass der Rollball unmittelbar nach einem Touch gemacht wird.

RULING – Eine Strafe wird dem angreifenden Team fünf (5) Meter vor der Mark des Rollballs zuerkannt.

- 8 **Touch während des Punktens:** In dem seltenen Fall, dass ein Spieler den Ball auf den Boden oder hinter der Punktlinie aufsetzt und zur selben Zeit getoucht wird, zählt der Touch, und ein Touchdown wird nicht vergeben.)
- 9 **Touch auf einen offside-Verteidiger:** Sollte ein Ballträger einen Touch auf einen offside-Verteidiger, der sich gerade auf seine onside-Position zurückzieht, machen, zählt der Touch. Wenn der Ballträger die Hälfte ist, kommt es zu einem Wechsel des Ballbesitzes entsprechend Regel 9.3.

Hinweise für Spieler

- A. Wird ein Touch mit dem Ball gemacht, müssen die angreifenden Spieler sicherstellen, dass der Touch mit minimaler Kraft erfolgt (s. Regel 10.1).
- B. Wird ein Touch auf oder hinter der Punktlinie gemacht, bevor der Ball den Boden berührt hat, zählt das nicht als Touchdown. Der Ballträger muss fünf (5) Meter vor die Punktlinie zurückgehen und einen Rollball machen, es sei denn, es handelt sich um den sechsten Touch.
- C. Bestehen Zweifel an der Mark für den Rollball, sollte das der Ballträger mit dem Schiedsrichter klären.
- D. Angreifende Spieler dürfen den Rollball beim Warten auf die Hälfte nicht verzögern.
- E. Wird ein Touch vor dem eigentlichen Kontakt gerufen, ist das Gegenstand einer Strafe gemäß Regel 10.5.
- F. Ein Spieler, der während des Passens getoucht wird, sollte versuchen, den Ball zu behalten und nicht zu passen.

Hinweise für Schiedsrichter

- A. Wird mehr als das Minimum an physischer Kraft benutzt, um einen Touch zu machen, sollte dies als schwer bestraft werden.
- B. Wird einem Spieler während oder nach einem Touch der Ball abgeschlagen oder wird der Ball fallen gelassen, sollte der Spieler angewiesen werden, den Ball wieder aufzunehmen. Spieler, die das Spiel bewusst durch solch eine Aktion verzögern, sind gemäß Regel 10.3 zu bestrafen.
- C. Wenn verteidigende Spieler einen Touch machen, nachdem ein angreifender Spieler den Ball abgegeben hat, geht das Spiel weiter, und es wird “weeterspielen“ („play on“) gerufen.
- D. Der Schiedsrichter sollte alle behaupteten Touches anerkennen und den Ballträger zurückrufen, damit dieser den Rollball macht, es sei denn, der Schiedsrichter ist sich sicher, dass kein Kontakt gemacht wurde. Sollte der Schiedsrichter bemerken, dass ein verteidigender Spieler einen Touch behauptet, ohne dass ein Kontakt gemacht wurde, ist eine Strafe und eine Verwarnung gemäß Regel 10.5 zu erteilen, es sei denn, es besteht ein Vorteil für das angreifende Team.
- E. In dem seltenen Fall dass der Schiedsrichter nicht in der Lage ist, zwischen einem Pass vor einem Touch und einem Pass nach einem Touch zu unterscheiden, und der Ball ist nicht zu Boden gegangen, zählt der Touch als ein “simultaner Touch”. Der Ball wird dem angreifenden Spieler zurückgegeben, um einen Rollball zu machen. Ist der Ball in solch einem Fall zu Boden gegangen oder wurde der sechste (6.) Touch gemacht, führt das zu einem Ballwechsel.
- F. Eine Strafe sollte dann nicht erteilt werden, wenn der Spieler einen flüchtigen Touch nicht fühlt. Absichtliches Weiterlaufen ist jedoch zu bestrafen.
- G. Verstöße gegen Regel 10.4 sind zu bestrafen, selbst wenn es sich um den sechsten (6.) Touch handelt.

Regel 11: Ball auf oder über der Seiten-/Punktlinie

- 1 **Auf oder hinter der Seitenlinie:** Der Ball wird “tot”, und es kommt zu einem Ballwechsel, wenn der Ball oder ein Ballträger die Seitenlinie berührt oder überquert. Wie auch immer, wird ein Ballträger getoucht, bevor er die Seitenlinie überquert, zählt der Touch. Das Spiel wird mit einem Rollball an der Mark, wo der Touch gemacht wurde, fortgeführt.

RULING – Das Team, das NICHT dafür verantwortlich ist, dass der Ball die Seitenlinie berührt oder überquert hat, beginnt das Spiel mit einem Rollball fünf (5) Meter im Spielfeld von der Mark aus, wo der Ball oder der Ballträger getoucht wurde oder die Seitenlinie überquert hat, oder an der Position, wo der größte Vorteil für das angreifende Team besteht. (Erläuterung: es kommt zum Ballbesitzwechsel)

- 2 **Touch hinter der Angriffs-Punktlinie:** Wenn ein Ballträger nach dem Überqueren der Angriffs-Punktlinie getoucht wurde, ohne dass ein Touchdown gemacht wurde, zählt der Touch. Das Spiel beginnt mit einem Rollball im Spielfeld fünf (5) Meter entfernt von der Mark, wo der Ballträger die Punktlinie überquert hat.
- 3 **Ball auf oder hinter der Verteidigungs-Punktlinie:** Wenn ein Ballträger getoucht wird, während er auf oder hinter der Verteidigungs-Punktlinie ist, zählt der Touch. Das Spiel beginnt mit einem Rollball im Spielfeld fünf (5) Meter von der Mark entfernt, wo der Ballträger getoucht wurde.
- 4 **Aktionen nahe der Verteidigungs-Punktlinie:** Das angreifende Team muss nicht zwingend einen Rollball innerhalb von fünf (5) Metern zur Verteidigungs-Punktlinie machen. Nach jedem Touch kann sich der Ballträger fünf (5) Meter vorwärts bis zur gebrochenen Fünf (5) Meter Linie bewegen, um den Rollball zu machen.
- 5 **Aktionen nahe der Angriffs-Punktlinie:** Wenn ein Touch innerhalb von fünf (5) Metern zur Angriffs-Punktlinie gemacht wird, kann sich der Ballträger auf direkter Linie hinter der Mark bis zur gebrochenen fünf (5) Meter Linie zurück bewegen, und das Spiel geht mit einem Rollball weiter.
- 6 **Aktionen mehr als fünf (5) Meter von der Verteidigungs-Punktlinie:** Wenn Verteidiger aufgefordert sind, ihre Verteidigungs-Punktlinie zu verteidigen und sie sich weiter als fünf (5) Meter von der Verteidigungs-Punktlinie entfernt befinden, müssen sie sich von der fünf (5) Meter gebrochenen Linie wieder vorwärts bewegen und versuchen, einen Touch auf den Ballträger zu machen. (Erläuterung: Wird die 5-Meter-Linie überschritten, fordert der Schiedsrichter i.d.R. die Spieler auf, sich wieder nach vorne zu bewegen.)

RULING – Eine Strafe wird dem angreifenden Team an der Stelle zuerkannt, wo sich der Ball zum Zeitpunkt der Strafursache befand. (Erläuterung: z.B. wenn sich ein Spieler trotz Aufforderung durch den Schiedsrichter nicht vorwärts bewegt.)

Hinweise für Spieler

- A. Wenn sich vorwärts oder rückwärts von der Mark entsprechend Regel 11.4 und/oder 11.5 bewegt wird, sollten die Spieler dem Schiedsrichter anzeigen, dass solch eine Option gewählt worden ist, um so Verwirrung zu vermeiden. Verteidigende Spieler müssen fünf (5) Meter vom Rollball entfernt bleiben.

- B. Wenn sich vorwärts oder rückwärts entsprechend Regel 11.4 und/oder 11.5 bewegt wird, sollte der Ballträger den Kontakt mit den verteidigenden Spielern vermeiden und sollte sich nicht seitwärts von der Mark bewegen. (Erläuterung: um einen Rollball zu machen).
- C. Wenn der Ballträger mehr als fünf (5) Meter von der Punktlinie entfernt ist und das verteidigende Team verteidigt auf oder innerhalb der fünf (5) Meter von seiner Verteidigungs-Punktlinie, muss sich das verteidigende Team vorwärts bewegen in der Absicht, einen Touch zu machen. Das bedeutet, das ganze Team muss sich vorwärts bewegen jenseits der gebrochenen fünf (5) Meter Linie und darf erst zur Punktlinie zurückkommen, wenn ein Touch gemacht wurde. Es darf sich auch immer wieder hinter die gebrochene fünf (5) Meter-Linie zurückziehen, um sich für den nächsten Verteidigungsangriff auszurichten, wenn es offensichtlich ist, dass ein Touch entweder durch die Angreifer oder einen Verteidiger gemacht wird.
- D. Wenn ein Ballträger auf oder innerhalb von fünf (5) Metern zur Angriffs-Punktlinie ist, darf sich das verteidigende Team auf seiner Verteidigungs-Punktlinie bewegen und diese verteidigen.

Hinweise für Schiedsrichter

- A. Spieler, die auf ihrer Verteidigungs-Punktlinie onside sind, können sich über die Punktlinie lehnen, um einen Touch auf einen angreifenden Spieler zu machen. Sie bleiben onside, solange sie mit beiden Füßen auf oder hinter der Punktlinie sind und die Hände keinen Kontakt mit dem Spielfeld haben.
- B. Bevor eine Strafe in Folge eines Verstoßes gegen Regel 11.6 erteilt wird, muss der Schiedsrichter das verteidigende Team warnen. Er warnt, in dem er mitteilt, dass sich die Spieler vorwärts bewegen sollen in der Absicht, einen Touch zu machen (z.B. „move forward defence“). Wenn das verteidigende Team sich nicht entsprechend der Weisung des Schiedsrichters vorwärts bewegt, führt das zu einer Strafe.
- C. Ergibt sich die selbe Situation nach einem Tap infolge einer Strafe (das ist innerhalb des sechsten Ballbesitzes des angreifenden Teams), und weigert sich das verteidigende Team noch immer, sich nach vorne zu bewegen, um einen Touch zu machen, ist dem angreifenden Team eine weitere Strafe zuzuerkennen. In Ergänzung hierzu wird der Schiedsrichter den Kapitän des verteidigenden Teams anweisen, dass ein (1) Spieler das Feld verlassen muss. Der Spieler muss in den Auswechselbereich zurückkehren.

Dieser Spieler (oder ein Ersatzspieler) darf erst ersetzt werden, wenn das verteidigende Team Ballbesitz bekommt. Bevor eine Strafe vergeben wird, muss der Schiedsrichter das verteidigende Team jedes Mal gewarnt haben, dass es sich über die gebrochene Fünf (5) Meter-Linie hinaus vorwärts bewegt, um einen Touch zu machen.

Regel 12: Wenn der Ball im Flug berührt wird

- 1 **Absichtlicher Kontakt durch den Verteidiger:** Wenn der Ball zu Boden geht, weil ein Verteidiger versucht hat, Ballbesitz zu bekommen, behält das angreifende Team den Ball, und die Touches werden wieder von vorn gezählt (Erläuterung: von 1 an, keine Strafe, aber 6 neue Touches). Die Mark für den Rollball ist dort, wo der Ball den Boden zuerst berührt oder wo der Verteidiger den Ball berührt hat, je nach dem, an welcher Stelle der größte Vorteil für das angreifende Team besteht.
- 2 **Absichtlicher Kontakt, aber ohne Bodenkontakt:** Wenn ein verteidigender Spieler den Ball im Flug berührt, der Ball jedoch von einem angreifenden Spieler gefangen wird, geht das Spiel weiter, und die Touches beginnen beim nächsten Touch von vorn zu zählen.
- 3 **Absichtlicher Kontakt, aber ohne Auffangen:** Versucht ein Angreifer, den Ball zu bekommen, nachdem der Ball von einem Verteidiger im Flug berührt worden ist, der Ball jedoch nicht aufgefangen wird sondern zu Boden geht, erhält das angreifende Team den Ballbesitz, und die Touches beginnen erneut wie in Regel 12.2 zu zählen. (s. Schiedsrichter Hinweis A unten).
- 4 **Abprallen und der Ball fällt zu Boden:** Wenn der Ball von einem Verteidiger, der nicht versucht hat, den Ball zu bekommen, zurück- oder abprallt, und der Ball zu Boden geht, kommt es zu einem Wechsel des Ballbesitzes. Das Spiel beginnt wieder mit einem Rollball an der Mark, wo der Ball zuerst den Boden berührt hat oder wo der Ball vom Verteidiger abgeprallt ist, je nach dem welche Stelle den größten Vorteil für das Team, das Ballbesitz bekommt, bietet.
- 5 **Abprallen und der Ball fällt nicht zu Boden:** Wenn der Ball von einem Verteidiger, der nicht versucht hat, den Ball zu bekommen, abprallt, und der Ball wird durch einen angreifenden Spieler zurückgewonnen, geht das Spiel weiter und die Touches werden weiter gezählt.

Hinweise für Spieler

- A. Wenn ein angreifender Spieler sieht, dass es in Folge einer Ablenkung schwierig ist, den Ball zu erhalten, sollte der Spieler entweder den Ball zu Boden fallen lassen, um sechs (6) Touches mehr an der Mark des größten Vorteils zu bekommen. Oder der Spieler versucht, den Ball zu fangen. Selbst wenn der Ball zu Boden geht, werden sechs (6) Touches mehr an der Mark vergeben, an der der größte Vorteil für die angreifende Mannschaft besteht.

Hinweise für Schiedsrichter

- A. Im Falle von Regel 12 Absatz 1 muss der Schiedsrichter entscheiden, ob der Grund dafür, dass der Ball zu Boden ging, eine Ablenkung durch den Verteidiger war.

- B. Wenn ein Ball, der von einem Verteidiger abgelenkt wurde, sich vorwärts bewegt und der Ball dann durch einen Spieler des angreifenden Teams aufgefangen wird, sollte das Spiel weitergehen und Regel 12 Absatz 2 gilt.
- C. Unabsichtlicher Kontakt durch einen verteidigenden Spieler schließt den Kontakt an den Armen und Händen ein, solange nicht versucht wird, den Ballbesitz zu erlangen.
- D. Wenn der Ball von einem angreifenden Spieler vorwärts gepasst wurde und dann durch einen verteidigenden Spieler zum angreifenden Team zurück oder zu Boden abgelenkt oder gespielt wird, gilt Regel 8 Absatz 3 (Vorwärtspass), und eine Strafe wird dem verteidigenden Team zuerkannt.

Regel 13: Offside

- 1 **Angreifendes Team:** Ein Spieler im angreifenden Team ist offside, wenn sich dieser Spieler vor dem Spieler mit Ballbesitz befindet oder vor dem Spieler, der den Ball zuletzt hatte. Im normalen Spiel sollten offside angreifende Spieler, die sich in das Spiel einmischen, bestraft werden.
- 2 **Angreifende Spieler, die beim Tap offside sind:** Angreifende Spieler müssen onside hinter der Mark für den Tap sein und solange dort bleiben, bis der Ball getappt wurde.

RULING – Es kommt zu einem Wechsel des Ballbesitzes an der Mark (s. Regeln 6.2 und 15.4).

- 3 **Verteidigendes Team:** Ein Spieler des verteidigenden Teams ist offside, wenn gegen die folgenden Regeln verstoßen wird:
 - a) Regel 6.4: beim Start und Neustart des Spiels
 - b) Regel 9.4: beim Rollball
 - c) Regel 15.5: beim Tap aufgrund einer Strafe
 - d) Regel 9 – Schiedsrichter Hinweis D – offside beim schnellen Rollball oder Tap

RULING – Eine Strafe wird dem angreifenden Team entsprechend den o.g. Regeln zuerkannt.

Hinweise für Spieler

- A. Angreifende Spieler, die offside sind, sind nicht effektiv, denn sie dürfen nicht am Spielgeschehen teilnehmen. Sie sollten daher so schnell wie möglich in ihre onside-Position zurückkehren.
- B. Verteidigende Spieler, die offside sind, müssen sich unmittelbar bemühen, in ihre onside-Position zurückzukehren.

- C. Ein verteidigender Spieler muss beide Füße auf oder hinter der Verteidigungs-Punktlinie haben, um onside zu sein, wenn ein Rollball innerhalb der fünf (5) Meter oder ein Tap infolge einer Strafe innerhalb von zehn (10) Metern von der Verteidigungs-Punktlinie aus gemacht wird.

Hinweise für Schiedsrichter

- A. Schiedsrichter sollten die Regeln 10.9 beachten und auch die Hinweise der Regel 9. erwägen.
- B. Verteidigende Spieler, die auf ihre onside-Position zurückkehren, sollten normalerweise nicht bestraft werden, so lange sie sich nicht aktiv am Spiel beteiligen.
- C. Siehe auch die Hinweise der Regel 15 bei aufeinanderfolgenden Strafen.

Regel 14: Die Behinderung

- 1 **Angreifendes Team:** Spieler des angreifenden Teams dürfen verteidigende Spieler nicht beim Versuch, einen Touch zu machen, behindern. Ein Ballträger darf nicht hinter den Schiedsrichter oder andere Spieler im angreifenden Team laufen, um einem Touch auszuweichen.

Eine Behinderung ist hier als ein absichtlicher Versuch eines angreifenden Spielers definiert, einen unfairen Vorteil dadurch zu erreichen, indem er sich davor schützt, dass ein verteidigender Spieler einen Touch macht.

RULING – Eine Strafe wird dem verteidigenden Team an der Mark zuerkannt, wo der Verstoß begangen wurde.

- 2 **Verteidigendes Team:** Spieler im verteidigenden Team dürfen die Spieler des angreifenden Teams nicht behindern oder physisch stören, während diese den Ballträger unterstützen.

RULING – Eine Strafe wird dem nicht verursachenden Team an der Stelle, an der es zur Unterbrechung kam, zuerkannt, vorausgesetzt es führt nicht zum Nachteil für das angreifende Team.

Hinweise für Spieler

- A. Ein Spieler, der den Ballträger unterstützt, darf rennen, um dadurch die beste, unterstützende Position zu erhalten. Die Angreifer dürfen jedoch hierbei die Verteidigung nicht absichtlich behindern. (Erläuterung: z.B. nicht am T-Shirt festhalten).

Hinweise für Schiedsrichter

- A. Schiedsrichter sollten jeden Wechsel der Spielrichtung der Angreifer registrieren. Wenn der Ballträger eine Behinderung durch einen Teamspieler feststellt, kann der Spieler stoppen und warten, bis er getoucht wird, ohne bestraft zu werden. (Erläuterung: i.d.R. erfolgt das nicht absichtlich. Kommt z.B. bei plötzlichem Richtungswechsel des unterstützenden Spielers vor, wenn er vor einen Angreifer läuft, der den Spieler mit dem Ball touchen oder der verteidigen will.)
- B. Akzeptierte “kleine Gruppe-Spiele” wie „Wraps“ oder „run-arounds“ (Sweeper) sind keine Blockierungen.
- C. Wenn ein Ballträger oder ein Verteidiger in den Schiedsrichter läuft oder der Schiedsrichter läuft in einen der Spieler, sollte “play on” gerufen werden, sofern kein weiterer Vorteil für keine der beiden Seiten entsteht. Wenn dieses Vorkommnis eine Auswirkung auf das Spielgeschehen hat, sollte ein Rollball ausgerufen werden, ohne dass ein Touch gezählt wird..)

Regel 15: Strafe

- 1 **Allgemein:** Eine Strafe ist einem Spieler bei einem Verstoß gegen die Spielregeln zu erteilen. Dabei gelten die nachstehenden Regelungen.
- 2 **Mark für den Tap bei einer Strafe:** Die Mark für eine Strafe ist normalerweise an der Stelle (Mark), an der der Verstoß erfolgt ist, solange in den Regeln nicht anderes festgelegt ist. Bei Verstößen, die an Grenzen erfolgen, innerhalb der fünf (5) Meter von der Verteidigungspunktlinie oder außerhalb des Spielfeldes, ist die Mark für den Tap infolge einer Strafe fünf (5) Meter im Feld (oder auf der Fünf-Meter-Linie), von wo aus der Verstoß erfolgt ist.
- 3 **Methode:** Die Methode, einen Tap infolge einer Strafe zu machen, ist detailliert in Regel 6.3 beschrieben. Der Ball darf für einen Tap nicht vom Boden aufgenommen werden. Der Ball muss jedoch auf oder hinter der korrekten Mark sein, bevor der Tap gemacht wird. (s. Regel 6; Hinweise für Spieler C).

RULING –Es kommt zum Wechsel des Ballbesitzes an der Mark..)

- 4 **Angreifendes Team:** Spieler des angreifenden Teams müssen beim Tap onside sein.

RULING – Es kommt zu einem Wechsel des Ballbesitzes an der Mark.

- 5 **Verteidigendes Team:** Spieler des verteidigenden Teams müssen beim Tap onside sein, wie in Regel 6.4 detailliert beschrieben.

RULING – Eine Strafe wird dem angreifenden Team entlang einer Linie, die zehn (10) Meter von der Originalmark entfernt und die am nächsten an der Stelle des Verstoßes ist, zuerkannt. (Erläuterung: es wird eine zweite Strafe infolge des Verstoßes zu 5 vergeben)

- 6 **Straf-Touchdown:** Ein Straf-Touchdown wird immer dann vergeben, wenn irgendeine Aktion durch einen Spieler oder Zuschauer, die der Schiedsrichter für konträr zu den Regeln oder dem Sinn des Spieles hält, und die das angreifende Team vom Touchdown abhält.

Hinweise für Spieler

- A. Der Spieler, der den Tap macht, ist aufgefordert, solange mit dem Tap zu warten, bis der Schiedsrichter auf die Stelle der Mark zeigt. Ein Spieler kann aber einen schnellen Tap machen, sofern er den Schiedsrichter zuvor um Erlaubnis bittet und der Tap auf oder hinter der korrekten Mark gemacht wird.
- B. Für jeden Tap können die Spieler den Ball bis zu zehn (10) Meter direkt hinter der Mark nehmen. (Erläuterung: kann vorteilhaft sein, wenn die Angreifer kurz vor der Punktlinie sind.)
- C. Wenn ein Spieler einen Rollball anstelle eines Taps wählt, ist der Spieler, der den Ball erhält, keine Hälfte. (Erläuterung: kann versehentlich passieren).

Hinweise für Schiedsrichter (

- A. Um einen vollen Vorteil einer Strafe zu realisieren, muss die Mark unmittelbar nach der Vergabe zugewiesen werden.
- B. Ein Spieler kann, um einen Tap zu machen, den Ball bis zu einer Distanz von zehn (10) Metern hinter die Mark zurücknehmen, um Raum für einen Spielzug zu erhalten. In solch einem Fall müssen die verteidigenden Spieler nicht näher als zehn (10) Meter von der (Original-)Markierung oder der Punktlinie bleiben, je nach dem, was näher ist.
- C. Wenn ein angreifender Spieler einen Touch auf einen offside verteidigenden Spieler macht (gewöhnlich in Folge eines schnellen Taps) in der Absicht, eine weitere Strafe zu erhalten, sollte der Schiedsrichter „Weiterspielen“ (“play on”) rufen, abhängig von der Aktion der verteidigenden Spieler, solange der offside-Spieler oder Team gewarnt worden sind.
- D. Wenn ein offside verteidigender Spieler (ob er sich zurückzieht oder nicht) versucht, einen angreifenden Spieler zu blockieren oder einen Touch infolge eines schnellen Tap zu machen, sollte der Schiedsrichter das Spiel fortsetzen oder eine Strafe vergeben, je nach dem, was den größeren Vorteil für das angreifende Team darstellt.
- E. Um die Kontrolle während einer Folge mehrerer schneller Taps zu behalten, hat der Schiedsrichter die Stelle jeder einzelnen Mark korrekt zu zeigen.

- F. Bei einem Straf-Touchdown muss sich der Schiedsrichter sicher sein, dass es einen Touchdown gegeben hätte, wenn keine unerlaubte Aktion eines Spielers oder eines Zuschauers erfolgt wäre.

Regel 16: Vorteil

- 1 Das Prinzip des Vorteils für das nicht-verursachende Team gilt immer, vorausgesetzt irgendein Vorteil ist leicht zu erkennen. Wenn einem Team ein Vorteil gegeben wird, heißt das nicht, dass dieses Team sein Recht auf die andere Aktion, wie in diesen Regeln beschrieben, verliert. (Erläuterung: Ein Vorteil ermöglicht einen uneingeschränkten Spielfluss bzw. das Spiel wird nicht durch eine Aktion (z.B. Tap infolge einer Strafe) gestoppt. Ein "Vorteil wird z.B. gewährt, um eine Strafe zu vermeiden. Der Schiedsrichter hat insofern die Wahl, eine Strafe zu vergeben oder das Spiel weiterlaufen zu lassen. Durch letzteres kann sich die Chance für einen Touchdown zugunsten des angreifenden Teams erhöhen.)

Hinweise für Spieler

- A. Spieler sollten jederzeit in Übereinstimmung mit den Touch-Spielregeln spielen und dem Schiedsrichter erlauben, den Vorteil zu interpretieren.
- B. Spieler, die unnötige Kraft benutzen, oder solche Aktionen machen, die andere Spieler vom Erreichen eines Vorteiles abhalten, werden bestraft.

Regel 17: Disziplin und Fehlverhalten von Spielern

- 1 **Allgemein:** Spieler, die gegen die Touch-Regeln verstoßen, werden bestraft. Je nach Seriosität des Verstoßes können andere angemessene Maßnahmen getroffen werden. Strafen sind entsprechend der jeweiligen Regeln zu erteilen.
- 2 **Häufige Verstöße:** Ein Spieler, der kontinuierlich die Spielregeln bricht, kann vom Spielgeschehen ausgeschlossen werden. Die Team-Kapitäne sind für das Verhalten der Spieler in den jeweiligen Teams verantwortlich und sollten sich bewusst sein, wenn undisziplinierte Spieler den Sinn des Spiels stören.
- 3 **Ausschluss:** Jeder Spieler kann wie folgt ausgeschlossen werden:
- (a) **Auszeit (period of time):** Ein Spieler hat aufgrund wiederholter Verstöße oder anderer Delikte, die mehr als eine Strafe sind, das Spielfeld zu verlassen. Er muss in eine Position auf halber Strecke entlang der Angriffs-Punktlinie seines Teams aber nicht näher als fünf (5) Meter zur Punktlinie zurückzugehen. Ausgeschlossene Spieler können nicht ersetzt werden.

- (b) **Rest des Spiels:** Ein Spieler, der infolge eines Delikts oder erheblichen Missverhaltens oder einer gefährlichen Aktion eine Auszeit nehmen musste, hat nicht länger am Spielgeschehen teilzunehmen und muss sich zehn (10) Meter hinter die Punktlinie zurückziehen. Der ausgeschlossene Spieler kann nicht mehr ersetzt werden, und der Spieler sollte für zwei (2) Spiele gesperrt werden. (Erläuterung: Je nach Schwere des Verstoßes liegt es in der Entscheidung des Schiedsrichters, wie lange die Auszeit gilt.) Des Weiteren können weitere Strafen erteilt werden, sofern dies von der Schiedskommission der FIT bzw. den zuständigen nationalen Gremiums für erforderlich gehalten wird.
- 4 **Geschlagene Verantwortliche:** Jeder Spieler, der für schuldig befunden wird, weil er einen Verantwortliche, Schiedsrichter oder Linienrichter schlägt oder in anderer Weise angreift, ist lebenslänglich vom Touch-Spiel zu disqualifizieren. (Erläuterung: zuständig ist die für das Turnier zuständige Schiedskommission).
- 5 **Disziplinäre Aufzeichnungen:** Beauftragte sind aufgefordert, Aufzeichnungen über Delikte oder andere Berichte in Übereinstimmung mit den Regeln der FIT zu erstellen.
- 6 **Schlechtes Benehmen:** Spieler, die sich aufgrund schlechten Benehmens schuldig machen, werden bestraft und können vom Spiel ausgeschlossen werden. Schlechtes Benehmen umfasst:
- kontinuierliches Verstoßen gegen Regeln,
 - fluchen,
 - gegenüber Schiedsrichtern oder anderen Spielverantwortlichen frech sein,
 - unfaires und unsportliches Benehmen,
 - kämpfen,
 - Anwenden körperlicher Kraft beim Touch-Kontakt,
 - an den Kopf eines Gegners schlagen,
 - Beine stellen,
 - jede andere Aktion, die nicht im Sinn des Spieles ist.

Hinweise für Spieler

- A. Ein Spieler, der aufgrund einer Auszeit vom Spielfeld verwiesen wurde, hat sich am Mittelpunkt der Angriffs-Punktlinie aufzuhalten, bis der Schiedsrichter ihn zurückruft. Solch einem Spieler ist es erlaubt, während der Halbzeit-Pause in sein Team zurückzukehren. (Erläuterung: nach der Halbzeit-Pause muss dieser Spieler wieder zurück zum Mittelpunkt der Angriffs-Punktlinie.)

Hinweise für Schiedsrichter

- A. Nur der Schiedsrichter entscheidet über die Dauer der Auszeit für den ausgeschlossenen Spieler.

- B. Ein Schiedsrichter muss den jeweiligen Team-Kapitän darauf hinweisen, warum ein Spieler vom Spiel ausgeschlossen wurde.
- C. Schiedsrichter müssen einen schriftlichen Bericht über Spieler, die für den Rest des Spiels vom Spielfeld verwiesen wurden, einreichen.
- D. Schiedsrichter können den Kapitänen vorschlagen, dass sie Spieler, die gegen Regeln verstoßen, für den Rest des Spieles austauschen. Anderenfalls werden diese Spieler weggeschickt und suspendiert, was die Anzahl der Spieler des Teams reduziert.

Hinweise für Administratoren

- A. Diese Regeln sind auch anzuwenden für:
 - i) Befugnis für das zuständige Gremium, um entsprechende Verordnungen oder Regulierungen zu machen
 - ii) Befugnis, bei Verstößen und sonstigen Ereignissen Untersuchungen durchzuführen und Maßnahmen zu treffen
 - iii) Befugnis, den Gerichtsweg einzuschlagen
 - iv) Befugnis, Spielregeln zugunsten des Sports und/oder zur Sicherheit der Teilnehmenden zu ändern
- B. Trainer und Beauftragte, die bei Delikten für schuldig gehalten wurden, werden bei den zuständigen Autoritäten angeklagt und sind haftbar bei disziplinarischen Aktionen.

Regel 18: Der Schiedsrichter, Linienrichter und Touchdownzonen Beauftragte

- 1 **Verfahren zur Bestellung:** Die Bestellung aller Schiedsrichter, Linienrichter oder Touchdownzonen-Beauftragten für alle internationalen Spiele, die von der FIT durchgeführt werden, erfolgt durch den Vorstand der FIT auf Empfehlung des Technischen Gremiums. Für nationale Spiele gelten die Verfahren des jeweiligen Landes.
- 2 **Der Schiedsrichter:** Der Schiedsrichter ist alleiniger Richter für alle Angelegenheiten und ist aufgefordert, auf Basis der Spielregeln während des Spiels zu entscheiden. Der Schiedsrichter kann jede Sanktion auferlegen, die erforderlich ist, um das Spiel zu kontrollieren und insbesondere, um Strafen bei Regelverstößen zu erteilen.
- 3 **Autorität der Schiedsrichter:** Spieler, Trainer und Beauftragte beider Teams stehen unter Kontrolle der amtierenden Schiedsrichter.
- 4 **Kontrollbereich:** Der Spielbereich, der unter Kontrolle des Schiedsrichters ist, umfasst die Grenzen des Spielfeldes einschließlich des Auswechselbereiches sowie den Bereich der Beauftragten, die in das jeweilige Spiel einbezogen sind.

- 5 **Linienrichter, Touchdownzonen-Beauftragte:** Linienrichter und Touchdownzonen-Beauftragte sollten bestellt werden, um dem Schiedsrichter zu assistieren. Die Aufgaben sind bezogen auf Seitenlinien, Punktlinien und Touchdownzonen-Linien sowie andere Aufgaben, die von dem Schiedsrichter erteilt werden. Ihre gewöhnliche Aufgabe schließt ein, die zehn (10) Meter Distanz für Taps infolge einer Strafe aufzuzeigen, den Austausch der Auswechselspieler zu kontrollieren, Angelegenheiten im weiteren Spielumfeld zu beobachten oder andere Hinweise, die vom Schiedsrichter nachgefragt werden, zu geben.

Hinweise für Spieler

- A. Teamkapitäne sollten sich respektvoll beim Schiedsrichter bei Angelegenheiten mit unterschiedlicher Interpretation oder bei Ursachen für Strafen erkundigen. Jede Diskussion sollte kurz und höflich sein und das Spiel nicht verzögern. Andere Teammitglieder sollten nicht mit dem Schiedsrichter sprechen.

Hinweise für Schiedsrichter

- A. Schiedsrichter müssen sich vor Spielbeginn mit den Spielfeldern, den Markierungen und den Beauftragten vertraut machen.
- B. Schiedsrichter können die Linienrichter und/oder Touchdownzonen-Beauftragte vor Beschlussfassung konsultieren.