



DEFINITIONEN

22m Antritt - Regel 13 - Antritt und Wiederantritt

Abseits im offenen Spiel - Regel 11 - Abseits und Spielberechtigung im offenen Spiel

Abseits, die 10-Meter-Regel - Regel 11 - Abseits und Spielberechtigung im offenen Spiel

Abseitslinie - eine gedachte Linie über das Spielfeld, von einer Seitenauslinie zur anderen, parallel zu den Mallinie. Die Position dieser Linie ändert sich entsprechend der Regel

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

Angreifende Mannschaft - die Mannschaft, die sich in der gegnerischen Hälfte befindet, wenn das Spiel dort stattfindet.

Antritt - Regel 13 - Antritt und Wiederantritt

Aus dem Spiel - dies geschieht, wenn der Ball oder Ballträger im Seitenaus oder Malfeld-Seitenaus ist oder die Malfeld-Endauslinie berührt oder überschritten hat.

Ausscheren - Regel 19 - Seitenaus, Gasse und Abseits an der Gasse

Auswechsellspieler - Regel 3 - Anzahl der Spieler – Die Mannschaft

Ballträger - ein Spieler der den Ball trägt.

Behinderung - Regel 10 - Foulspiel

Binden - das feste Greifen oder Umklammern des Körpers eines anderen Spielers zwischen der Schulter und den Hüften mit dem ganzen Arm von der Schulter bis zur Hand.

Das Spielfeld - Regel 1 - Das Spielfeld

Den Ball ablegen - Regel 22 - Malfeld

Die 22 - Regel 1 - Das Spielfeld

Dritte-Reihe-Außenstürmer - Stürmer, die normalerweise die Rückennummern 6 und 7 tragen.

Einwurf - wenn ein Spieler den Ball in das Gedränge oder die Gasse einwirft.

Empfänger - Regel 19 - Seitenaus, Gasse und Abseits an der Gasse

Erhöht - der Erhöhungstritt war erfolgreich

Erhöhung - Regel 9 – das Erzielen von Punkten

Ersatzspieler - Regel 3 - Anzahl der Spieler – Die Mannschaft

Fallen lassen - der Ball wird von der Hand oder den Händen fallen gelassen und gekickt, bevor er den Boden berührt hat.

Fliegender Keil - Regel 10 - Foulspiel

Foulspiel - Regel 10 - Foulspiel

Freitritt - ein Tritt für die nicht schuldige Mannschaft für ein Vergehen ihrer Gegner. Wenn von der Regel nicht anders beschrieben, wird ein Freitritt wegen eines Vergehens am Ort des Vergehens gegeben.

Gasse - Regel 19 - Seitenaus, Gasse und Abseits an der Gasse



- Gasselinie** - eine gedachte Linie, rechtwinklig zur Seitenauslinie, an der Stelle, wo der Ball eingeworfen wird.
- Gelbe Karte** - Eine Karte, gelb, die einem Spieler gezeigt wird, der verwarnet und mit einer Zeitstrafe von 10 Minuten bestraft wird.
- Gedränge** - dies geschieht, wenn Spieler von jeder Mannschaft in enger Anordnung zusammenkommen, so dass das Spiel durch Einwerfen des Balles wieder gestartet werden kann.
- Gedrängehalb** - der Spieler, der den Ball in das Gedränge einwirft.
- Gefährliches Spiel** - Regel 10 - Foulspiel
- Gespielt** - der Ball ist gespielt, wenn er von einem Spieler berührt wurde.
- Halbzeit** - die Pause zwischen den zwei Spielhälften.
- Handauf** - Regel 22 - Malfeld
- Hakler** - der mittlere Erste-Reihe-Spieler in einem Gedränge
- Hochheben** - Regel 19 - Seitenaus, Gasse und Abseits an der Gasse
- Im Feld** - weg von der Seitenauslinie in Richtung Spielfeldmitte.
- Kavallerie Angriff** - Regel 10 - Foulspiel
- Kontrolle** - Dies geschieht, wenn ein Spieler den Ball trägt oder eine Mannschaft den Ball unter Kontrolle hat. Beispiel: Der Ball ist in einer Hälfte eines Gedränges, dann ist der Ball unter Kontrolle dieser Mannschaft.
- Letzter Fuß** - der Fuß des letzten Spielers in einem Gedränge, offenen Gedränge oder Paket, der am nächsten zur eigenen Mallinie ist.
- Linie durch die Marke oder den Platz** - wenn nicht anders beschrieben, eine Linie parallel zur Seitenauslinie
- Linienrichter** - Regel 6 - **Spielleiter**
- „**Loose-head**“ - linker Erste-Reihe-Stürmer in einem Gedränge
- Malfeld** - Regel 22 - Malfeld
- Malfeld-Seitenauslinie** - Regel 1 - Das Spielfeld
- Mallinie** - Regel 1 - Das Spielfeld
- Mannschaftsmitglied** - ein anderer Spieler der gleichen Mannschaft.
- Marke** - Regel 18 - Marke
- Nahe** - Innerhalb eines Meters
- Offene oder blutende Wunde** - Regel 3 - Anzahl der Spieler – Die Mannschaft
- Offenes Gedränge** - Regel 16 - Offenes Gedränge
- Paket** - Regel 17 - Paket
- Pass** - ein Spieler wirft den Ball zu einem anderen Spieler. Wenn ein Spieler den Ball einem anderen Spieler übergibt ohne ihn zu werfen, ist dies ebenso ein Pass.
- Pre-gripping** - das Anfassen eines Spielers in der Gasse, bevor der Ball eingeworfen ist
- Pushover** - Regel 22 - Malfeld
- Rote Karte** - Eine Karte, rot, die einem Spieler gezeigt wird, der wegen eines Verstoßes gegen Regel 10 des Feldes verwiesen wurde.
- Schiedsrichter** - Regel 6 – Spielleiter
- Seitenaus** - Regel 19 - Seitenaus, Gasse und Abseits an der Gasse



Seitenauslinie - Regel 1 - Das Spielfeld

Setztritt - der Ball wird getreten, nachdem er zu diesem Zweck auf dem Boden platziert wurde.

Spielberechtigt - Regel 11 - Abseits und Spielberechtigung im offenen Spiel

Spielende - das Ende des Spieles

Spielfläche - Regel 1 - Das Spielfeld

Spielgelände - Regel 1 - Das Spielfeld

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

Sprungtritt - der Ball wird aus der Hand oder den Händen auf den Boden fallen gelassen und getreten, wenn er zum ersten Mal vom Boden zurückspringt.

Steller - ein Spieler, der den Ball am Boden platziert, damit ein Mitspieler diesen treten kann.

Straftritt - ein Tritt für die nicht schuldige Mannschaft wegen eines Vergehens ihrer Gegner. Wenn von der Regel nicht anders beschrieben, wird ein Straftritt am Ort des Vergehens zuerkannt.

Strafversuch - Regel 10 - Foulspiel

Tackle - Regel 15 - Tackle: Ballträger zu Boden gebracht

„**Tight-head**“ - rechter Erste-Reihe-Stürmer in einem Gedränge

Tot - der Ball ist aus dem Spiel. Dies geschieht, wenn der Ball aus der Spielfläche herausging und dort bleibt oder wenn der Schiedsrichter gepfiffen hat und das Spiel unterbrocht oder wenn ein Erhöhungstritt ausgeführt wurde.

Treffer nach Sprungtritt - Regel 9 - Das Erzielen von Punkten

Treffer nach Straftritt - Regel 9 - Das Erzielen von Punkten

Tritt - ein Tritt wird dadurch ausgeführt, dass der Ball mit jedem Teil des Beines oder Fußes, mit Ausnahme der Ferse, vom Zeh bis zum Knie, jedoch ohne Knie, bewegt wird. Ein Kick muss den Ball eine sichtbare Entfernung aus der Hand oder entlang des Bodens bewegen.

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

Übertreten - ein Spieler tritt mit einem oder beiden Füßen über eine Linie. Diese Linie kann real (z.B. die Mallinie) oder gedacht (z.B. die Abseitslinie) sein.

Veranstalter - die Organisation, die für die Durchführung des Spiels verantwortlich ist. Dies kann ein Verband, eine Gruppe von Verbänden oder eine dem IRB angeschlossene Organisation sein.

Verband - die Kontrollinstanz unter deren Zuständigkeit das Spiel durchgeführt wird. Bei internationalen Spielen ist dies entweder das International Rugby Board oder ein Ausschuss des Boards.

Versuch - Regel 9 - Das Erzielen von Punkten

Verteidigende Mannschaft - die Mannschaft, in deren Spielhälfte das Spiel gerade stattfindet; ihre Gegner sind die angreifende Mannschaft.

Vorteil - Regel 8 - Vorteil

Vorwurf - Regel 12 - Vorfällen oder Vorpass

Vorwurf - Regel 12 - Vorfällen oder Vorpass



Weiter Einwurf - Regel 19 - Seitenaus, Gasse und Abseits an der Gasse

Wiederholter Regelverstoß - Regel 10 - Foulspiel

Zeitstrafe - Regel 10 – Foulspiel

Die neuesten Änderungen sind farblich hervorgehoben