

REGEL 16 – RUCK (Offenes Gedränge)

DEFINITIONEN

Ein Ruck ist eine Phase des Spiels, in welcher ein oder mehrere Spieler jeder Mannschaft sich in Körperkontakt zueinander auf den Füßen in unmittelbarer Nähe des auf dem Boden liegenden Balles befinden. Das offene Spiel ist zu Ende.

Hakeln. Spieler hakeln, wenn sie in einem Ruck gebunden sind und ihre Füße dazu benutzen, den Ball zu erobern oder in Ballbesitz zu bleiben, ohne sich dabei des Foulspiels schuldig zu machen.



16.1 EIN RUCK BILDEN

(a) Wo ein Ruck stattfinden kann. Ein Ruck kann nur innerhalb des Spielfeldes stattfinden.



(b) Wie ein Ruck gebildet wird. Die Spieler sind auf den Füßen. Mindestens ein Spieler hat Körperkontakt mit einem Gegenspieler. Der Ball ist auf dem Boden.

16.2 AM RUCK TEILNEHMEN

(a) Kopf und Schultern eines jeden Spielers, der an einem Ruck teilnimmt oder sich in einem solchen befindet, dürfen nicht unterhalb seiner Hüfte sein.

Strafe: Freitritt

(b) Ein Spieler, der an einem Ruck teilnimmt, muss sich mit mindestens einem Arm um den Körper eines Mitspielers am Ruck binden und dabei den ganzen Arm benutzen.

Strafe: Straftritt

(c) Das Legen einer Hand auf einen anderen Spieler, der im Ruck gebunden ist, stellt kein Binden dar.

Strafe: Straftritt

(d) Alle Spieler, die ein Ruck bilden, in einem solchen gebunden sind oder an einem solchen teilnehmen, müssen auf den Füßen sein.

Strafe: Straftritt

16.3 HAKELN

(a) Spieler, die an einem Ruck teilnehmen, müssen versuchen, auf den Füßen zu bleiben.

Strafe: Straftritt

(b) Ein Spieler, der an einem Ruck teilnimmt, darf sich nicht absichtlich fallen lassen oder hinknien. Dies ist gefährliches Spiel.

Strafe: Straftritt

(c) Ein Spieler darf ein Ruck nicht absichtlich zusammenbrechen lassen. Das ist gefährliches Spiel.

Strafe: Straftritt

(d) Ein Spieler darf nicht auf ein Ruck springen.

Strafe: Straftritt

(e) Kopf und Schultern eines Spielers dürfen sich nicht unterhalb seiner Hüften befinden.

Strafe: Freitritt

(f) Ein Spieler, der den Ball hakelt darf keinen am Boden liegenden Spieler absichtlich hakeln. Ein Spieler, der den Ball hakelt, muss bestrebt sein über auf dem Boden liegende Spieler hinüberzusteigen und darf nicht absichtlich auf sie treten. Ein Spieler, der den Ball hakelt darf dies nur in Ballnähe tun

Strafe: Straftritt

16.4 SONSTIGE VERSTÖSSE IM RUCK

(a) Spieler dürfen den Ball nicht in ein Ruck zurückbefördern.

Strafe: Freitritt

(b) Spieler dürfen den Ball in einem Ruck nicht mit den Händen spielen, es sei den sie sind nach einem Tackle auf den Füßen und haben ihre Hände bereits am Ball bevor sich das Ruck gebildet hat.

Strafe: Straftritt

(c) Spieler dürfen im Ruck den Ball nicht mit den Beinen aufnehmen.

Strafe: Straftritt

(d) Spieler, die in einem Ruck oder in der Nähe eines Rucks auf dem Boden sind, müssen versuchen, sich vom Ball zu entfernen. Diese Spieler dürfen den Ball nicht spielen im Ruck oder wenn der Ball das Ruck verlässt.

Strafe: Straftritt

(e) Ein Spieler darf sich nicht auf oder über einen Ball, der aus einem Ruck herauskommt, fallen lassen.

Strafe: Straftritt

(f) Ein Spieler darf mit keiner Aktion den Gegner glauben lassen, dass der Ball das Ruck verlassen hat, während dieser sich tatsächlich noch im Ruck befindet.

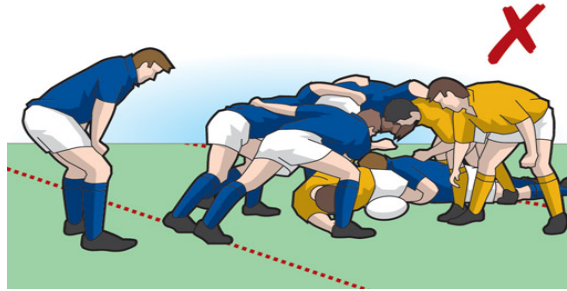
Strafe: Freitritt

16.5 ABSEITS AM RUCK

(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 Ruck. Wenn der letzte Fuß des letzten Spielers auf oder hinter der Mallinie ist, so ist die Mallinie die Abseitslinie für die verteidigende Mannschaft.

(b) Spieler müssen sich unmittelbar an das Ruck anschließen oder sich hinter die Abseitslinie zurückziehen. Wenn sich ein Spieler seitlich vom Ruck aufhält, befindet er sich in einer Abseitsposition.

Strafe: Strafrtritt



(c) Spieler, die am Ruck teilnehmen oder wieder teilnehmen. Alle Spieler, die am Ruck teilnehmen, müssen dies von einer Position hinter dem Fuß des letzten Mitspielers im Ruck aus tun. Ein Spieler darf seitlich von diesem letzten Mitspieler ins Ruck hineingehen. Wenn der Spieler von der Seite des Gegners oder aus einer Position vor dem letzten Mitspieler hineingeht, befindet er sich in einer Abseitsposition. Ein Spieler kann sich an einem Gegner binden, vorausgesetzt der ankommende Spieler befindet sich nicht in irgend einer anderen Abseitsposition.

Strafe: Strafrtritt von der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft

(d) Spieler, die nicht am Ruck teilnehmen. Wenn ein Spieler sich vor der Abseitslinie befindet und nicht ins Ruck hineingeht, muss der Spieler sich sofort hinter die Abseitslinie zurückziehen. Wenn ein Spieler, der sich hinter der Abseitslinie befindet, diese überschreitet und nicht ins Ruck hineingeht, befindet er sich in einer Abseitsposition.

Strafe: Strafrtritt von der Abseitslinie der schuldigen Mannschaft

16.6 ERFOLGREICHES ENDE EINES RUCKS

Ein Ruck endet erfolgreich, wenn der Ball das Ruck verlässt oder auf oder hinter der Mallinie ist.

16.7 NICHT ERFOLGREICHES ENDE EINES RUCKS

(a) Ein Ruck endet nicht erfolgreich gescheitert, wenn der Ball unspielbar wird. Es wird ein Gedränge angeordnet.

Die Mannschaft, die, unmittelbar ehe der Ball im Ruck unspielbar wurde, vorwärts gegangen war, wirft den Ball ein.

Falls sich keine der beiden Mannschaften vorwärts bewegt hat, oder der Schiedsrichter nicht entscheiden kann, welche Mannschaft sich vorwärts bewegt hat, bevor der Ball im Ruck unspielbar wurde, wirft die Mannschaft ein, die sich vor Beginn des Rucks vorwärts bewegt hat.

Wenn sich keine der beiden Mannschaften vorwärts bewegt hat, wirft die angreifende Mannschaft den Ball ein.

(b) Ehe der Schiedsrichter pfeift, um ein Gedränge anzuordnen, lässt er den Spielern angemessene Zeit, den Ball aus dem Ruck hinauszuspielen, insbesondere, wenn sich eine der Mannschaften vorwärts bewegt. Wenn sich das offene Gedränge nicht mehr bewegt oder der Schiedsrichter der Meinung ist, dass der Ball wahrscheinlich nicht innerhalb einer angemessenen Zeit aus dem Ruck herauskommt, muss der Schiedsrichter ein Gedränge anordnen.

(c) Wenn der Ball in einem Ruck von einer Mannschaft klar gewonnen wurde und zum weiterspielen verfügbar ist, ruft der Schiedsrichter „use it“. Danach muss der Ball innerhalb von fünf Sekunden gespielt werden. Wird der Ball nicht innerhalb von fünf Sekunden gespielt, so ordnet der Schiedsrichter ein Gedränge an. Die Mannschaft, welche nicht in Ballbesitz war, wirft den Ball ein.