

REGEL 21 – STRAFTRITT UND FREITRITT

DEFINITIONEN

Strafritte und Freitritte werden bei Verstößen dem Gegner der schuldigen Mannschaft zuerkannt.

21.1 WO WERDEN STRAFTRITTE UND FREITRITTE ZUERKANNT

Falls nicht anders in den Regeln vorgesehen, ist die Marke für den Straf- oder Freitritt an der Stelle, wo der Regelverstoß begangen worden ist.

21.2 WO WERDEN STRAF- UND FREITRITTE AUSGEFÜHRT

(a) Der Treter muss den Straf- oder Freitritt auf oder hinter der Marke, auf einer Linie durch die Marke ausführen. Wenn die Stelle für einen Straf- oder Freitritt innerhalb 5 Meter von der gegnerischen Mallinie ist, so ist die Marke 5 Meter von der Mallinie entfernt, auf einer Höhe mit der Stelle des Verstoßes.

(b) Wenn ein Straf- oder Freitritt wegen eines Verstoßes innerhalb des Malfeldes zugekannt wird, ist die Marke für den Tritt im Spielfeld, 5 Meter vor der Mallinie, auf einer Linie durch die Stelle des Verstoßes.

Strafe: Jeder Verstoß der Mannschaft des Treters hat ein Gedränge auf der Marke zur Folge. Die gegnerische Mannschaft wirft ein.

(c) Wenn ein Straf- oder Freitritt an der falschen Stelle ausgeführt wurde, dann ordnet der Schiedsrichter diesen erneut an.

21.3 WIE WERDEN STRAF- UND FREITRITTE AUSGEFÜHRT

(a) Jeder Spieler darf einen Straf- oder Freitritt, der auf Grund eines Verstoßes zuerkannt worden ist, durch einen Tritt aus den Händen, einen gesetzten Tritt oder Dropkick ausführen. Der Ball darf mit jedem Teil des Beines zwischen dem Knie und den Zehen getreten werden, jedoch nicht mit der Ferse oder dem Knie.

(b) Den Ball auf das Knie aufspringen lassen, gilt nicht als Tritt.

Strafe: Jeder Verstoß der Mannschaft des Treters hat ein Gedränge zur Folge. Die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.

(c) Der Treter muss den Ball benutzen, der im Spiel war, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet, dass dieser defekt ist.

Strafe: Jeder Verstoß der Mannschaft des Treters hat ein Gedränge zur Folge. Die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.

21.4 WAHLMÖGLICHKEITEN UND VERPFLICHTUNGEN BEI STRAF- UND FREITRITTEN

(a) Gedränge-Option. Eine Mannschaft, die einen Straf- oder Freitritt zuerkannt bekommen hat, kann anstelle eines Tritts, ein Gedränge wählen. Sie wirft den Ball ein.

(b) Gasse-Option. Eine Mannschaft, die einen Straf- oder Freitritt zuerkannt bekommen hat, kann anstelle eines Tritts, eine Gasse wählen. Sie wirft den Ball ein. Diese Option ist zusätzlich zur Gedränge-Option.

(c) Ohne Verzögerung. Wenn ein Spieler dem Schiedsrichter seine Absicht bekannt gibt zum Mal zu treten, muss der Tritt innerhalb einer Minute ausgeführt werden. Diese Absicht wird dadurch geäußert, dass eine Aufsetzhilfe oder Sand gebracht wird oder der Spieler eine Marke im Boden macht. Der Spieler muss den Tritt innerhalb einer Minute ausgeführt haben, auch wenn der Ball wegrollt und neu platziert werden muss. Wenn diese Zeitspanne überschritten wird, wird ein Gedränge an der Stelle der Marke angeordnet, die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein. Für jede andere Art von Tritt muss der Tritt ohne unnötige Verzögerung ausgeführt werden.

(d) Ein deutlicher Tritt. Der Treter muss den Ball über eine deutliche Distanz treten. Wenn der Treter den Ball in den Händen hat, muss der Ball die Hände deutlich verlassen. Wenn der Ball auf dem Boden liegt, muss er die Marke deutlich verlassen.

(e) Der Treter darf mittels eines Trittes aus den Händen oder eines Dropkicks nicht aber durch einen Setztritt, den Ball ins Seitenaus treten.

(f) Die Wahlfreiheit des Treters. Der Treter darf den Ball in jede Richtung treten und den Ball nach dem Tritt selbst wieder spielen.

(g) Tritt innerhalb des Malfeldes. Wenn ein Straf- oder Freitritt innerhalb des Malfeldes einer Mannschaft ausgeführt wird, und ein verteidigender Spieler hindert einen Gegner durch Foulspiel daran einen Versuch zu legen, wird ein Strafversuch zuerkannt.

(h) Aus im Malfeld. Wenn der Straf- oder Freitritt innerhalb des Malfeldes ausgeführt wird und der Ball geht über die Malfeld-Seitenauslinie oder die Malfeld-Endauslinie oder ein verteidigender Spieler macht den Ball tot, bevor der Ball die Mallinie überschritten hat, wird ein 5m-Gedränge angeordnet. Die angreifende Mannschaft wirft den Ball ein.

(i) Hinter dem Ball. Alle Spieler der Mannschaft des Treters, außer dem Steller bei einem Setztritt, müssen sich bei einem Straf- oder Freitritt hinter dem Ball befinden, bis der Ball getreten worden ist.

(j) Schnell ausgeführter Tritt. Wenn der Straf- oder Freitritt so schnell ausgeführt wird, dass Spieler der Mannschaft des Treters sich noch vor dem Ball befinden, werden diese Spieler nicht wegen einer Abseitsposition bestraft. Sie müssen sich jedoch unverzüglich zurückziehen, bis sie wieder spielberechtigt sind. Dieses gilt für alle Spieler dieser Mannschaft, egal ob sie sich innerhalb oder außerhalb der Spielfläche befinden.

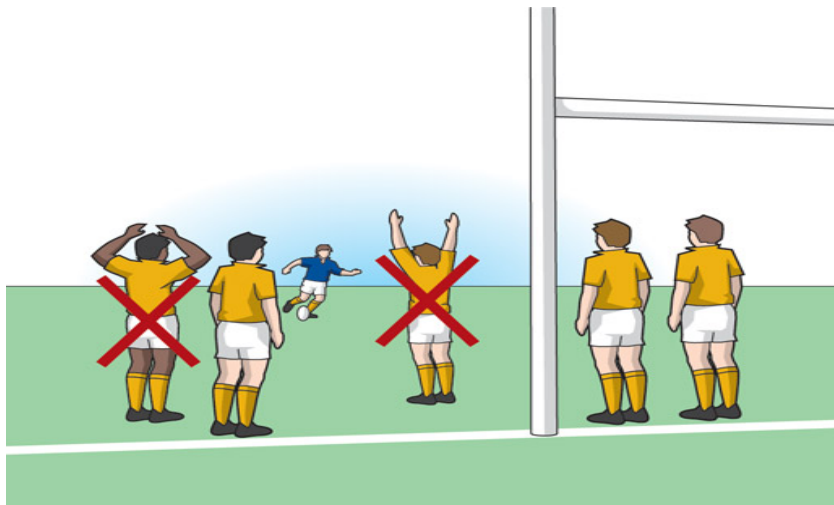
(k) In dieser Situation werden die Spieler wieder spielberechtigt, wenn sie hinter den Mitspieler, der den Ball getreten hat, rennen oder wenn ein Mitspieler in Ballbesitz vor sie läuft oder wenn ein Spieler, der spielberechtigt ist, vor sie läuft.

(l) Ein Spieler, der sich in einer Abseitsposition befindet kann nicht durch eine Aktion des Gegners spielberechtigt gemacht werden.

Strafe: Falls nicht anders in den Regeln beschrieben, resultiert jeder Verstoß der Mannschaft des Treters in einem Gedränge an der Marke. Die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.

21.5 PUNKTE ERZIELEN NACH EINEM STRAFTRITT

(a) Ein Treffer kann nach einem Strafritt erzielt werden.



(b) Wenn der Treter dem Schiedsrichter seine Absicht nach dem Mal zu treten, anzeigt, muss er dieses auch tun. Er darf seine Absicht nicht mehr ändern. Der Schiedsrichter kann sich beim Treter nach dessen Absicht erkundigen.

(c) Wenn der Treter seine Absicht nach dem Mal zu treten anzeigt, muss die gegnerische Mannschaft von dem Moment an, in dem der Treter anzulaufen beginnt, bis zu dem Augenblick, in dem er tritt, mit am Körper angelegten Händen stillstehen.

(d) Wenn der Treter keinen Absicht nach Mal zu treten anzeigt, sondern einen Dropkick ausführt und damit einen Treffer erzielt, ist der Treffer gültig.

(e) Wenn die gegnerische Mannschaft, während der Tritt ausgeführt wird, gegen die Regeln verstößt, und der Tritt ist ein Treffer, ist der Treffer gültig. Es wird keine weitere Strafe auf Grund des Verstoßes zuerkannt.

(f) Der Treter darf den Ball auf Sand, Sägemehl, oder eine von dem Verband zugelassene Aufsetzhilfe stellen.

Strafe: Falls nicht anders in den Regeln beschrieben, resultiert jeder Verstoß der Mannschaft des Treters in einem Gedränge an der Marke. Die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.

21.6 PUNKTE NACH EINEM FREITRITT ERZIELEN

(a) Von einem Freitritt kann kein Treffer erzielt werden.

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

21.7 VERPFLICHTUNGEN DER GEGNERISCHEN MANNSCHAFT BEI STRAFTRITTEN

(a) Die gegnerische Mannschaft muss sich sofort von der Marke in Richtung der eigenen Mallinie laufen bis sie mindestens 10 Meter von der Marke des Straftrittes entfernt ist, oder bis sie die eigene Mallinie erreicht hat, je nachdem welches näher an der Marke ist.

(b) Auch wenn der Straftritt ausgeführt worden ist, und die Mannschaft des Treters den Ball spielt, müssen gegnerische Spieler, die die 10 Meter noch nicht erreicht haben, weiter zurücklaufen. Sie dürfen nicht in das Spiel eingreifen bis sie sich ganz zurückbewegt haben.

(c) Schnell ausgeführter Tritt. Wenn der Straftritt so schnell ausgeführt worden ist, dass gegnerische Spieler nicht die Möglichkeit hatten sich 10 Meter von der Marke zu entfernen, werden sie nicht bestraft. Sie müssen sich jedoch weiter, wie in (b) beschrieben zurückziehen, bis sie die 10 Meter erreicht haben, oder bis ein Mitspieler, der 10 Meter von der Marke entfernt war an ihnen vorbei gelaufen ist. Erst dann dürfen sie erneut am Spiel teilnehmen.

(d) Behinderung. Die gegnerischen Spieler dürfen nichts unternehmen, um den Straftritt zu verzögern oder den Treter zu behindern. Sie dürfen den Ball nicht absichtlich außerhalb der Reichweite der Mannschaft des Treters tragen, werfen, oder treten.

Strafe: Jeder Regelverstoß auf der Seite der gegnerischen Mannschaft resultiert in einem weiteren Straftritt, 10 Meter vor der Marke des ersten Straftrittes. Diese Marke darf doch nicht näher als 5 Meter zur gegnerischen Mallinie sein. Jeder Spieler darf den Tritt ausführen. Der Treter darf die Art des Tritttes ändern und er hat die Wahl zum Mal zu treten. Wenn der Schiedsrichter einen zweiten Straftritt anordnet, darf dieser nicht ausgeführt werden, bevor der Schiedsrichter die Marke des Tritttes angezeigt hat.

21.8 WAHLMÖGLICHKEITEN DER GEGNERISCHEN MANNSCHAFT BEI FREITRITTEN

(a) Die gegnerischen Spieler müssen sofort von der Marke, in die Richtung der eigenen Mallinie laufen bis sie mindestens 10 Meter von der Marke des Freitritttes entfernt sind, oder bis sie die eigene Mallinie erreicht haben, je nachdem welches näher an der Marke ist. Wenn der Freitritt innerhalb des Malfeldes stattfindet, müssen sie sich sofort 10 Meter von der Marke in der Richtung der eigenen Mallinie zurückziehen und dürfen nicht näher als 5m von der Mallinie entfernt stehen bleiben.

(b) Auch wenn der Freitritt ausgeführt worden ist, und die Mannschaft des Treters den Ball spielt, müssen gegnerische Spieler, die die 10 Meter noch nicht erreicht haben, weiter zurücklaufen. Sie dürfen nicht in das Spiel eingreifen bis sie sich ganz zurückbewegt haben.

(c) Schnell ausgeführter Tritt. Wenn der Freitritt so schnell ausgeführt worden ist, dass gegnerische Spieler nicht die Möglichkeit hatten sich 10 Meter von der Marke zu entfernen, werden sie nicht bestraft. Sie müssen sich jedoch weiter, wie in (b) beschrieben, zurückziehen bis sie die 10 Meter erreicht haben, oder bis ein Mitspieler, der 10 Meter von der Marke entfernt war, an ihnen vorbei gelaufen ist. Erst dann dürfen sie erneut am Spiel teilnehmen.

(d) Behinderung. Die gegnerische Mannschaft darf nichts unternehmen, um den Freitritt zu verzögern oder den Treter zu behindern. Sie dürfen den Ball nicht absichtlich außerhalb des Reichweites der Mannschaft des Treters tragen, werfen, oder treten.

(e) Freitritt niederschlagen. Wenn sie 10 Meter von der Marke entfernt sind, dürfen gegnerische Spieler anlaufen und versuchen den Ball niederzuschlagen und hierbei versuchen die Ausführung des Freitrittes zu verhindern. Sie dürfen anlaufen, sobald der Treter anläuft um den Tritt auszuführen.

(f) Den Freitritt verhindern. Wenn die gegnerische Mannschaft zum Freitritt anläuft und dessen Ausführung verhindert, ist der Tritt nicht gültig und das Spiel wird mittels eines Gedränges erneut gestartet. Die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.

(g) Freitritt innerhalb des Malfeldes. Wenn der Freitritt innerhalb des Malfeldes zuerkannt worden ist oder der Tritt ist innerhalb des Spielfeldes zuerkannt wurde, aber der Treter führt den Freitritt innerhalb des Malfeldes aus und der Tritt wird von einem Gegner erlaufen und dessen Ausführung verhindert, wird ein 5m-Gedränge angeordnet. Die gegnerische Mannschaft wirft ein. Wenn der Freitritt innerhalb des Malfeldes ausgeführt wird kann ein Gegner, der regelgerecht den Ball spielt, einen Versuch erzielen.

(h) Niederschlagen. Wenn ein Gegner den Ball innerhalb des Spielfeldes niederschlägt, geht das Spiel weiter.

Strafe: Jeder Regelverstoß auf der Seite der gegnerischen Mannschaft resultiert in einen weiteren Freitritt, 10 Meter vor der Marke des ersten Freitrittes. Diese Marke darf doch nicht näher als 5 Meter zu der gegnerischen Mallinie sein. Jeder Spieler darf den Tritt ausführen. Wenn der Schiedsrichter einen zweiten Freitritt anordnet, darf dieser nicht ausgeführt werden, bevor der Schiedsrichter die Marke des Trittes angezeigt hat.

21.9 PROVOZierter VERSTOSS BEI STRAFTRITTEN

Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass die Mannschaft des Treters einen Verstoß der gegnerischen Mannschaft provoziert hat, wird kein neuer Straftritt zuerkannt, sondern das Spiel läuft weiter.

21.10 PROVOZierter VERSTOSS BEI FREITRITTEN

(a) Der Treter darf keinen Tritt antäuschen. Sobald der Treter zum Tritt anläuft, dürfen die Gegner auch anlaufen.

(b) Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass die Mannschaft des Treters einen Verstoß der gegnerischen Mannschaft provoziert hat, wird kein neuer Freitritt zuerkannt, sondern das Spiel läuft weiter.