

RBA-Spielordnung

§1 Spielverkehr

Alle Rugby-Spiele im Bereich der Deutschen Rugby-Bundesliga werden

- nach den vom DRV herausgegebenen Spielregeln
- nach der nachfolgenden RBA-Spielordnung
- nach der gültigen DRV-Spielordnung

ausgetragen.

§2 Spielberechtigung

1. Nach dem 31.01. eines jeden Jahres dürfen in der ersten Bundesliga nur Spieler eingesetzt werden, die bereits in Spielen nach DRV-Spielordnung §1(2)b oder c ihres Vereins gespielt haben. Dies gilt auch für Spiele an Nachholterminen, die nach dem 31.01. stattfinden. Das gilt nicht für Spieler, die in der vorgeschriebenen Wechselfrist DRV-Spielordnung §5(1) zu einem Verein gewechselt sind und bis 31.01. eines jeden Jahres nicht eingesetzt werden konnten und für Spieler, die in der zweiten Wechselfrist in die zweite Bundesliga gewechselt haben.
2. Alle Spieler, die an den Aufstiegsspielen, den Relegationsspielen zum Viertelfinale, den Viertelfinalspielen, den Halbfinalspielen sowie den Endspielen um die Deutschen Meisterschaften bzw. den Deutschen Vereinspokalen teilnehmen möchten, müssen zuvor in mindestens fünf Spielen nach DRV-Spielordnung §1(2)b oder c ihres Vereins eingesetzt worden sein.
3. Die Prüfung auf Gültigkeit, Vollständigkeit und Richtigkeit der Spielerpässe muss spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn erfolgen, obliegt den beteiligten Vereinen und ist durch Unterschrift auf dem Spielberichtsbogen zu bestätigen. Unregelmäßigkeiten sind dem Schiedsrichter mitzuteilen und von diesem auf dem Spielberichtsbogen zu protokollieren. Bei Endspielen obliegt die Prüfung den spielleitenden Stellen und hat eine Stunde vor Spielbeginn zu erfolgen.
4. Die spielleitende Stelle muss eine weitere Prüfung vornehmen. Sollte ein Verdacht auf einen Verstoß gegen die geltende Satzung, Ordnungen oder Richtlinien des DRV und des RBA bestehen, muss die spielleitende Stelle die Einleitung eines Verfahrens vor dem Sportgericht beantragen.

§3 Anzahl der Spieler

1. "Mindestanzahl der Spieler" ist die Anzahl der Spieler bei Spielbeginn, bei deren Unterschreitung das Spiel für die Mannschaft, die die Zahl unterschreitet, als "Nicht-Angetreten" gewertet wird.
"Regelanzahl der Spieler" ist die Anzahl der Spieler bei Spielbeginn, bei deren Unterschreitung das Spiel für die Mannschaft, die die Zahl unterschreitet, als „Verloren“ gewertet wird, gilt aber als angetreten.
"Höchstanzahl der Spieler" ist die Anzahl der Spieler, die maximal als Feld- und potenzielle Auswechselspieler von den Vereinen aufgeboden werden dürfen. "Aufgeboden" bedeutet die vorherige Festlegung der Mannschaften Vereine, welche Spieler in einem Spiel als Feld- und potenzielle Auswechselspieler eingesetzt werden sollen.
2. Bei 15er-Spielen nach DRV-Spielordnung §1(2)c beträgt die Mindestanzahl 12, die Regelanzahl 15 und die Höchstanzahl aufgebotener Spieler 22 Spieler.
3. Wenn eine Mannschaft vor dem Spiel keine ausreichend trainierten und erfahrenen Erste-Reihe-Spieler hat, so dass keine umkämpften Gedränge stattfinden können, findet kein Spiel statt. Das Spiel wird als „Nicht- Angetreten“ gewertet.
4. Bei nicht ausreichender Anzahl an Erste-Reihe-Stürmern entsprechend der Anzahl an Spielern, werden Auswechselspieler gestrichen bzw. dürfen nicht eingesetzt werden.

§4 Spielwertungen und Entscheidungsspiele

1. Für Wettbewerbsspiele erfolgt die Wertung der 15er-Spiele nachfolgendem Muster:
 - a) für ein gewonnenes Spiel erhält eine Mannschaft 4 (vier) Punkte.
 - b) für ein unentschiedenes Spiel erhalten beide Mannschaften 2 (zwei) Punkte.
 - c) für ein verlorenes Spiel erhält eine Mannschaft 0 (null) Punkte.
 - d) im Falle von Nicht-Antreten erhält die nicht antretende Mannschaft -2 (minus zwei) Punkte und das Spiel wird für die andere Mannschaft mit 50:0 Spielpunkten als gewonnen gewertet (4 Punkte) zuzüglich Bonuspunkt „Versuch“.

- e) legt eine Mannschaft vier oder mehr Versuche erhält sie einen Bonuspunkt („Versuch“).
 - f) verliert eine Mannschaft mit sieben oder weniger Spielpunkten Differenz erhält sie einen Bonuspunkt („Differenz“).
2. Ein gewonnenes oder ein unentschiedenes Spiel wird einem Verein als verloren (null Punkte), dem Gegner als gewonnen (vier bzw. fünf Punkte) gewertet, wenn er ein Spiel abbricht, den Abbruch verschuldet oder einen Spieler mitspielen lässt, der nicht spielberechtigt ist. Das Spiel wird mit 0:50 Spielpunkten gewertet. Dem Gegner wird ein Bonuspunkt „Versuch“ anerkannt, wenn dieser im Spiel erzielt wurde. Ein Verzicht auf Wertpunkte durch eine Mannschaft ist nicht statthaft. Die Wertpunkte werden durch die spielleitende Stelle zuerkannt.

Verliert eine Mannschaft ein Spiel, setzten dabei aber unberechtigte Spieler ein, werden deren erspielte Bonuspunkte (Versuch und / oder Differenz) nicht gewertet. Das erspielte Ergebnis bleibt bestehen.

Setzt eine Mannschaft einen rot gesperrten Spieler ein, so wird der Verein zusätzlich mit einer Geldstrafe von EUR 300,- belegt

Falls eine Mannschaft zweimal in der Saison nicht antritt oder ihre Mannschaft zurückzieht, verwirkt sie das Recht, an der Runde teilzunehmen und wird in der nächsten Saison in die Klasse unter der 2. BL eingegliedert. In diesem Falle werden die Spiele nicht gewertet, die sie in der laufenden Saison bereits ausgetragen hat und noch auszutragen hätte. Diese Wertung findet auch bei Rückzug bzw. Auflösung einer Mannschaft aus der laufenden Runde Anwendung.

3. Der Platz einer Mannschaft in der Tabelle richtet sich nach der Anzahl der erhaltenen Wertpunkte. Bei Qualifikationsentscheidungen gelten für die Platzierung von zwei wertpunktgleichen Mannschaften folgende konsekutiv anzuwendenden Kriterien:
- a) Wertpunkte aus dem direkten Vergleich der wertpunktgleichen Mannschaften.
 - b) bessere Spielpunkte-Differenz aus dem direkten Vergleich der wertpunktgleichen Mannschaften.
 - c) höhere Anzahl der Versuche im direkten Vergleich.
 - d) bessere Spielpunkte-Differenz aus allen Saisonspielen.
 - e) höhere Anzahl der Spielpunkte aus allen Saisonspielen. geringere Anzahl der Platzverweise in der gesamten Saison.
 - f) geringere Anzahl der Platzverweise in der gesamten Saison

Bei mehr als zwei wertpunktgleichen Mannschaften gelten für die Platzierung folgende konsekutiv anzuwendenden Kriterien:

- g) bessere Spielpunkte-Differenz aus allen Saisonspielen der wertpunktgleichen Mannschaften
 - h) höhere Anzahl der Spielpunkte aus allen Saisonspielen der wertpunktgleichen Mannschaften
 - i) geringere Anzahl der Platzverweise in der gesamten Saison.
4. Bei Spielen, die bis zur Entscheidung durchgeführt werden müssen, ist wie folgt zu verfahren:

1. Verlängerung

Wenn ein Spiel nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden steht, ist nach einer Pause von 5 Minuten eine erneute Seitenwahl zwischen den beiden Kapitänen und dem Schiedsrichter durchzuführen.

Das Spiel ist um zweimal 10 Minuten mit 5 Minuten Pause zu verlängern. Ist nach Ablauf der Verlängerung noch keine Entscheidung gefallen, entscheidet die Mannschaft das Spiel für sich, die im Anschluss an die Verlängerung mehr zusätzliche;

2. Setztritte verwandelt hat.

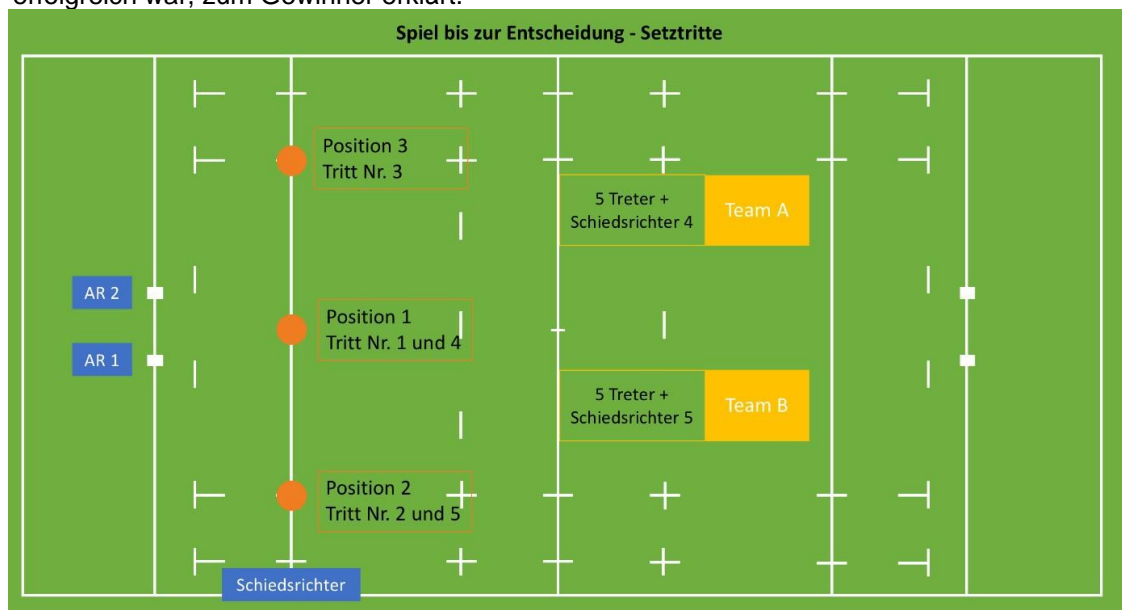
Vor der Durchführung der Setztritte:

- 1. Der Schiedsrichter führt mit den beiden Kapitänen in der Mitte des Spielfelds eine neue Seitenwahl durch. Der Gewinner der Wahl hat folgende Wahlmöglichkeiten:
 - a) Der Gewinner entscheidet, welche Mannschaft mit den Setztritten beginnt; In diesem Fall hat der Verlierer die Wahl auf welche Malstangen getreten wird.
 - b) Der Gewinner entscheidet auf welche Malstangen getreten wird; In diesem Fall hat der Verlierer die Wahl welche Mannschaft mit den Setztritten beginnt.
- 2. Die Kapitäne benennen dem Schiedsrichter je 5 Spieler ihrer Mannschaft, die zum Ende der

Verlängerung noch aktiv am Spiel teilgenommen haben, die die Setztritte ausführen werden. Bereits ausgewechselte, verletzte oder wegen einer gelben bzw. roten Karte gesperrte Spieler können nicht benannt werden. Die Reihenfolge, in der die Spieler treten, muss vorher nicht festgelegt werden.

3. Die beiden Mannschaften und, sofern anwesend, die weiteren Schiedsrichter versammeln sich hinter der Mittellinie in der Spielfeldhälfte, in der die Tritte nicht ausgeführt werden.
4. Es ist nur dem Schiedsrichter, den beiden Schiedsrichter-Assistenten, zwei Ballkinder und den jeweiligen Kicker erlaubt sich in der anderen Spielfeldhälfte aufzuhalten.
5. Die Setztritte werden an 3 Positionen auf der 22 Meter-Linie ausgeführt:
 Position 1: Direkt vor den Malstangen;
 Position 2: Auf der 15 Meter-Linie links von den Malstangen;
 Position 3: Auf der 15 Meter-Linie rechts von den Malstangen.
6. Die Tritte werden alternierend von den Mannschaften ausgeführt. Durchführung der Setztritte:
 1. Der Schiedsrichter ruft den ersten Spieler der Mannschaft, die mit der Ausführung der Setztritte beginnt und reicht ihm den Ball.
 2. Ab dem Zeitpunkt der Ballübergabe an den Spieler hat dieser eine Minute Zeit den Setztritt auszuführen. Sollte der Spieler die Zeit überschreiten, so wird die Ausführung des Tritts verwehrt und der Tritt gilt als nicht erfolgreich.
 3. Reihenfolge der Setztritte:
 - a) Je die beiden ersten Spieler der Mannschaften treten von Position 1.
 - b) Je die beiden zweiten Spieler der Mannschaften treten von Position 2.
 - c) Je die beiden dritten Spieler der Mannschaften treten von Position 3.
 - d) Je die beiden vierten Spieler der Mannschaften treten von Position 1.
 - e) Je die beiden fünften Spieler der Mannschaften treten von Position 2.
 4. Nach der Ausführung des jeweiligen Tritts kehrt der Spieler zu seiner Mannschaft hinter die Mittellinie zurück.
 5. Sollte nach Abschluss der 5 Setztritte beide Mannschaften gleichviele erfolgreiche Tritte haben, so werden die Tritte im „Sudden-Death“-Modus ausgeführt.
 6. Die Tritte werden in der gleichen Reihenfolge der Spieler wie bei ihren ersten 5 Versuchen ausgeführt.
 7. Modus im „Sudden-Death“

Der Wettbewerb wird mit zwei Tritten auf einmal (je einem von jeder Seite) fortgesetzt, wobei er schrittweise durch die drei oben genannten Positionen geht. Dieser Prozess wird so lange wiederholt, bis ein Spieler mit seinem Tritt erfolgreich ist und der Spieler von der anderen Seite ihn verfehlt. Sobald dies geschieht, wird die Mannschaft des Spielers, der mit dem Tritt erfolgreich war, zum Gewinner erklärt.



§5 Spielberichtsbögen

1. Über alle Spiele ist ein Spielbericht auf dem vorgeschriebenen Formular anzufertigen, der vom Schiedsrichter geprüft und vervollständigt werden muss.
2. In dem Bericht sind die Namen der beiden Mannschaften und der beteiligten Spieler mit deren Spielerpassnummern spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn vollständig anzugeben.
3. Der Spielberichtsbogen muss von Vertretern beider Mannschaften bestätigt sein.
4. Für das ordnungsgemäße Ausfüllen und für die Übermittlung zur spielleitenden Stelle ist ausschließlich die Heimmannschaft verantwortlich.
5. Bei Nichtbeachtung der Übermittlungspflicht kann die spielleitende Stelle die Einleitung eines Verfahrens vor dem Sportgericht beantragen.
6. In der 2. Mannschaft oder in einer Spielgemeinschaft eingegliederten 2. Mannschaft dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die im vorherigen Spiel der 1. Mannschaft nicht unter den ersten 15 Spielern auf dem Spielberichtsbogen aufgeführt wurden, im Besitz einer gültigen Spiellizenz sind und nicht zum Kader der DRV A-Nationalmannschaften beim letzten Länderspiel gehörten.

§6 Ergebnisdienst

1. Spielergebnisse sind innerhalb einer Stunde vom Heimverein an den zuständigen Ergebnisdienst zu übermitteln.
2. Bei Nichtbeachtung der Übermittlungspflicht kann der Ergebnisdienst die Einleitung eines Verfahrens vor dem Sportgericht beantragen.

§7 Ermittlung der Spielorte und Spieltage für Entscheidungsspiele

Über die Spielorte für Entscheidungsspiele im 15er Rugby entscheidet der RBA-Vorstand. Jeder Verein kann sich um die Austragung von Entscheidungsspielen bewerben. Als üblicher Spieltag für Entscheidungsspiele wird der Samstag festgelegt. Die Regelung über die Spielorte für Entscheidungsspiele im Pokal, ist in dem Anhang der Pokalrichtlinien geregelt.