



SUISSE  
RUGBY

— FSR —

# WETTKAMPFREGLEMENT

## ERSTER TEIL : SPIELBETRIEB

221/ Version 1.9

Erlassende Stelle

ExB

Verantwortliche Direktion

CEO

Autor

SDX

Kontakt

CEO/ DTN/ WK

Ursprüngliche Ausgabe

01.01.2013

Letzte Überarbeitung

01.09.2018

Zustimmung DV

23.06.2018/ 01.09.2018

In Kraft getreten

01.09.2018

Ersetzt

Alle früheren Ausgaben

Originalsprache

Französisch

Zusammenfassung

Gegenstand und Zweck des Reglements

Das vorliegende Reglement orientiert die Vereine und Verbandsorgane über die Organisation des Spielbetriebs für sämtliche von der FSR organisierten Spiele (offizielle Spiele und Trainingsspiele). Es bildet den ersten Teil der Bestimmungen der FSR über die Wettkämpfe.

Sämtliche in der Schweiz veranstalteten Matches und Turniere, wie auch alle den Mitgliederclubs des Verbandes angehörenden Spieler, Mitglieder und Mitarbeiter unterliegen diesem Reglement.

Die Version 1.0 des Reglements wurde vom ExB am 08.12.2012 angenommen und ist auf den 01.01.2013 in Kraft getreten. Die letzte Änderung (Version 1.5) ist auf die Saison 2017-2018 in Kraft getreten.

Änderungen

Die Änderungen vom 23.06.2018/ 01.09.2018 betreffen insbesondere:

- Änderungen NLA, NLB, NLC NLF,, Schaffung der NLD
- Änderungen bezüglich Ententes
- Änderungen bezüglich Akkreditierung der Trainer
- Änderungen bezüglich Bonus Punkten
- Anpassungen bezüglich Jahrgängen und Upgrade der Junioren
- Durch die CTJ etablierte Änderungen Anzahl Spieler U16-U18 Meisterschaft

Fédération Suisse de Rugby - Schweizerischer Rugby Verband - Swiss Rugby Union

c/o Millionsports GmbH – Buckhauserstrasse 1

CH-8048 Zurich

T +41 21 588 00 21

fsr@suisserrugby.com

www.suisserrugby.com



## Abkürzungen

BoD	Board of Directors
CEO	Chief Executive Officer
CFO	Chief Financial Officer
CLO	Chief Legal Officer
Corm	Coordination Meeting
CTE	Commission Technique des Ecoles
CTF	Commission Technique Femmes
CTH	Commission Technique Hommes
CTJ	Commission Technique Jeunes (U18/ U16)
CT7	Commission Technique Seven's
DK	Disziplinarkommission
DTN	Direction Technique National
DV	Delegiertenversammlung
ExB	Executive Board
FFR	Fédération Française de Rugby
FSR	Fédération Suisse de Rugby
KOM	Kick-Off Meeting
LK	Lizenzkommission
RK	Rekurskommission
SK	Schiedsrichterkommission
STC	Steering Committe
WK	Wettbewerbskommission
WR	Wettkampfglement
WR-1	Wettkampfglement – Erster Teil: Spielbetrieb
WR-2	Wettkampfglement – Zweiter Teil: Lizenzen und Spielertransfers
WR-3	Wettkampfglement – Dritter Teil: Rechtspflege



## Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeiner Teil .....	4
1.1	Generelles/ Definitionen .....	4
1.2	Allgemeine Bestimmungen Spiele.....	9
1.3	Schiedsrichter.....	10
1.4	Organisation von Spielen der National- und Repräsentativmannschaften, von Freundschaftsspielen und Turnieren .....	12
1.4.1	Nationalmannschaften, Repräsentativmannschaften .....	12
1.4.2	Freundschaftsspiele unter schweizerischen Clubs .....	14
1.4.3	Freundschaftsspiele gegen ausländische Clubs.....	14
1.4.4	Turniere .....	14
2	Besonderer Teil .....	16
2.1	Organisation der schweizerischen Meisterschaft .....	16
2.1.1	Spielfelder, Spielbekleidung, Ausrüstung.....	16
2.1.2	Meisterschaft/ Spielkalender .....	18
2.1.2.1	Kalenderplanung .....	18
2.1.2.2	Neue Mannschaften/ Mannschaftsrückzüge/ Fusionen/ Ententes/ Freiwilliger Abstieg .....	20
2.1.2.3	Kurzfristige Absagen/ Verschiebungen/ Spielabbruch/ Verspätungen.....	20
2.1.3	Forfaits .....	25
2.1.4	Verwarnungen und Ausschlüsse .....	26
2.1.5	Klassierung in der Meisterschaft .....	28
2.1.6	Eliminationsspiele .....	30
2.1.7	Durchführung der Meisterschaften .....	32
2.1.8	Bestimmung der Gruppenmeister/ Aufstieg und Relegation .....	36
2.2	Organisation des Schweizer Cups und FSR Cups.....	40
2.3	Organisation der Wettkämpfe der Damen.....	41
2.4	Organisation der Junioren-Meisterschaften.....	43
2.5	Organisation Swiss Super Sevens .....	47
3	Sanktionen .....	48
4	Schluss- und Übergangsbestimmungen.....	49



## I Allgemeiner Teil

### I.I Generelles/ Definitionen

#### Art. 1 Anwendungsbereich

- 1 Sämtliche in der Schweiz veranstalteten Matches und Turniere, wie auch alle den Mitgliederclubs des Verbandes angehörenden Spieler, Mitglieder und Mitarbeiter unterliegen diesem Reglement.
- 2 Das BoD kann in Einzelfällen Ausnahmen beschliessen.

#### Art. 2 Abänderungen „Aufteilung der Spielklassen“ (Art. 15 Statuten FSR)

- 1 Irgendwelche von der DV der FSR beschlossene Änderungen betreffend die „Aufteilung der Spielklassen“ oder Instruktionen der DV betreffend die Organisation der schweizerischen Meisterschaft können in allen Ligen frühestens für die nächste Saison nach Beschlussfassung Gültigkeit erlangen.
- 2 Ausnahmen können durch die DV mit  $\frac{3}{4}$  Mehrheit der Stimmen beschliessen werden.

#### Art. 3 Spielregeln

- 1 Es gelten die jeweils gültigen Spielregeln von WORLD RUGBY.
- 2 Das BoD ist ermächtigt, über Abänderungen dieser Regeln im Rahmen des Verbandes zu beschliessen, um den Eigenheiten des Rugby in der Schweiz Rechnung zu tragen. Die Abänderungen werden auf dem offiziellen Organ der FSR publiziert (Website FSR).
- 3 Die SK publiziert jährlich ihre Interpretation der Spielregeln von WORLD RUGBY um eine einheitliche Anwendung zu gewährleisten.
- 4 Die DTN kann, in Zusammenarbeit mit der CTE und der CTJ, abweichende Regeln für die Rugbyschulen und die Junioren-Wettkämpfe (U16, U18) herausgeben.

#### Art. 4 Verbot von Spielen gegen Nichtmitglieder

- 1 Es ist den Verbandsclubs der FSR untersagt, gegen Clubs oder Mannschaften, die nicht Mitglieder des Verbandes oder von WORLD RUGBY sind, zu spielen.
- 2 Diese Bestimmung gilt auch für Matches, welche von Privatpersonen oder Organisationen irgendwelcher Art organisiert wurden.
- 3 Diese Bestimmung gilt nicht für Clubs, die einem der FSR angeschlossenen Regionalverband angehören, jedoch noch nicht dem Verband.
- 4 Der CEO (nach Rücksprache mit der DTN und der WK) kann ausnahmsweise Matches gegen nicht-angeschlossene Vereine bewilligen, wenn es sich um Propaganda- oder Benefiz-Spiele handelt.
- 5 Den Spielern der Mitgliederclubs des Verbandes ist es verboten, auch nur gelegentlich in einer Nichtmitglied-Mannschaft zu spielen. Ausnahmegewilligungen können schriftlich durch den CEO (nach Rücksprache mit der DTN und der WK) erteilt werden.

#### Art. 5 Verbot von Spielen an Orten ohne Verbandsclub

- 1 Es ist den Mitgliedern untersagt, ohne Bewilligung an Orten in der Schweiz zu spielen, wo kein Club existiert, der der FSR oder einem angeschlossenen regionalen Verband angehört.



- 2 Der CEO (nach Rücksprache mit der DTN und der WK) kann jedoch ausnahmsweise spezielle Bewilligungen erteilen, wobei dem nachsuchenden Club die volle Verantwortung der Organisation zufällt.

## Art. 6 Trainingsspiele, offizielle Wettkämpfe/ Spiele

- 1 Die FSR organisiert jedes Jahr alle Wettkämpfe für die entsprechenden von der DV beschlossenen Spielklassen und Rugby-Varianten als **offizielle Wettkämpfe/ Spiele**. Diese werden wie folgt eingeteilt:
  - a) **Offizielle Rugby XV Wettkämpfe/ Spiele:** Spiele der Schweizer Meisterschaft und der Cups (Schweizer Cup/ Cup FSR) sowie die entsprechenden Meisterschaften der Damen und der Junioren (U16 und U18).
  - b) **Offizielle Rugby VII Wettkämpfe/ Spiele:** Spiele des Swiss Super Seven's sowie die entsprechenden Meisterschaften der Damen und der Junioren.
- 2 Nur Mitglieder der FSR sind berechtigt, daran teilzunehmen. Ausnahmen können in diesem Reglement oder in Weisungen der WK vorgesehen sein, insbesondere für die Spiele Rugby VII, der Damen und der Junioren.
- 3 Die entsprechenden Reglemente werden vom BoD der FSR beschlossen.
- 4 Die Regionalverbände und die Clubs sind berechtigt, spezielle Wettkämpfe ausserhalb des offiziellen Kalenders zu organisieren. Die entsprechenden Reglemente müssen im Einklang sein mit denjenigen von WORLD RUGBY, RUGBY EUROPE und der FSR.
- 5 Ein von der FSR organisierter Match hat immer Vorrang gegenüber jedem anderen Match/ Turnier/ etc.

## Art. 7 Registrierung der Mannschaften

- 1 **Clublizenz:** Die Clublizenz stellt die formelle Berechtigung für eine oder mehrere Mannschaften eines Clubs dar, um an den Wettkämpfen der laufenden Saison teilzunehmen. Für weitere Bestimmungen der Clublizenz, siehe WR-2.
- 2 **Fusionen:** Fusionen (Übernahme eines Clubs durch einen anderen oder Zusammenschluss von zwei oder mehreren Clubs) sind möglich im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen. Die fusionierten Clubs können mit einer oder mehreren Mannschaften an der Meisterschaft teilnehmen. Das Stimmrecht an der DV geht auf den neuen Club über.
- 3 **Ententes:** Ententes (temporäre Zusammenlegungen von Mannschaften zwischen zwei oder mehreren Clubs) sind möglich jeweils für eine (oder mehrere) ganze Saison(s), nach Massgabe des Art. 58. Nach Ende der Saison prüft das BoD die Situation neu. Die betroffenen Mannschaften stellen einen Antrag an die Wettbewerbskommission. Eine Entente kann nur eine Mannschaft pro Spielklasse einschreiben. Die Jeder Clubs der Mannschaften einer Entente behalten ihr Stimmrecht an der DV.

Die Ententes müssen einer geographischen Logik folgen (Die Clubs müssen sich in einer Distanz von weniger als 100 km befinden) und ein Entwicklungsprojekt oder den Erhalt eines Rugby Clubs verfolgen.

- 4 Fusionen und Ententes müssen spätestens 2 Monate vor Beginn der offiziellen Wettkämpfe dem BoD und der Wettbewerbskommission mitgeteilt werden. Bezüglich Auswirkungen auf die Meisterschaft, s. Art. 58 WR-I.
- 5 Für die Teilnahme an den offiziellen Wettkämpfen in der Schweiz durch ausländische Gastclubs bestehen besondere Bestimmungen.



## Art. 8 Registrierung der Spieler und Clubverantwortlichen

- 1 **Spielerlizenz:** Die Spielerlizenz stellt die formelle Berechtigung für einen Spieler dar, um für einen bestimmten Club in einer bestimmten Spielkategorie an Wettkämpfen der laufenden Saison teilzunehmen. Ein Club der FSR hat für jeden Spieler, den er einsetzen möchte, für jede Saison gemäss WR-2 eine Spielerregistrierung zu beantragen. Spieler ohne Spielerregistrierung sind nicht spielberechtigt.
- 2 Clubs, welche Spieler ohne gültige Registrierung/ Lizenzierung an einem Spiel teilnehmen lassen, verlieren das entsprechende Spiel per Forfait. Weitere Sanktionen sind möglich auf der Grundlage der vorhandenen Reglemente.
- 3 **Teilnahme von jungen Spielern an Wettkämpfen für Senioren:**  
Bei den Männern ist die Teilnahme an den Wettkämpfen der Erwachsenen ab 17 Jahren (17. Geburtstag) möglich unter den Bedingungen, die in Art. 116 und den Weisungen CTJ formuliert sind.  
Bei den Damen ist die Teilnahme an den Wettkämpfen der Erwachsenen ab 16 Jahren (16. Geburtstag) möglich unter den Bedingungen, die in Art. 116 und den Weisungen CTJ formuliert sind.
- 4 **Clubverantwortlichen-Lizenz:** Für Clubverantwortliche (Präsidenten, Trainer, Betreuer, usw.) besteht eine Clubverantwortlichen-Lizenz. Für den Aufenthalt eines Clubverantwortlichen in der Technischen Zone während eines Spiels sind die Bestimmungen der Weisung über die Organisation der Rugbyfelder anwendbar. Für Trainer ist ausserdem Art. 8<sup>ter</sup> WR-I, Akkreditierung der Trainer zu beachten. Für das Stimmrecht des Clubs an der DV ist eine gültige Clubverantwortlichen-Lizenz des entsprechenden Vertreters Voraussetzung.

## Art. 8<sup>bis</sup>Förderung von für die Nationalmannschaft spielberechtigten Spielern

- 1 Um eine solide Rekrutierungsbasis zu schaffen für die Spieler der Nationalmannschaft, sind die Mannschaften der NLA verpflichtet, den Anteil an für die Nationalmannschaft spielberechtigte Spielern schrittweise zu erhöhen gemäss folgenden Vorgaben:

Anzahl Spieler auf dem Matchblatt	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Saison 2013-2014: 30% spielberechtigte Spieler	4	4	5	5	5	6	6	6	6
Saison 2014-2015: 35% spielberechtigte Spieler	5	5	5	6	6	7	7	7	7
Saison 2015-2016: 40% spielberechtigte Spieler	6	6	6	7	7	8	8	8	8
Saison 2016-2017: 45% spielberechtigte Spieler	6	7	7	8	8	9	9	9	9
Saison 2017-2018: 50% spielberechtigte Spieler	7	8	8	9	9	10	10	11	11
Saison 2018-2019 und danach: 50% spielberechtigte Spieler	7	8	8	9	9	10	10	11	11

- 2 Für die Nationalmannschaft spielberechtigt bedeutet (vgl. WORLD RUGBY Regulation no. 8):
  - Der Spieler ist in der Schweiz geboren, oder
  - Ein Teil der Eltern oder Grosseltern des Spielers sind in der Schweiz geboren, oder
  - Er war 36 aufeinanderfolgende Monate unmittelbar vor dem Spiel in der Schweiz wohnhaft.



Im Sinne dieses Artikels gelten ebenfalls als spielberechtigt, um mit Ihren Clubs an Schweizer Wettbewerben der FSR spielberechtigt:

- Jeder Spieler ausländischer Nationalität, der in der Schweiz wohnhaft Spieler ist
  - Wenn es sich um einen Spieler ausländischer Nationalität handelt, welcher im Ausland seinen Wohnsitz hat, der aber mindestens 5 Jahre ununterbrochen in der Schweiz lizenziert war. Es wird auch den Jahren Rechnung getragen, während welchen er ununterbrochen für eine Schweizer Rugby Schule lizenziert war.
- 3 Sanktionen: Falls die Mannschaften der NLA diese Bestimmungen nicht einhalten, werden sie, für jeden entsprechenden Match, mit Forfait bestraft. Es liegt in der Verantwortung der Clubs, ihre spielberechtigten Spieler zu kontrollieren.
  - 4 Jeder für eine Mannschaft der NLA spielende Spieler muss durch den Club am Anfang der Saison als spielberechtigter oder nicht spielberechtigter Spieler im oben erwähnten Sinn ausgewiesen werden. Treten die Bedingungen als spielberechtigter Spieler erst während der Saison ein, kann die Mannschaft ihn nachmelden. Die Kontrollen werden durch die DK durchgeführt.

#### **Art. 8<sup>ter</sup> Akkreditierung der Trainer**

Aufgehoben für die Saison 2018-2019 (DV Beschluss vom 23. Juni 2018).

#### **Art. 9 Versicherung der Mitglieder**

- 1 Die von der FSR mit einer Lizenz versehenen Personen (Spieler, Clubverantwortliche, Trainer, Schiedsrichter) müssen eine Unfallversicherung abschliessen, welche auch Heilungskosten (gemäss AVB) und die Folgen von Invalidität abdeckt. Die Verantwortung für die korrekte Versicherung des Spielers liegt bei diesem selbst.
- 2 Bei nicht versicherten Personen lehnt die FSR jede Haftpflicht ab.
- 3 Die Clubs müssen über eine Haftpflichtversicherung für die Spiel-Infrastruktur verfügen.

#### **Art. 10 Rechte, Verwendung von Verbandsunterlagen**

- 1 Die FSR behält sich sämtliche Vermarktungs- und Immaterialgüterrechte (z.B. Marketing, Sponsoring, Merchandising) an sämtlichen von ihr organisierten Wettkämpfen vor.
- 2 Ohne ausdrückliche Bewilligung des BoD sind verboten:
  - Die Verwendung, Veröffentlichung, Wiedergabe oder Verbreitung des Meisterschafts-Spielkalenders oder anderer vom Verband organisierter Wettbewerbe.
  - Die Verwendung, Verbreitung oder Wiedergabe der offiziellen Bezeichnung „Schweizer Rugby-Meister ..“ (o.ä.) für Souvenirartikel irgendwelcher Art (Münzen, Medaillen, Plaketten, Fotos, Kleidungsstücke, usw.).
  - Der Vertrieb oder Verkauf von Souvenirartikeln jeglicher Art, die den Namen, das Signet oder das Emblem des Verbandes oder mehrerer ihr angehörender Vereine tragen oder enthalten. Für den letzteren Fall treten die Vereine ihre Rechte ohne Einschränkung dem Verband ab, welche ihnen Gebühren oder Entschädigungen für derartige Bewilligungen zugehen lässt.
- 3 Für die Bewilligung der Verwendung, Wiedergabe oder Verbreitung des eigenen Namens, Spielkalenders, Emblems, Signets, Abzeichens, Fanions sowie der eigenen Mannschaftsfotos zu irgendwelchen Zwecken oder im Zusammenhang mit Souvenirartikeln sind die Vereine allein zuständig.



## **Art. II Bestechung**

- 1 Das Versprechen, Anbieten, Leisten, Verlangen oder Akzeptieren von irgendwelchen Leistungen, anderen Vorteilen oder Geschenken, sei es in Form von Geld sei es in anderen Formen, mit der Absicht das Resultat eines Matches zu beeinflussen oder zu verfälschen, ist verboten.
- 2 Wenn ein Spieler von einer solchen Handlung betroffen ist, sei es vor oder während einem Spiel, muss er sofort seinen Clubpräsidenten oder, während des Spiels, seinen Team-Captain davon in Kenntnis setzen, welcher den Schiedsrichter informieren muss.
- 3 Der Schiedsrichter hat dies auf dem Matchbericht zu vermerken.
- 4 Der Clubpräsident informiert sofort und schriftlich das BoD.

## **Art. I2 Doping (SOA)**

- 1 Doping ist gegen die grundsätzlichen Prinzipien des Sports und der sportlichen Ethik, weshalb es verboten ist. Als Doping gilt, die Anwendung eines Hilfsmittels (Substanz oder Methode), welche, auch nur potenziell, die Gesundheit des Athleten gefährden kann und/oder allenfalls die Leistung des Sportlers verbessern kann, oder aber die Anwesenheit einer verbotenen Substanz im Organismus des Athleten, die Feststellung der Verwendung einer solchen Substanz oder die Anwendung einer verbotenen Methode gemäss den Anti-Doping-Richtlinien von Swiss-Olympic.
- 2 Die Einzelheiten sind in den Statuten von Swiss Olympic und den entsprechenden Anti-Doping-Vorschriften, einschliesslich den Ausführungsvorschriften und den Anhängen I bis 3, geregelt.
- 3 Die Verstösse gegen die Anti-Doping-Vorschriften von Swiss-Olympic werden vom Disziplinarausschuss für Dopingfragen von Swiss Olympic behandelt. Dafür wendet Swiss Olympic die eigenen Verfahrensregeln an und wendet die von Swiss Olympic vorgesehenen Anti-Doping-Sanktionen oder aber der Internationalen Anti-Doping-Agentur an. Der entsprechende Entscheid kann vor das Schiedsgericht für Sport (Tribunal Arbitral du Sport, TAS), Lausanne, gebracht werden.
- 4 Jeder Spieler/ jede Spielerin, jeder Kategorie, welche bei der FSR lizenziert ist, ist verpflichtet, von der Unterstellungserklärung SOA Kenntnis zu nehmen, diese auszufüllen und zu unterzeichnen. Diese Erklärung muss im Zusammenhang mit jedem Antrag auf eine Lizenz unterzeichnet werden, unabhängig vom Herkunftsland des Antragstellers. Ohne diese Erklärung kann keine Lizenz erteilt werden. Die Dauer der Gültigkeit der Erklärung ist nicht begrenzt.

## **I.2 Allgemeine Bestimmungen Spiele**

### **Art. I3 Allgemeine Pflichten der Clubs: Ruhe und Ordnung**

- 1 Jeder Club ist für die Handlungen seiner offiziellen Vertreter, Schiedsrichter, Spieler und Mitarbeiter verantwortlich.
- 2 Er ist auch haftbar für die Aufrechterhaltung der Ruhe und Ordnung auf dem Spielfeld, auch von seitens der Zuschauer.
- 3 Diese Bestimmung ist auch anwendbar für Spiele, welche auf neutralem oder gegnerischem Spielfeld ausgetragen werden.
- 4 Die Spieler, Linienrichter, offiziellen Vertreter, Verantwortlichen, Clubmitglieder und Zuschauer sind gehalten, sich gegenüber dem Schiedsrichter korrekt zu verhalten. Die Clubs müssen den Schiedsrichter im Fall von Zwischenfällen unterstützen.
- 5 Kommen sie diesen Pflichten nicht nach, müssen sie entsprechende Sanktionen des Schiedsrichters (Verwarnungen, rote oder gelbe Karten) oder gemäss WR-3 gewärtigen.





#### **Art. 14 Rolle der Captains**

- 1 Ein Captain ist der einzige Vertreter seines Clubs auf dem Spielplatz; er muss über die notwendigen Eigenschaften verfügen für dieses Amt und dessen Pflichten kennen. Aus diesen Gründen ist es unumgänglich, dass die Clubs Spieler als Captains ernennen, welche hoch qualifiziert sind:
  - auf technischer Ebene, indem sie über ausgezeichnete Kenntnisse über das Spiel und die Spielregeln verfügen
  - auf menschlicher Ebene, für seine ethischen Werte, seinen Charakter und seinen Sinn für den Umgang mit Menschen.
- 2 Auf dem Spielfeld ist der Captain, neben seiner Rolle gegenüber seinen Clubkameraden, eine Hilfsperson des Schiedsrichters. Er ist der einzige seiner Mannschaft welcher berechtigt ist, Kontakte mit dem Schiedsrichter herzustellen. Insbesondere ist er ermächtigt, den Schiedsrichter über die Gründe einer Sanktion anzufragen. Auf keinen Fall kann er jedoch darüber mit dem Schiedsrichter diskutieren.
- 3 Dementsprechend muss der Schiedsrichter einen loyalen Kontakt mit dem Captain unterhalten. Insbesondere soll er mit den Captains vor dem Spiel Kontakt aufnehmen und höflich auf alle ihre korrekten Fragen auf dem Spielfeld antworten. Er muss die Captains über Ermahnungen und Ausschlüsse informieren.

#### **Art. 15 Rolle der Clubverantwortlichen**

- 1 Der Clubpräsident und/oder die übrigen Mitglieder des Vereinsvorstandes, sind auf oder ausserhalb des Spielfeldes, wo der Match stattfindet, für das korrekte Verhalten ihrer Mannschaft, der Betreuer, der Anhänger und des Publikums im allgemeinen sowie der Begleiter verantwortlich.
- 2 Zu diesem Zweck müssen der Präsident und die Vorstandsmitgliedern jedem Exzess vorbeugen oder diesen verhindern.
- 3 Der Heimclub und seine Verantwortlichen müssen, falls es die Lage erfordert, die Sicherheit des Schiedsrichters, vor, während und nach dem Spiel sicherstellen.
- 4 Der Präsident des Heimclubs und die Clubverantwortlichen sind verantwortlich für gegenüber dem Schiedsrichter unterlassene Hilfeleistung, bis zu dessen tatsächlichen Abfahrt vom Spielplatz.

#### **Art. 16 Besondere Pflichten des veranstaltenden Clubs**

Der veranstaltende Club hat namentlich folgende Pflichten:

- Es müssen alle Massnahmen getroffen werden, damit das Spielfeld den Verbandsvorschriften und denjenigen von WORLD RUGBY, die in den Statuten, Reglementen, Spielregeln und Regulativen enthalten sind, entspricht.
- Eine Person muss zur ausschliesslichen Verfügung des Schiedsrichters stehen.
- Unterstützung des mit Doping-Kontrollen beauftragten Personals gemäss dem Regulativ der Stiftung Antidoping Schweiz.

#### **Art. 17 Sicherheit/Sanität**

- 1 Der Heimclub muss neben dem Spielfeld eine Erste-Hilfe-Apotheke verfügbar haben.
- 2 Der Heimclub ist verantwortlich dafür, dass der Transport von Verletzten in das Spital organisiert ist und die Ambulanz erreichbar ist. Im Minimum steht während der ganzen Dauer



des Spieles eine Person des Heimclubs, welche nicht anderweitig beschäftigt sein darf (Trainer, Verantwortlicher, usw.), zur Verfügung, um Personen mit geringeren Verletzungen in das nächstgelegene Spital zu transportieren oder einen derartigen Transport zu begleiten.

#### **Art. 18 Statuten, Reglemente, Regulative, Spielregeln**

Der veranstaltende Club ist dafür verantwortlich, dass sich bei jedem offiziellen Spiel die gültigen Statuten, Reglemente und Regulative der FSR und die Spielregeln von WORLD RUGBY auf dem Spielplatz befinden.

#### **Art. 19 Spielberichte/ Dokumente**

- 1 Für jedes offizielle Spiel in der Schweiz sind durch den Schiedsrichter Matchberichte auszufüllen (bestehend aus dem Form. Matchbericht, den Matchblättern beider Teams und dem Schiedsrichterrapport bei besonderen Vorkommnissen).
- 2 Nach Spielschluss ist der Matchbericht vom Schiedsrichter, dem/den Linienrichtern sowie den Captains/ Clubverantwortlicher beider Teams zu unterzeichnen.
- 3 Die Dokumente sind unverzüglich an das Büro der FSR zu senden. Das Matchresultat ist an die Nummer der FSR zu senden.
- 4 Es dürfen nur Original-FSR-Formulare verwendet werden. Alle Dokumente müssen gut lesbar und in Grossbuchstaben ausgefüllt werden.
- 5 Der Heimclub ist bei Abwesenheit des Schiedsrichters verantwortlich für die Erstellung und Übermittlung des Matchrapports und der Resultate und muss dafür sorgen, dass die Formulare zur Verfügung des Schiedsrichters sind.
- 6 Einzelheiten zu den Matchblättern und den entsprechenden Kontrollen sind im WR-2 geregelt.

### **I.3 Schiedsrichter**

#### **Art. 20 Verpflichtung der Clubs**

- 1 Jeder Club, welcher an einer von der FSR organisierten Meisterschaft teilnimmt, ist verpflichtet, der FSR einen Schiedsrichter oder einen Schiedsrichterkandidaten zu Verfügung stellen. Nimmt der Club mit mehreren Mannschaften teil, muss er für jede teilnehmende Mannschaft einen Schiedsrichter stellen. Kommt er dieser Verpflichtung nicht nach, wird er mit einer Busse von CHF 1'500.-- pro Mannschaft und Saison bestraft.
- 2 Der Schiedsrichter oder Schiedsrichterkandidat muss mindestens sechs Mal pro Halbsaison als Schiedsrichter tätig sein, um die Clubsanktion zu verhindern.
- 3 Wenn ein Schiedsrichter oder Schiedsrichterkandidat die in Abs. 2 geforderte Anzahl von Spielen nicht erreicht, wird die in Abs. 1 genannte Busse für den betroffenen Club in vollem Umfang eingefordert.
- 4 Zuständigkeiten für die Busse: Die Rechnungsstellung erfolgt durch die SK. Verbuchung, Inkasso und Mahnwesen erfolgt durch den CFO.
- 5 Jeder Club muss die Charta für das Schiedsrichterwesen unterzeichnen und anwenden.

#### **Art. 21 Kategorien von Schiedsrichtern**

- 1 **Clubschiedsrichter:** Als Clubschiedsrichter gilt ein bei der FSR lizenzierter Schiedsrichter, welcher für seinen Club mindestens 6 Mal pro Halbsaison als Schiedsrichter amtet und regelmässig die Aus- und Fortbildungskurse besucht, wie auch die Informationsabende der SK (3 Sitzungen oder Ausbildungen pro Jahr).



- 2 **Schiedsrichter-Stagiaire** (LCA – Licencié Capacitaire Arbitre): Als Schiedsrichter-Stagiaire gilt ein bei der FSR für einen Club lizenziertes Schiedsrichter, welcher für seinen Club mindestens 6 Mal pro Halbsaison als Schiedsrichter amtiert und regelmässig die Aus- und Fortbildungskurse besucht, wie auch die Informationsabende der SK.

Ein Schiedsrichter-Stagiaire kann nur für seinen Club im Amt sein und nur für die Dauer von max. 2 Jahren. Nach Ablauf von 2 Jahren nimmt er den Status eines Clubschiedsrichters an, unter der Voraussetzung, dass er die Schiedsrichter-Prüfung besteht.

Wenn die Bemühungen des SR-Stagiaire nicht den Anforderungen genügen, sind die Sanktionen gemäss Reglement der SK vorzunehmen.

Ein SR-Stagiaire, welcher während der Stagiaire-Zeit den Club wechselt, muss mit dem neuen Club die Stage-Zeit beenden bevor er zum Clubschiedsrichter wird.

### Art. 22 Prioritäten in der Schiedsrichter-Zuteilung

- 1 Zu Beginn jeder Saison legt die SK, nachdem sie sich mit der LK beraten hat, eine Liste der Clubs fest, welche das Recht haben, im Rahmen des Möglichen, prioritär und regelmässig einen offiziellen Schiedsrichter für ihre Spiele zu haben.
- 2 Diese Prioritätenliste wird nach den folgenden Kriterien errichtet:
  1. Ob der Club einen Clubschiedsrichter gemäss diesen Bestimmungen zur Verfügung stellt.
  2. Ob der Club einen Schiedsrichter-Stagiaire gemäss diesen Bestimmungen zur Verfügung stellt.
  3. Seit wann der Club Anstrengungen zur Förderung des Schiedsrichterwesens unternimmt.

### Art. 23 Fehlender Schiedsrichter

- 1 Wenn der zugewiesene Schiedsrichter im Moment des vorgesehenen Spielbeginns abwesend ist, einigen sich die Captains der beiden Mannschaften auf den Namen eines anwesenden offiziellen Schiedsrichters, nachdem 30 Minuten auf den zugewiesenen Schiedsrichter gewartet haben.
- 2 Falls kein offizieller Schiedsrichter auf dem Platz anwesend ist, schlägt jeder Captain eine Person vor, welche dazu genügend befähigt und physisch geeignet ist. Unter diesen beiden Personen entscheidet das Los. Der so bestimmte Schiedsrichter leitet den gesamten Match (kein Schiedsrichter-Wechsel bei Halbzeit).
- 3 Der so bestimmte Schiedsrichter hat dieselben Rechte und Pflichten wie ein offizieller und seine Entscheide haben dieselbe Wirkung, insbesondere auch rote und gelbe Karten.
- 4 Der so bestimmte Schiedsrichter muss den Matchbericht ausfüllen und unterzeichnen.
- 5 Sämtliche übrigen Formalitäten (insb. Einsenden aller Rapporte an das Büro der FSR, Melden Resultat) obliegen dem Heimclub.
- 6 Keine Mannschaft kann das Spiel unter dem Vorwand des fehlenden offiziellen Schiedsrichters verweigern. Wenn sie das Spiel verweigert, verliert sie es mit Forfait.
- 7 Der oder die ernannte(n) Schiedsrichter wird/ werden nach dem entsprechenden Tarif entschädigt.

### Art. 23<sup>bis</sup> Hilfslinienrichter

- 1 Bei Fehlen von offiziellen Linienrichtern sind in erster Linie aus dem Kreis der anwesenden, auf dem Matchblatt aufgeführten Personen der beiden Mannschaften Hilfslinienrichter zu ernennen.



- 2 Finden sich aus diesem Kreis keine geeigneten Personen, dürfen auch entsprechend regelkundige und befähigte Personen (z.B. aus dem Kreis der Zuschauer) ernannt werden. Auf jeden Fall braucht es für die Hilfslinienrichter die Zustimmung des Schiedsrichters.
- 3 Diese Hilfslinienrichter erfüllen in jeder Hinsicht die Aufgaben eines Linienrichters.
- 4 Verantwortlich für das Handeln eines Hilfslinienrichters ist der Club, der ihn zur Verfügung stellt und dessen Handeln wird dabei dem betroffenen Club angerechnet. Bei ungebührlichem Verhalten kann der Schiedsrichter ihn ermahnen oder gegen ihn eine gelbe oder rote Karte verhängen. Sämtliche Massnahmen des Schiedsrichters gegen Hilfslinienrichter werden in jeder Beziehung dem entsprechenden Club angelastet (Bussen, Punktabzüge, etc.). Bei gelben und roten Karten muss ein vom zuständigen Captain bezeichneter Feldspieler der betroffenen Mannschaft den Hilfslinienrichter ersetzen.

#### **Art. 24 Kontaktaufnahme mit dem Schiedsrichter vor dem Spiel**

- 1 Der empfangende Club ist verpflichtet, den für das Spiel bezeichneten Schiedsrichter spätestens 48 Std. vor dem vorgesehenen Anpfiff zu kontaktieren, um die Durchführung des Spieles zu bestätigen. Ohne diese Bestätigung wird sich der Schiedsrichter nicht an den Spielort begeben und ist verfügbar für die Leitung eines anderen Spiels.
- 2 **Sanktion:** Wenn der empfangende Club dieser Verpflichtung nicht nachkommt, wird er mit einem Forfait bestraft. Zuständig für den Entscheid ist die DK, welche direkt vom betroffenen Schiedsrichter informiert wird.
- 3 Das Spiel muss auf jeden Fall durchgeführt werden.

### **I.4 Organisation von Spielen der National- und Repräsentativmannschaften, von Freundschaftsspielen und Turnieren**

#### **I.4.1 Nationalmannschaften, Repräsentativmannschaften**

#### **Art. 25 Länderspiele**

- 1 Ein Länderspiel ist ein Spiel zwischen Mannschaften von zwei Landesverbänden, welche durch RUGBY EUROPE oder WORLD RUGBY anerkannt sind und für welche die zwei Landesverbände ihre offiziellen Nationalmannschaften aufstellen. Nur die FSR ist berechtigt, für die Schweiz derartige Spiele zu organisieren.
- 2 Jeder Spieler mit der schweizerischen Staatsangehörigkeit kann zum Nationalspieler ernannt werden.
- 3 Ein Spieler mit ausländischer Staatsangehörigkeit kann zum Nationalspieler ernannt werden nach den dafür geltenden Vorgaben von WORLD RUGBY und/oder RUGBY EUROPE.
- 4 Für die Daten der Heimspiele der Nationalmannschaft der Schweiz ist der Spielkalender zu reservieren und es dürfen keine offiziellen Spiele durchgeführt werden.
- 5 Die Daten der Auswärtsspiele der Nationalmannschaft der Schweiz werden für Meisterschafts- und Cupspiele verwendet.

#### **Art. 26 Repräsentativspiele**

- 1 Repräsentativspiele sind alle anderen Spiele zwischen Mannschaften von RUGBY EUROPE oder WORLD RUGBY angeschlossenen Verbände, welche nicht die offiziellen Nationalmannschaften sind (z.B. Suisse A, Barbarian's).
- 2 Nur die FSR darf sich zu solchen Spielen verpflichten oder diese organisieren lassen, insbesondere für die Mannschaften der Regionalverbände, U20, UI8, UI7, UI6, Damen und Rugby VII.



### **Art. 27 Auswahl in die Nationalmannschaft**

- 1 Jeder Spieler, welcher für offizielle Spiele zugelassen ist, ist gehalten, wenn er dazu durch die DTN aufgeboten worden ist, an allen durch die FSR organisierten oder mit ihr zusammenhängenden Wettkämpfen teilzunehmen, wie auch an den Vorbereitungen für solche Wettkämpfe (WORLD RUGBY Regulation 9). Der Club, für den der Spieler lizenziert ist, ist verpflichtet, ihn für die Verpflichtungen der Nationalmannschaft freizustellen.

Eine Kopie des Aufgebots geht frühzeitig an den jeweiligen Club, welcher dafür verantwortlich ist, dass der Spieler diesem Folge leistet sowie die weiteren Pflichten gegenüber der FSR einhält.

- 2 Ein Spieler, welcher für eine durch die FSR in internationalen Wettkämpfen engagierten Nationalmannschaften aufgeboten ist, kann weder seine Selektion für die Trainingsstages noch für die Selektion für die Nationalmannschaft verweigern, ausser im Fall von höherer Gewalt.
- 3 Wenn ein Spieler unter gar keinen Umständen für eine der Nationalmannschaften selektioniert werden will, muss er direkt und persönlich das schriftliche Gesuch an die Selektions-Kommission richten oder auf dem Antrag für eine Spielerlizenz das entsprechende Feld ankreuzen. In diesem Fall informiert die LK die Selektions-kommission.
- 4 Die selektionierten Spieler müssen sich an die Weisungen der offiziellen Vertreter der FSR halten.
- 5 Sie dürfen sich am Wochenende eines Repräsentativspiels an keinem offiziellen Match oder Freundschaftsspiel beteiligen.
- 6 Jeder selektionierte Spieler kann beantragen, von der Selektion dispensiert zu werden in den folgenden Fällen höherer Gewalt:
  - Schwerwiegendes Ereignis in der Familie
  - Krankheit oder Verletzung
  - Examen in der Schule, Prüfungen an der Universität oder im Beruf

In diesen Fällen ist der Spieler zwingend verpflichtet, die technischen Verantwortlichen der FSR über seine Verhinderung, dem Aufgebot Folge zu leisten, zu informieren und muss die entsprechenden Belege einreichen.

- 7 Eine Weigerung wird nicht akzeptiert.
- 8 Wenn der Name eines Spielers, welcher einem Aufgebot keine Folge leistet, am Wochenende des Anlasses, wofür das Aufgebot erlassen wurde, auf einem Matchblatt erscheint, wird der Club mit Forfait-Niederlage für den entsprechenden Match bestraft. Der Entscheid liegt bei der DK nachdem sie das Dossier vom BoD erhalten hat.

### **Art. 28 Organisation, Vorrecht, Mithilfe der Clubs**

- 1 Die Clubs sind verpflichtet, Spielfeld und Umkleideräumlichkeiten für die offiziellen Veranstaltungen der FSR zur Verfügung zu stellen.
- 2 Der Club besorgt Kassa-, Ordnungs- und Verpflegungsdienst, eventuell auch die nötige und rechtzeitige Reklame.
- 3 Die Oberleitung hat die FSR.
- 4 Die Clubs können verpflichtet werden, die ganze Veranstaltung zu organisieren.
- 5 Je nach Ort und Veranstaltung geht ein zum Voraus bestimmter pauschaler oder prozentualer Betrag der Einnahmen an die FSR.
- 6 Das BoD entscheidet im Fall der Weigerung eines Clubs.



## I.4.2 Freundschaftsspiele unter schweizerischen Clubs

### Art. 29 Freiheit

Die Verbandsclubs sind berechtigt, Freundschaftsspiele nach ihrem Belieben zu organisieren, solange diese Spiele nicht mit Meisterschaftsspielen, internationalen Spielen sowie Kursen der National- und Repräsentativmannschaft kollidieren. Dieses Freundschaftsspiel muss jedoch auch der Wettbewerbs- und Schiedsrichter-Kommission gemeldet werden.

### Art. 30 Verstärkung

- 1 Für Freundschaftsspiele darf eine Mannschaft durch Spieler anderer Clubs verstärkt werden, sofern der Gegner und der Club des Spielers vorher zustimmen.
- 2 Auf dem Spielbericht und in der Reklame jeder Art muss jedoch hinter dem Namen des Clubs der deutliche Zusatz „verstärkt“ angebracht werden.

## I.4.3 Freundschaftsspiele gegen ausländische Clubs

### Art. 31 Erlaubnis

- 1 Für alle Spiele ausländischer Mannschaften in der Schweiz und schweizerischer Mannschaften im Ausland ist vorgängig die schriftliche Bewilligung der FSR einzuholen.
- 2 Derartige Gesuche sind mit Formular „Spielbewilligung“ rechtzeitig durch den betroffenen schweizerischen Club an den CEO zu richten, welcher darüber nach Rücksprache mit der DTN und der WK entscheidet.

### Art. 32 Verstärkung

Die schweizerische Mannschaft darf sich auch ohne Einwilligung des Gegners verstärken. Im Übrigen gilt Art. 30.

### Art. 33 Organisation von Tourneen

Gesuche für Tourneen ausländischer Mannschaften in der Schweiz sind mit offiziellem Formular „Spielbewilligung“ rechtzeitig durch den betroffenen schweizerischen Club an den CEO zu richten, welcher darüber nach Rücksprache mit der DTN und der WK entscheidet.

## I.4.4 Turniere

### Art. 34 Begriffe

- 1 Als Turnier wird jede Rugbyveranstaltung bezeichnet, an welcher mehr als zwei Mannschaften teilnehmen und um einen Preis oder Titel kämpfen.
- 2 Zu einem offenen Turnier muss jede der FSR und WORLD RUGBY angehörende Mannschaft zugelassen werden, sofern sie der Spielklasse des Turniers entspricht und wenn die Teilnehmerzahl nicht bereits in der Ausschreibung begrenzt wurde.
- 3 Ein Turnier aufgrund von Einladungen (geschlossenes Turnier) ist dagegen nur den eingeladenen Mannschaften vorbehalten.

### Art. 35 Bewilligung



Die der FSR oder dessen Regionalverbänden angeschlossenen Clubs dürfen keine Turniere ohne Bewilligung des BoD der FSR durchführen.

#### **Art. 36 Gesuch**

- 1 Die Clubs haben die Gesuche für die beabsichtigten Turniere rechtzeitig mit dem offiziellen Formular „Spielbewilligung“ an den CEO zu richten, welcher darüber nach Rücksprache mit der DTN und der WK entscheidet.
- 2 Bei der Aufstellung des Meisterschaftskalenders kann nicht auf Turniere Rücksicht genommen werden.

#### **Art. 37 Verschiebung**

- 1 Verschiebungen von Turnieren sind nach Möglichkeit zu vermeiden und nur unter der Voraussetzung zulässig, dass dadurch keine Kollision mit Meisterschaftsspielen und Trainings der National- und Repräsentativmannschaft sowie anderen vorab gemeldeten Turnieren entstehen.
- 2 Ist eine Kollision unvermeidbar, so fällt das Turnier aus.

#### **Art. 38 Turnier-Reglement**

- 1 Jedes Turnier-Reglement muss der DTN zur Genehmigung unterbreitet werden.
- 2 Aus diesem Reglement muss ersichtlich sein, für welche Spielklasse das Turnier offen ist, ob es sich um ein offenes Turnier oder ein solches mit Einladung handelt und welches die Bedingungen zum Erwerb eines eventuell vorhandenen Pokals sind.
- 3 Bestimmungen von Turnier-Reglementen, die im Widerspruch zu Vorschriften der FSR, von WORLD RUGBY oder RUGBY EUROPE stehen, sind nichtig und werden durch letztere Bestimmungen ersetzt.

#### **Art. 39 Einladung, Ausschreibung**

- 1 Die Einladung oder Ausschreibung muss folgende Angaben enthalten:
  - a) Name des Veranstalters
  - b) Ob es sich um ein offenes oder geschlossenes Turnier handelt, eventuell maximale Teilnehmerzahl
  - c) Für welche Spielklasse das Turnier bestimmt ist
  - d) Datum des Turniers und des Meldeschlusses
  - e) Einschreibgebühr und finanzielle Bedingungen
  - f) Zeit und Ort einer eventuellen Auslosung
- 2 Der Einladung ist das Turnier-Reglement beizulegen

#### **Art. 40 Einberufung**

- 1 Die angemeldeten Clubs sind rechtzeitig schriftlich über den Spielplan, die Namen der Schiedsrichter und die Einzelheiten über die Unterbringung in Kenntnis zu setzen.
- 2 Wird ein Club nicht zugelassen, so ist ihm dies schriftlich begründet mitzuteilen.



#### **Art. 41 Verspätung, Absagen**

- 1 Verspätete Anmeldungen oder nicht fristgemässe Bezahlung der Gebühren schliessen die Teilnahme am Turnier aus.
- 2 Ein angemeldeter Club, der nicht antreten kann, muss dies dem Veranstalter spätestens 24 Stunden vor Auslosung bekanntgeben.
- 3 Falls das Turnier abgesagt werden muss, sind die angemeldeten Clubs rechtzeitig zu benachrichtigen und die geleisteten Gebühren zurückzuerstatten.

#### **Art. 42 Anzahl der Spiele (15er –Rugby)**

- 1 Kein Turnier darf für die gleiche Mannschaft mehr als ein Spiel normaler Dauer am gleichen Tag vorsehen.
- 2 Zwischen zwei Spielen muss jeder Mannschaft eine Pause von mindestens 5 Tagen eingeräumt werden.

#### **Art. 43 Streitigkeiten**

- 1 Für jedes Turnier ist vom Veranstalter ein Turnierleiter zu bestimmen, der über allfällige Streitigkeiten entscheidet.
- 2 Auf Antrag eines Turnierteilnehmers, der sich mit dem Entscheid des Turnierleiters nicht abfinden will, entscheidet die zuständige DTN über alle mit Turnieren zusammenhängenden Differenzen.

## **2 Besonderer Teil**

### **2.1 Organisation der schweizerischen Meisterschaft**

#### **2.1.1 Spielfelder, Spielbekleidung, Ausrüstung**

#### **Art. 44 Spielfelder**

- 1 Der Heimclub stellt ein Spielfeld zur Verfügung, welches den Anforderungen der Spielregeln entspricht und durch die FSR bewilligt wird (DTN). Für die Organisation der Spielfelder erlässt die FSR eine spezielle Weisung. Die Regeln von WORLD RUGBY sind anwendbar.
- 2 Für künstliche Spielfelder wird auf die WORLD RUGBY-Regeln verwiesen (WORLD RUGBY-Regulation 22). Zuständig für die Bewilligung ist die DTN.
- 3 Offizielle Spiele können als Nachtspiele ausgetragen werden, soweit die Beleuchtung durch die DTN bewilligt worden ist und den Vorschriften von WORLD RUGBY oder RUGBY EUROPE entspricht.
- 4 Ein neutrales Spielfeld ist keinem der anwesenden Clubs zuzuordnen oder wird von keinem der anwesenden Clubs regelmässig benützt. Der dafür von der WK bezeichnete Club muss dafür sorgen, dass das Spielfeld markiert ist und dass die Garderoben und Duschen verfügbar sind. Für Aufwendungen des organisierenden Clubs s. Art. 51.

#### **Art. 45 Mehrere Meisterschaftsspiele**

- 1 Wenn mehrere Meisterschaftsspiele auf einem Spielfeld stattfinden sollen, und wenn aus irgendwelchen Gründen nur eines abgehalten werden kann, so muss das Spiel der höheren Spielklasse ausgetragen werden.
- 2 Die Reihenfolge der Spielklasse lautet:





NLA – NLB – NLC - NLD – NLFA - NLFB – Excellence A – Excellence B - UI8 - UI6.

#### Art. 46 Spieldauer

- 1 Die Spieldauer ist generell bestimmt durch die Reglemente von WORLD RUGBY und, im Zusammenhang mit der Liga-Zugehörigkeit, durch die spezifischen Reglemente und Weisungen der FSR:

	NLA	NLB/ NLC/ NLFA	Excellence A et B NLD	UI8	UI6	NLFB
<b>Match- dauer</b>	2x 40 Minuten	2x 40 Minuten	2x 35 Minuten	2x 35 Minuten	2x 35 Minuten	2x 35 Minuten
<b>Pausen- dauer</b>	15 Minuten (wenn in Garderobe) sonst 5 Minuten	5 Minuten	5 Minuten	5 Minuten	5 Minuten	5 Minuten

- 2 Für Eliminationsspiele mit Verlängerung, vgl. Art. 83.

#### Art. 47 Auswechslung von Spielern

- 1 Die Auswechslung von Spielern erfolgt gemäss den geltenden Reglementen von WORLD RUGBY. Diesbezügliche spezifische Weisungen der FSR, welche zu Beginn der Saison durch den DTN erlassen wurden, gehen vor.
- 2 Wenn eine Mannschaft mehr Auswechslungen vornimmt, als durch das Reglement vorgesehen, so verliert sie den Match mit Forfait.

#### Art. 48 Spielbekleidung/ Farbenähnlichkeiten der Tenüs

- 1 Die Spieler müssen vollständig bekleidet zu einem Match antreten (Rugby-Shirt, Rugby-Shorts, Socken, Sportschuhe).
- 2 Die Ausrüstung (Stollen, Schulterschutz, usw.) muss den aktuellen Regeln von WORLD RUGBY sowie den Entscheiden der SK und der RK (nach Anhörung der DTN) entsprechen. Die Schiedsrichter entscheiden über die Korrektheit der Bekleidung/ Ausrüstung.
- 3 Bei Farbähnlichkeiten der Tenüs zweier Mannschaften bei einem Meisterschaftsspiel hat der Heimclub das Recht, sein Originaltenü zu tragen. Der Gastclub muss in einem von diesen Farben abweichenden Tenü antreten. Es ist Sache des Gastclubs, im voraus die Farben beim Heimclub abzuklären.

Auf neutralem Platz entscheidet in diesem Fall das Los.

Die Schiedsrichter entscheiden, ob Farbähnlichkeit vorliegt oder nicht. Kann das Spiel wegen Weigerung einer Mannschaft bezüglich des Entscheids des Schiedsrichters nicht beginnen/ fortgesetzt werden, verliert diese Mannschaft mit Forfait.

- 4 Eine Mannschaft kann das Spiel nicht verweigern mit der Begründung, dass die Ausrüstung des Gegners nicht korrekt sei.
- 5 Ein Zahnschutz ist nicht obligatorisch, wird aber stark empfohlen.

#### Art. 49 Werbung

Die Teams dürfen Werbung anbringen auf den Spielerkleidern und dem Feld gemäss den Reglementen von WORLD RUGBY (WORLD RUGBY Rules no. II).



**Art. 50 Kostenfolge: Meisterschaft Hin- und Rückspiele**

- 1 Bei Meisterschaftsspielen, welche mit Hin- und Rückspielen ausgetragen werden, übernimmt in allen Ligen jeder Club seine Spesen punkto Reise, Unterkunft, Verpflegung und Spielfeldmiete selbst. Die Schiedsrichterspesen gehen zu Lasten des Heimclubs.
- 2 Die Schiedsrichterspesen werden durch die DV auf Vorschlag des BoD und der SK festgelegt.

**Art. 51 Finanzielle Regelung bei Meisterschaftsspielen auf neutralem Platz**

Die finanzielle Regelung hinsichtlich Reise, Unterkunft, Verpflegung, Schiedsrichter und Platzmiete bei Meisterschaftsspielen auf neutralem Platz wird von der WK festgelegt und den beteiligten Clubs mitgeteilt.

**2.1.2 Meisterschaft/ Spielkalender**

**2.1.2.1 Kalenderplanung**

**Art. 52 Erstellung der Spielkalender - Zuständigkeiten**

- 1 Der Spielkalender der Ligen wird von der WK aufgrund allfälliger Weisungen des BoD erstellt.
- 2 Die WK setzt den Beginn der Meisterschaft pro Spielklasse und den Termin für das letzte Aufstiegs-, Entscheidungs- oder Finalspiel pro Spielklasse fest.
- 3 Die Spieldaten und -Zeiten für alle Matches der FSR, inklusive Meisterschaft und Cups, werden durch die WK festgesetzt und sind für alle der FSR angegliederten Clubs verbindlich.

**Art. 53 Erstellung des Kalenders - Allgemeine Prinzipien**

- 1 Die NLA, NLB und NLC sind nationale Ligen. Bei der Einteilung der Meisterschaftsgruppen in der NLD (Development-League) ist auf eine möglichst gleichmässige Verteilung der Reisen auf alle Mannschaften zu achten.
- 2 Meisterschaftsspiele sollen so festgesetzt werden, dass der auswärtigen Mannschaft die Möglichkeit gegeben ist, Hin- und Rückreise am gleichen Tag zu bewältigen.
- 3 Die offiziellen Spiele werden festgelegt nach dem Klassement ~~des vorangehenden Jahres~~ der vorangehenden Saison.

Der Verlierer des Finals wird an die zweiter Stelle gesetzt. Die Verlierer der Halbfinals werden gemäss ihrer Klassierung nach Beendigung der Qualifikationsrunde (der bestklassierte wird an dritte, der weniger gut klassierte an vierte Stelle gesetzt). Die aufsteigende Mannschaft wird an achte Stelle gesetzt und die relegierte Mannschaft wird an erste Stelle der unteren Liga gesetzt. Die Stellen 5, 6, und 7 werden nach der Klassierung in der Qualifikationsrunde vergeben.

<b>Round 1</b>	<b>Round 2</b>	<b>Round 3</b>	<b>Round 4</b>	<b>Round 5</b>	<b>Round 6</b>	<b>Round 7</b>
1 - 5	3 - 1	1 - 7	2 - 1	1 - 6	4 - 1	1 - 8
6 - 2	2 - 4	8 - 2	3 - 4	5 - 2	2 - 3	7 - 2
7 - 3	5 - 7	5 - 3	6 - 5	8 - 3	8 - 5	3 - 6
4 - 8	6 - 8	4 - 6	7 - 8	4 - 7	6 - 7	5 - 4
<b>Round 8</b>	<b>Round 9</b>	<b>Round 10</b>	<b>Round 11</b>	<b>Round 12</b>	<b>Round 13</b>	<b>Round 14</b>
5 - 1	1 - 3	7 - 1	1 - 2	6 - 1	1 - 4	8 - 1
2 - 6	2 - 2	2 - 8	4 - 3	2 - 5	3 - 2	2 - 7
3 - 7	7 - 5	3 - 5	5 - 6	3 - 8	5 - 8	6 - 3
8 - 4	8 - 6	6 - 4	8 - 7	7 - 4	7 - 6	4 - 5



- 4 Mit Ausnahme der Cupfinals und der internationalen Spiele können Matches nur an einem Wochentag (Montag bis Freitag) festgesetzt werden, wenn beide Mannschaften zustimmen.
- 5 Keine Mannschaft kann sich, aus welchem Grund auch immer, weigern, an einem dieser Daten zu spielen, ohne vorgängige schriftliche Einwilligung der WK.
- 6 Die Verfügbarkeit der Terrains hat Vorrang mit Bezug auf die Wünsche der Clubs bezüglich Spieldatum und-zeit.

#### **Art. 54 Ablauf der Kalenderplanung**

- 1 Mindestens 8 Wochen vor Beginn der Saison sendet die WK via DTN an jeden Clubpräsidenten und veröffentlicht sobald wie möglich auf der Website der FSR:
  - Einen synoptische Kalender mit den Daten, welche für die offiziellen Spiele zu reservieren sind,
  - Einen detaillierten Kalender für die Spiele.
- 2 Der synoptische Kalender gibt für jede Spielklasse (NLA, NLB, NLC, NLD, Excellence A, Excellence B, NLF A und LNF B, sowie weitere Spiele wie Cups, UI8 und UI6, Swiss Super Sevens), die für verschiedene Tagungen, Qualifikationen oder Nachholspiele vorgesehenen Daten an.
- 3 Nach der Zustellung des Kalenders haben die Clubs 2 Wochen Zeit, diesen mit der Verfügbarkeit ihrer Spielfelder abzustimmen. Bei Unmöglichkeit muss der Club Kontakt aufnehmen mit dem gegnerischen Club und mit diesem eine Einigung für ein anderes Datum finden (z.B. Vertauschen von Hin- und Rückspiel). Es ist verboten, Daten der Heimspiele der Nationalmannschaft sowie die von der WK bezeichneten Ausweichdaten zu wählen.
- 4 Kommen die betroffenen Clubs nicht zu einer Einigung, hält die WK am Datum im ursprünglichen Kalender fest.
- 5 Nach diesen Abstimmungen, spätestens 4 Wochen vor Beginn der Meisterschaft, erlässt die WK den offiziellen Kalender, welcher sich aus synoptischem und detailliertem Kalender zusammensetzt.

#### **Art. 55 FSR Sport & Technical Meetings**

Der offizielle Kalender wird den Clubs durch den DTN/ CEO in einem FSR Sport & Technical Meeting vor Beginn der Saison vorgestellt. Die Teilnahme durch die Clubs ist obligatorisch und bei Nichtteilnahme werden die Sanktionen des Reglements angewendet. Den Clubs wird empfohlen, die Coachs teilnehmen zu lassen.

#### **Art. 56 Verbindlichkeit des Kalenders**

- 1 Nach der Publikation des Kalenders sind Spielverschiebungen nur noch innerhalb der Vorgaben dieses Reglements erlaubt.
- 2 Einzelne Änderungen des Kalenders werden im offiziellen Organ der FSR publiziert. Im Fall von substantziellen Änderungen wird eine neue Version des Kalenders publiziert.

#### **Art. 57 Aufgebot**

Für Spielklassen mit verbindlichem Spielplan gelten diese Spielpläne als offizielles Aufgebot für die Mannschaften und die Schiedsrichter.



## 2.1.2.2 Neue Mannschaften/ Mannschaftsrückzüge/ Fusionen/ Ententes/ Freiwilliger Abstieg

### Art. 58 Aufnahme von neuen Mannschaften/ Mannschaftsrückzüge/ Fusionen/ Ententes

- 1 Anmeldungen von Mannschaftsrückzügen müssen dem BoD spätestens 2 Monate vor Beginn der offiziellen Wettkämpfe zugekommen sein.
- 2 Neue Mannschaften beginnen in der I. Liga zu spielen. Das BoD kann Ausnahmen gewähren.
- 3 **Fusionen** (vgl. a. Art. 7 WR-I): Die neue Mannschaft des neu gebildeten Clubs kann in der Spielklasse des vorher höher klassierten und fusionierten Clubs spielen. Wenn der neu gebildete Club eine zweite Mannschaft stellen will, muss diese in der entsprechenden Liga für Zweitmannschaften spielen. Die Clublizenz, Lizenzen von Spielern und Clubverantwortlichen lauten auf den neuen Club. Die neuen Lizenzen werden erst erteilt, wenn die fusionierten Clubs alle ihre Rechnungen gegenüber der FSR bezahlt haben.
- 4 **Ententes:** Im Fall der Bildung von Ententes, kann die neue Mannschaft in der Spielklasse spielen, in welcher die höher klassierte Mannschaft zuvor gespielt hat. Mit Ende der Entente kann einer der beiden Mannschaften in der Spielklasse spielen, in welcher die Entente zuletzt gespielt hat. Die andere Mannschaft spielt in der NLD. Der entsprechende Entscheid ist durch die betroffenen Mannschaften zu fällen. Die Spielerlizenzen lauten weiterhin auf die Clubs. Die Wettbewerbspauschale wird gleichmässig unter den an der Entente teilnehmenden Clubs aufgeteilt. Jeder an der Entente teilnehmende Club muss weiterhin einen Schiedsrichter gemäss Art. 20 stellen. Kommt er dieser Verpflichtung nicht nach, muss er die entsprechende Busse entrichten.

### Art. 58<sup>bis</sup> Zurechnung von Sanktionen bei Ententes

- 1 Die Sanktionen des WR, welche einem konkreten Spieler zugeordnet werden können (z.B. Bussen für gelbe und rote Karten), werden dem Club, für welchen der Spieler lizenziert ist, zugestellt und belastet.
- 2 Sanktionen des WR, welche nicht (einem) einzelnen Spielern zugeordnet werden können und deshalb zu Lasten des Clubs/ der Unions gehen (z.B. für gewisse Forfaits), werden direkt der Union zugestellt und belastet.
- 3 Es liegt an der Entente, einen Verteilschlüssel unter den teilnehmenden Clubs/ Rugbyschulen aufzustellen.
- 4 Die an einer Entente teilnehmenden Clubs und Rugbyschulen sind solidarisch haftbar.

### Art. 59 Freiwilliger Abstieg

- 1 Ein freiwilliger Abstieg einer Mannschaft in eine von ihr zu bestimmende Liga ist möglich auf das Ende einer Saison. Während der laufenden Saison ist nur ein Rückzug gemäss Art. 81 möglich.
- 2 Ein freiwilliger Abstieg ist bis zum 15. Juli der zu Ende gehenden Saison der WK zu melden.
- 3 Meldungen nach dem in Abs. 2 genannten Termin gelten als Rückzug der Mannschaft gemäss Art. 81.
- 4 Der Entscheid über die Neu-Klassierung obliegt der WK.

## 2.1.2.3 Kurzfristige Absagen/ Verschiebungen/ Spielabbruch/ Verspätungen

### Art. 60 Meldung von Spielabsagen/ Forfait-Erklärungen



- 1 Eine Spielabsage/ Forfait-Erklärung muss bis spätestens 2 Tage vor dem Spiel, 12.00 Uhr, schriftlich dem Gegner, dem/den Schiedsrichter(n) und der DK mitgeteilt werden. Die DK informiert die WK und die SK.
- 2 Ausser in Fällen von höherer Gewalt gilt jedes abgesagte/ verschobene Spiel durch Forfait verloren für diejenige Mannschaft, welche die Absage/ Verschiebung verursacht hat (vgl. Art. 61).
- 3 Das Nicht-Befolgen dieser Bestimmungen begründet die Haftbarkeit des organisierenden Clubs für eventuelle Kosten.
- 4 Bei jeder Spielabsage/ Forfait-Erklärung eröffnet die DK eine Untersuchung. Die WK informiert die DK.
- 5 Bei Sperrung des Spielfeldes durch die zuständige Behörde/ den Eigentümer. muss der DK obligatorisch ein offizielles Dokument (schriftliche Bestätigung der Absage) geliefert werden.

#### **Art. 61 Kurzfristige Absage/ Verschiebung von Meisterschaftsspielen**

- 1 Verschiebungen von Meisterschaftsspielen können nur aus Gründen von höherer Gewalt sowie im Fall von Art. 27 bewilligt werden.
- 2 Als höhere Gewalt gilt ein unvorhersehbares und unvermeidliches Ereignis, das mit unabwendbarer Gewalt von aussen hereinbricht.
- 3 Verschiebungsgesuche sind an die DK zu richten.
- 4 Die DK entscheidet unverzüglich und endgültig über das Gesuch.
- 5 Der Entscheid über die Spielabsage muss bis spätestens 16.00 Uhr des Vortages des Spiels durch die DK den betroffenen Clubs, den Schiedsrichtern und der SR mitgeteilt werden.
- 6 Im Bewilligungsfall tritt Art. 65 in Kraft. Im Fall der Ablehnung des Gesuchs, verliert die gesuchstellende Mannschaft per Forfait.

#### **Art. 62 Nicht-Verfügbarkeit des Feldes 48 Stunden und mehr vor dem Spiel**

- 1 Wird das Feld durch den Eigentümer oder die zuständige Behörde 48 Stunden oder mehr vor dem Spiel gesperrt, muss der Heimclub auf eigene Initiative, wenn nötig mit Unterstützung des Regionalverbandes, in seiner Region ein Ersatzspielfeld suchen, damit das/die Spiel/e wie vorgesehen durchgeführt werden kann/ können.
- 2 Das Ersatzspielfeld ist so zu wählen, dass sich die Verschiebungsbedingungen für den Gastclub nicht wesentlich erschwert werden. Der Gastclub hat keine Möglichkeit, den Spielfeldwechsel nicht zu akzeptieren und er ist aufgefordert, eng mit dem Heimclub zu zusammenzuarbeiten, um das/ die vorgesehene(n) Spiel nicht weiter zu verschieben
- 3 Mannschaften, welche nicht rechtzeitig ein Ersatzspielfeld anbieten können, müssen am vorgesehenen Spieltag automatisch auf dem Spielfeld des Gegners antreten, welcher dieses zu diesem Zweck reservieren muss. In diesem Fall wird das vorgesehene Rückspiel gewechselt. Ist in diesem Fall das Rückspiel beim Heimclub nicht durchführbar, gilt das oben gesagte.
- 4 Schliesslich kann die WK das Spiel auf einem anderen Spielfeld ansetzen, wenn es der korrekte Ablauf des Wettbewerbes erfordert.
- 5 Der Heimclub muss die Koordinaten des Ersatzspielfeldes und die notwendigen Änderungen dem Gegner, dem/ den Schiedsrichter(n) und eventuellen Supervisoren, der Schiedsrichterkommission und, wenn notwendig, den Vertretern und offiziellen Selektoren der Nationalmannschaften mitteilen, um diese vor unnötiger Reise und somit Spesen zu bewahren.
- 6 Die Kostentragung erfolgt sinngemäss nach Art. 70 WR-I.



- 7 Kann das Spiel trotz allen Bemühungen nicht durchgeführt werden, überträgt die WK das Dossier an die DK. Die fehlbare Mannschaft verliert das Spiel mit Forfait.
- 8 Die DK kann eine schriftliche Bestätigung des Eigentümers oder der zuständigen Behörde verlangen, dass das Spielfeld gesperrt ist.

#### **Art. 63 Nicht-Verfügbarkeit des Feldes weniger als 48 Stunden vor dem Spiel**

- 1 Ein Spiel wird verschoben, wenn das Spielfeld durch den Eigentümer oder die zuständige Behörde weniger als 48 Stunden vor dem Spiel gesperrt wird oder wenn es vom Schiedsrichter für unbespielbar gehalten wird.
- 2 Wenn ein Club meldet, dass sein Spielfeld nicht bespielbar sei, kann der Matchschiedsrichter oder ein anderer offizieller Schiedsrichter auf das Feld entsandt werden, um den Zustand des Spielfeldes festzustellen und sein Bericht dient als Grundlage für den Entscheid für die Spielverschiebung.
- 3 Auf dem Spielfeld ist der Schiedsrichter allein für den Entscheid zuständig, ob das Feld bespielbar ist oder nicht.
- 4 Wenn das Spielfeld als unbespielbar erklärt wird, ist es verboten, darauf ein Freundschaftsspiel auszutragen.
- 5 Wenn der Zustand des Spielfeldes vom Schiedsrichter 60 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn oder später als unspielbar befunden oder durch den Eigentümer gesperrt wird, so werden die Kosten für den/ die Schiedsrichter gleichwohl erhoben.
- 6 Sollte sich nachweisen lassen, dass ein am Spieltag vom Schiedsrichter als unspielbar bezeichnetes Spielfeld bereits am Vortag in diesem Zustand war und der Platzverein das Verschiebungsgesuch unterliess, so hat der reisende Club seitens des Gegners Anspruch auf Rückvergütung der wirklichen Spesen und der fehlbare Club wird zusätzlich mit einer Forfait-Niederlage bestraft.
- 7 In keinem Fall kann von den Schiedsrichtern der Beginn eines Spieles später als 30 Minuten nach der festgesetzten Aufgebotszeit festgelegt werden, sofern nicht beide Clubs schriftlich einer solchen Regelung zustimmen. Unterschriftsberechtigt sind diejenigen Personen, welche auf dem Spielbericht die Mannschaftsaufstellung unterschreiben. Kein Spielbeginn kann mit mehr als 2 Stunden Verspätung festgelegt werden.
- 8 Jeder Fall von Nicht-Spielbarkeit des Terrains gemäss diesem Artikel ist der DK zu unterbreiten. Die fehlbare Mannschaft verliert das Spiel mit Forfait.
- 9 Der DK muss eine schriftliche Bestätigung des Eigentümers oder der zuständigen Behörde geliefert werden, dass das Spielfeld gesperrt ist.
- 10 Erteilt die DK die Bewilligung zur Verschiebung des Spiels, setzt die WK ein neues Datum fest (Art. 65).

#### **Art. 64 Ungenügende Platzorganisation**

- 1 Sofern der Schiedsrichter auf ungenügende Platzorganisation erkennt, und der organisierende Club nicht in der Lage ist, innert 30 Minuten nach offiziellem Spielbeginn, beziehungsweise nach einer Panne oder eines Schadens, Abhilfe zu schaffen, verliert die Mannschaft des organisierenden Clubs das Spiel Forfait, sofern die andere Mannschaft dies vom Schiedsrichter verlangt und dem Schiedsrichter nicht Tatsachen bekannt sind, die auf höhere Gewalt schliessen. In keinem Fall kann von den Schiedsrichtern der Beginn eines Spieles später als 30 Minuten nach der festgesetzten Aufgebotszeit festgelegt werden, sofern nicht beide Clubs schriftlich einer solchen Regelung zustimmen. Unterschriftsberechtigt sind diejenigen Personen, welche auf dem Spielbericht die Mannschaftsaufstellung unterschreiben. Kein Spielbeginn kann mit mehr als 2 Stunden Verspätung festgelegt werden.



- 2 Jeder Fall von ungenügender Platzorganisation gemäss diesem Artikel ist der DK zu unterbreiten. Die fehlbare Mannschaft verliert das Spiel mit Forfait.

#### **Art. 65 Neuansetzung von verschobenen Spielen**

- 1 Für die Verschiebung des Spiels benutzt die WK das erste dem ursprünglichen Datum folgende Ausweichdatum. Die Clubs müssen deshalb im Voraus alle Massnahmen ergreifen, um an den Ausweichdaten Heim- oder Auswärtsspiele austragen zu können.
- 2 Wenn die Besuchermannschaft am Spielort übernachtet, so kann das Spiel innert 24 Stunden neu angesetzt werden, sofern das Spiel dann an einem Samstag oder Sonntag stattfinden kann.
- 3 Nichtaustragung eines Spieles der Meisterschaft in allen Spielklassen bis zum Ende der Saison wird als Forfait-Erklärung gewertet.

#### **Art. 66 Verspätung der Mannschaften**

- 1 Die an einem Spiel teilnehmenden Mannschaften, wie auch der Schiedsrichter, müssen genug früh zum Spiel erscheinen, damit alle vor dem Spiel zu erledigenden Formalitäten mindestens 90 Minuten vor dem für den Spielbeginn festgelegten Zeitpunkt begonnen werden können.
- 2 Jede Mannschaft, die nicht mindestens die vorgesehene Mindestanzahl Spieler innerhalb 30 Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn spielbereit auf dem Platz hat, verliert das Spiel mit technischem Forfait, sofern die rechtzeitig anwesende Mannschaft dies verlangt, und den Schiedsrichtern nicht Tatsachen bekannt sind, die auf höhere Gewalt schliessen lassen. In keinem Fall kann von den Schiedsrichtern der Beginn eines Spieles später als 30 Minuten nach der festgesetzten Aufgebotszeit festgelegt werden (Ausnahme: Der Schiedsrichter und/ oder die Teams von nördlich der Alpen warten 60 Minuten auf die Tessiner Mannschaft und umgekehrt), sofern nicht beide Clubs schriftlich einer solchen Regelung zustimmen. Unterschriftsberechtigt sind diejenigen Personen, welche auf dem Spielbericht die Mannschaftsaufstellung unterschreiben. Kein Spielbeginn kann um mehr als 2 Stunden Verspätung festgelegt werden.
- 3 Die Lizenzkontrolle von einzelnen verspäteten Spielern ist nach WR-2 (Art. 24 Ziff. 5 lit. b) zu handhaben.
- 4 Der Schiedsrichter ist gehalten, im Matchbericht die Anspielzeit und die Verspätungsgründe festzuhalten, wenn diese 5 Minuten übersteigt.
- 5 Wenn die Verspätung durch einen Fall von höherer Gewalt verursacht wurde, entscheidet die DK endgültig darüber, ob der Match nachzuholen sei.
- 6 Entscheidet die DK, dass der Match nachzuholen ist, setzt die WK ein neues Datum fest (Art. 65).

#### **Art. 67 Spielabbruch**

- 1 Als Spielabbruch wird gewertet, wenn eine Mannschaft zu einem Spiel nicht antritt, das Spiel nach einer Spielunterbrechung nicht wiederaufnimmt, das Spiel entgegen offiziellen Regeln von WORLD RUGBY vor Spielende abbricht oder wenn der Schiedsrichter bei Vorliegen schwerwiegender Gründe das Spiel abbricht.
- 2 Diejenige Mannschaft, die für den Spielabbruch verantwortlich ist, verliert das Spiel mit Forfait. Hat die Mannschaft, die den Spielabbruch nicht verursacht hat, ein besseres Ergebnis erzielt, so gilt dieses.
- 3 Haben beide Mannschaften einen Spielabbruch verursacht, so wird für beide Mannschaften eine Forfait-Niederlage eingetragen, mit dem Resultat von 0 Versuchen und -1 Pt. Im Klassement.



- 4 Der Fall wird der DK zum Entscheid und zur Abklärung weiterer einzuleitender Massnahmen unterbreitet.

#### **Art. 68 Spielabbruch durch den Schiedsrichter aus schwerwiegenden Gründen**

- 1 Der Schiedsrichter trifft den Entscheid, ein Spiel aus schwerwiegenden Gründen abubrechen, alleine und unabhängig. Der Entscheid ist nur zu fassen, wenn es völlig unmöglich erscheint, das Spiel fortzusetzen.
- 2 Tötlichkeiten gegen den Schiedsrichter oder den Linienrichter führen automatisch zum Spielabbruch.
- 3 Die Folgen für das Spiel bestimmen sich nach Art. 71 ff.
- 4 Der oder die fehlbare/n Spieler sind durch die DK zu bestrafen. Die Sanktion kann bis zur Aufhebung der Lizenz führen.
- 5 Der Club oder die fehlbaren Spieler werden im Übrigen mit einer Busse bestraft für jeden einzelnen involvierten Spieler.

#### **Art. 69 Spielabbruch durch höhere Gewalt**

- 1 Der Schiedsrichter trifft den Entscheid, ein Spiel aus Gründen der höheren Gewalt (z.B. sehr starke Gewitter) abubrechen, alleine und unabhängig.
- 2 Konnte ein offizielles Spiel wegen höherer Gewalt nicht begonnen werden oder musste es abgebrochen werden, bevor  $\frac{3}{4}$  (60 Minuten) davon effektiv gespielt werden konnten, muss wiederholt werden.
- 3 Muss ein Spiel abgebrochen werden, nachdem  $\frac{3}{4}$  (60 Minuten) davon effektiv gespielt worden sind, ohne dass eine der Mannschaften die Verantwortung für den Spielabbruch trägt, wird als gespielt gewertet auf der Grundlage des Spielresultates im Moment des Spielabbruchs.
- 4 Auf keinen Fall können für einen Spielabbruch aus schwerwiegenden Gründen die Folgen des Spielabbruchs durch höhere Gewalt angewendet werden.
- 5 Jeder Fall von Spielabbruch gemäss diesem Artikel ist der DK zu unterbreiten. Die fehlbare Mannschaft verliert das Spiel mit Forfait.
- 6 Entscheidet die DK, dass der Match nachzuholen ist, setzt die WK ein neues Datum fest (Art. 65).

#### **Art. 70 Kostenfolgen bei Verschiebungen und Absagen von Meisterschaftsspielen**

- 1 Muss ein Meisterschaftsspiel infolge höherer Gewalt abgesagt, verschoben, abgebrochen werden, oder muss es auf dem gegnerischen Spielfeld oder einem Ersatzspielfeld ausgetragen werden, ohne dass einem beteiligten Club ein Fehler nachgewiesen werden kann, so werden die entstehenden Kosten wie folgt aufgeteilt:
  - Reise: zu Lasten des reisenden Clubs
  - Feld, Kosten Spielorganisation: zu Lasten des organisierenden ClubsDie Kostenfolge bei Freundschafts- oder Trainingsspielen wird unter den beteiligten Clubs in gegenseitigem Einvernehmen festgelegt. Nur schriftliche Vereinbarungen können vom FSR geschützt werden.
- 2 Muss ein Spiel infolge Verschuldens eines oder beider Clubs verschoben, abgesagt, abgebrochen, als Forfait gewertet werden oder muss es auf dem gegnerischen Spielfeld oder einem Ersatzspielfeld ausgetragen werden, so werden die entstandenen Kosten nach Entscheid der DK dem oder den fehlbaren Clubs auferlegt, sofern nicht innert 10 Tagen seit dem Vorfall





eine gütliche Einigung unter den involvierten Clubs erfolgt. Die Anwendung des Art. 73 Abs. 6 geht vor.

- 3 Die FSR ist von der Haftung für jegliche Kosten ausgeschlossen, die sich im Zusammenhang mit Verschiebung, Absage, Abbruch, Verzögerung des Spielbeginns oder Forfait ergeben sowie nicht grobe Fahrlässigkeit der FSR vorliegt.

### 2.1.3 Forfaits

#### Art. 71 Forfaits

- 1 Forfaits werden durch die DK in den in diesem Reglement festgehaltenen Fällen ausgesprochen.
- 2 Ein durch Verletzung der Verbandsbestimmungen verursachtes Forfait wird wie eine Forfait-Erklärung gewertet.
- 3 Bei verspäteter Forfait-Erklärung kann der fehlbare Club ausserdem durch die DK zum Ersatz des gesamten Schadens des anderen Clubs verurteilt werden.

#### Art. 72 Weitere Fälle von Forfaits

Die folgenden weiteren Fälle führen zur Sanktionierung des/ der fehlbaren Clubs durch Forfait:

- Der Club, welcher einen suspendierten Spieler während der Suspendierung oder vor dem Entscheid der DK spielen lässt,
- Jeder weitere Grund, welcher die DK für ausreichend hält, diese Sanktion zu verhängen.

#### Art. 73 Folgen von Forfait-Entscheiden

- 1 Das erzielte Resultat wird durch die DK aufgehoben und durch ein Forfait Resultat von 30: 0 (sechs Versuche ohne Erhöhungskick zu Null) zu Ungunsten der fehlbaren Mannschaft ersetzt. Die Mannschaft, welche mit Forfait gewinnt, erhält 5 Punkte im Klassement. Der fehlbaren Mannschaft wird zusätzlich 1 Punkt im Klassement abgezogen.
- 2 Hat die fehlbare Mannschaft das Spiel mit einer schlechteren Versuchsdifferenz als 0 : 6 verloren, so bleibt das gespielte Resultat bestehen.
- 3 Sind beide Mannschaften fehlbar, so werden beiden Mannschaften Niederlagen mit einem Resultat von 0 : 0 Versuchen notiert (null Versuche auf beiden Seiten), sowie jeder Mannschaft ein Punkt (-1) im Klassement abgezogen.
- 4 Die fehlbare Mannschaft erhält auf keinen Fall einen Bonus-Punkt.
- 5 Die fehlbare Mannschaft wird zusätzlich mit einer Busse nach Bussentarif bestraft.
- 6 Wenn während der Hinrunde ein Auswärts-Team per Forfait verliert, so findet das Rückspiel ebenfalls obligatorisch auswärts/ auf dem Spielfeld des Gegners statt. Wenn während der Rückrunde ein Auswärts-Team per Forfait verliert, so muss das betroffene Team das gegnerische wie folgt entschädigen:
  - Pauschale für entgangene Einkünfte für das Heimspiel: CHF 500.--.
  - Entschädigung für die Reisespesen aus dem Hinspiel: CHF 1.-- pro km für die Distanz zwischen den Spielfeldern der beiden Mannschaften.



Die Beträge werden von der DK berechnet. Das Inkasso wird durch die FSR besorgt (welche dafür gegebenenfalls die vom FR vorgesehenen Sanktionen anwendet) und die Beträge werden der betroffenen Mannschaft gutgeschrieben.

Diese Regel ist anwendbar für alle Spiele der Meisterschaften der NLA, NLB, NLC, Excellence A und Excellence B. Mit anderen Worten, wenn eine Mannschaft der Excellence A oder B für das Auswärtsspiel während der Hinrunde Forfait gibt, wird das Spiel der Rückrunde automatisch wieder auf dem Spielfeld des Gegners ausgetragen. Dasselbe gilt für Entschädigungen für Forfaits während der Rückrunde.

Diese Regel ist nicht anwendbar in den Fällen der Art. 8 Abs. 2, Art. 8bis Abs. 3, Art. 24 Abs. 2, Art. 27 Abs. 8, Art. 47 Abs. 2, Art. 65, Art. 67, Art. 69, Art. 76, Art. 81 (Forfait, aber Match wurde durchgeführt), in der ersten Liga, in den Wettkämpfen der Damen und der Junioren-Meisterschaft.

- 7 Das BoD kann Sanktionen gegen eine Mannschaft der NLA, NLB oder NLC ergreifen, die zwei oder mehr Mal während einer Saison Forfait erklärt/ verursacht hat. Die Sanktion kann bis zum Ausschluss der Mannschaft führen oder deren Zwangsrelegation in eine untere Spielklasse am Ende der Saison (vgl. Art. 95).

#### **Art. 74 Technisches Forfait**

- 1 Ein technisches Forfait wird ausgesprochen, wenn eine Mannschaft nicht gemäss den Reglementen von WORLD RUGBY oder RUGBY EUROPE zu einem Spiel antritt (z.B. mit der notwendigen Anzahl Reservespielern für I. Linie) oder wenn die Reglemente von WORLD RUGBY, RUGBY EUROPE sowie des FSR dies vorsehen. Die Reservespieler für die I. Linie können auch in der Anfangsformation aufgestellt werden (z.B. in der 3. Linie). Für die Mannschaften der NLD, der Excellence A und B und der NLFB gelten besondere Bestimmungen.
- 2 Das erzielte Resultat wird durch die DK aufgehoben und durch ein Forfait Resultat von 30: 0 (sechs Versuche ohne Erhöhungskick zu Null) zu Ungunsten der fehlbaren Mannschaft ersetzt. Der fehlbaren Mannschaft wird jedoch kein Punkt im Klassement abgezogen. Hat die fehlbare Mannschaft das Spiel mit einer schlechteren Versuchsdifferenz als 0 : 6 verloren, so bleibt das gespielte Resultat bestehen.
- 3 Sind beide Mannschaften fehlbar, so werden beiden Mannschaften Niederlagen mit einem Resultat von 0 : 0 Versuchen notiert (null Versuche auf beiden Seiten), sowie keiner Mannschaft ein Punkt im Klassement abgezogen.
- 4 Mit Ausnahme von Art. 95 (Möglichkeit der Relegation durch Entscheid des BoD) sind keine weiteren Konsequenzen für technische Forfaits vorgesehen.

#### **Art. 75 Untersuchung für alle Forfaits/ weitere Sanktionen**

- 1 Die DK prüft jeden einzelnen Fall von Forfait und bestraft den fehlbaren Club und der oder die involvierten Spieler gemäss Rechtspflegereglement.
- 2 Alle weiteren Sanktionen insb. auch finanzielle, sind vorbehalten.

#### **2.1.4 Verwarnungen und Ausschlüsse**

##### **Art. 76 Verwarnungen/ Ausschlüsse - Allgemeines**

- 1 Der Schiedsrichter hat die Spieler, welche im Rahmen eines Spieles der Meisterschaft und der Cups, eines Freundschaftsspiels oder jeden offiziellen Spieles ausgeschlossen (rote Karte) oder ermahnt (gelbe Karte) worden sind, der DK zu melden.
- 2 Ein Schiedsrichter, welcher erfolgte Ausschlüsse oder Ermahnungen nicht meldet, muss Sanktionen gewärtigen.



- 3 Wenn ein Spieler, welcher durch den Schiedsrichter ausgeschlossen oder ermahnt worden ist, sich weigert, das Spielfeld zu verlassen, so wendet sich der Schiedsrichter an den Captain der Mannschaft des ausgeschlossenen Spielers, um sich von ihm unterstützen zu lassen. Wenn es dem Captain nicht gelingt, sich durchzusetzen, oder wenn dieser sich weigert, dem Schiedsrichter beizustehen, Wird das Spiel abgebrochen und der Schiedsrichter schildert die Ereignisse im Spielbericht.
- 4 In diesem Fall verliert die Mannschaft des ausgeschlossenen/ ermahnten Spielers mit Forfait.
- 5 Nach jedem Match muss der Schiedsrichter auf dem Matchrapport alle getroffenen Sanktionen auflisten und alle dazu gehörenden Informationen aufzeichnen, damit die DK die notwendigen Massnahmen ergreifen kann.

#### Art. 76<sup>bis</sup> Sanktionen für Spelausschlüsse und Rugby XV – Rugby XII – Rugby X - Rugby VII

Es gibt kein getrenntes System von Sanktionen. Ein in einer Wettkampfarm sanktionierter Spieler ist dies auch in den anderen Wettkampfarmen.

#### Art. 77 Ausgeschlossene Spieler (rote Karte)

- 1 Definitiver Spelausschluss (rote Karte) bedeutet, dass sich der betroffene Spieler vom Spielfeld und dessen unmittelbarer Umgebung zu entfernen hat. Er muss sich in die Publikumszone begeben und darf die Spelausrüstung nicht mehr tragen.
- 2 **Spielsperre:** In den offiziellen Rugby XV Wettkämpfen/Spielen kann ein ausgeschlossener Spieler für die von der DK festgelegte Anzahl offiziellen von der FSR organisierten Rugby Spiele oder für eine befristete oder unbefristete Dauer nicht mehr an einem offiziellen Rugby Match teilnehmen. Die DK kann weitere Sanktionen aussprechen (s. WR-3).
- 3 **Vorsorgliche Spielsperre:** In den offiziellen von der FSR organisierten Rugby Wettkämpfen/Spielen gilt nach einer roten Karte für den betroffenen Spieler automatisch eine vorsorgliche Spielsperre für die nächsten zwei offiziellen Rugby Spiele seiner Mannschaft. Der Spieler und seine Mannschaft sind selbst für die Einhaltung dieser Spielsperre verantwortlich. Die DK kann eine längere vorsorgliche Spielsperre aussprechen (Art. 47 f. WR-3).
- 4 Weitere Bestimmungen zur Spielsperre und zu deren Vollzug, s. Art. 63 WR-3.

#### Art. 77<sup>bis</sup> Verwarnte Spieler (gelbe Karte)

- 1 Folge einer Verwarnung (gelben Karte) ist ein temporärer Spelausschluss von 10 Minuten (resp. gem. Vorschriften WORLD RUGBY) und eine finanzielle Sanktion gemäss Bussentarif. Die zweite gelbe Karte gegen denselben Spieler in demselben Match erfolgt als gelb-rote Karte.
- 2 Kumulation von gelben Karten innerhalb einer Saison durch denselben Spieler: Die dritte gelbe Karte, welche ein Spieler innerhalb derselben Saison erhält, wird mit einer Spielsperre von einem Match für den Spieler bestraft und wird für den betroffenen Club wie eine „traditionelle“ rote Karte verbucht. Nach diesem Fall beginnt die Zählung der gelben Karten für den betroffenen Spieler von neuem.

#### Art. 77<sup>ter</sup> Weisse Karte

Die weisse Karte wird durch den Schiedsrichter für technische Fehler gemäss Weisungen der SK verhängt und mit 10 Minuten Spelausschluss bestraft. Sie werden jedoch nicht auf dem Matchblatt verzeichnet und haben keine Busse zur Folge.



## 2.1.5 Klassierung in der Meisterschaft

### Art. 78 Gruppenklassierung

- 1 Die Gruppenklassierung (z.B. für Qualifikations-, ev. auch Finalrunde) erfolgt nach Punkten.
- 2 Die Gruppenklassierungen werden durch die WK laufend aktualisiert und die aktuellen Tabellen auf der Website der FSR publiziert.

### Art. 79 Punktezählung

- 1 Soweit die Meisterschaft nach dem Punktesystem ausgetragen wird und nichts anderes definiert ist, zählen ein Sieg 4 (vier) und eine Niederlage 0 (null) Punkte. Steht ein Spiel nach der regulären Spielzeit unentschieden, erhält jede Mannschaft 2 (zwei) Punkte.
- 2 **Bonus- Punkte:**
  - Jede Mannschaft (auch bei Niederlage oder unentschieden) kann einen (1) zusätzlichen (Bonus-) Punkt erhalten, wenn sie 4 (vier) Versuche oder mehr erzielt.
  - Die unterlegene Mannschaft kann einen (1) weiteren Bonus-Punkt erwerben, wenn sie den Match mit 7 (sieben) oder weniger Punkten Differenz verliert.Diese Bonuspunkte können kumuliert werden.
- 3 Konsequenzen bei Forfait und technischem Forfait s. Art. 73 ff.
- 4 Ab dem dritten definitiven Spielausschluss (rote Karte) in einer Mannschaft und in der Gesamtheit der Matches, welche für das Klassement zählen, wird 1 Punkt für jeden weiteren Spielausschluss abgezogen (Bsp.: 2 rote Karten = 0 Punktabzug; 3 rote Karten = 1 Punktabzug, 4 rote Karten = 2 Punktabzüge, usw.). Dabei wird jede Art von roter Karte gegen jedes Mitglied eines Clubs (Spieler, Trainer, Verantwortliche usw.) berechnet.

### Art. 79<sup>bis</sup> Weitere Bonus- Punkte

- 1 Im Rahmen der Förderung der Bildung von Junioren-Mannschaften, werden den Mannschaften der NLA und der NLB, welche ihre eigenen Spieler **UI8 und UI6** in den Junioren- Meisterschaften eingeschrieben haben, Bonus-Punkte gemäss folgender Kriterien gutgeschrieben:
  - **UI8:**
    - 2 Punkte, wenn 10 Spieler UI8 oder mehr lizenziert sind und an der Meisterschaft UI8 teilgenommen haben (Teilnahme von mind. 10 Spielern an 50% der Spiele seiner UI8-Mannschaft im Moment der Publikation der Bonus-Punkte)
    - 1 Punkt, wenn 5 bis 9 Spieler UI8 lizenziert sind und an der Meisterschaft UI8 teilgenommen haben (Teilnahme von mind. 5 Spielern an 50% der Spiele seiner UI8-Mannschaft im Moment der Publikation der Bonus-Punkte).
    - 0 Punkte, wenn 4 Spieler UI8 oder weniger lizenziert sind und an 50% der Spiele seiner UI8-Mannschaft im Moment der Publikation der Bonus-Punkte teilgenommen haben.Wenn die UI8 Mannschaft während der Saison 1 Forfait oder mehr verursacht, werden der Mannschaft der NLA oder der NLB keine Bonus-Punkte gutgeschrieben. Diese Regel findet nicht Anwendung für technische Forfaits.
  - **UI6**
    - 2 Punkte, wenn 10 Spieler UI6 oder mehr lizenziert sind und an der Meisterschaft UI6 teilgenommen haben (Teilnahme von mind. 10 Spielern an 50% der Spiele seiner UI6-Mannschaft im Moment der Publikation der Bonus-Punkte).



- 1 Punkt, wenn 5 bis 9 Spieler U16 lizenziert sind und an der Meisterschaft U16 teilgenommen haben (Teilnahme von mind. 5 Spielern an 50% der Spiele seiner U16-Mannschaft im Moment der Publikation der Bonus-Punkte).
- 0 Punkte, wenn 4 Spieler U16 oder weniger lizenziert sind und an 50% der Spiele seiner U16-Mannschaft im Moment der Publikation der Bonus-Punkte teilgenommen haben.

Wenn die U16 Mannschaft während der Saison 1 Forfait oder mehr verursacht, werden der Mannschaft der NLA oder der NLB keine Bonus-Punkte gutgeschrieben. Diese Regel findet nicht Anwendung für technische Forfaits.

Spezialfall der Clubs, welche die U16 und U18 Mannschaften an einen anderen Club delegieren:

- Es braucht einen schriftlichen Delegationsvertrag zwischen allen beteiligten Clubs
- Die Mindestanzahl Spieler wird multipliziert mit der Anzahl Clubs, welche an der Delegation teilnehmen. Die Berechnung erfolgt gemäss folgender Tabelle:

Anzahl der an der Delegation teilnehmenden Clubs	Anzahl Spieler, welche 50% der Spiele der Meisterschaft absolvieren müssen, um 2 Bonus-Punkte zu erhalten	Anzahl Spieler, welche 50% der Spiele der Meisterschaft absolvieren müssen, um 1 Bonus-Punkt zu erhalten
2	20	10
3	30	15
4	40	20

- Jeder Club erhält denselben Bonus, z.B. 2 oder 1 oder 0 Punkte, gemäss der oben aufgeführten Tabelle, unabhängig von seinem Niveau.
- 2 Den Mannschaften der NLA und der NLB, welche eigene **Rugbyschulen oder diese in einen anderen Club delegiert** haben und an den Turnieren der Rugbyschulen teilnehmen, werden Bonus-Punkte gemäss folgender Kriterien gutgeschrieben.
- 2 Punkte, wenn mind. 30 lizenzierte Kinder an mind. 5 Turnieren teilgenommen haben (= 150 Präsenzen an Turnieren). Die Bedingungen sind kumulativ.
  - 1 Punkt, wenn mind. 20 lizenzierte Kinder an mind. 5 Turnieren teilgenommen haben (= 100 Präsenzen an Turnieren). Die Bedingungen sind kumulativ.
  - 0 Punkte, wenn weniger als 20 Kinder lizenziert sind oder an weniger als 5 Turnieren teilgenommen haben.

Spezialfall der Clubs, welche die Rugbyschulen an einen anderen Club delegieren:

- Es braucht einen schriftlichen Delegationsvertrag zwischen allen beteiligten Clubs
- Um die Bonus-Punkte zu erhalten, muss der delegierende Club mindestens 2 Turniere während der Saison organisieren. Diese Turniere müssen der CTE angemeldet werden und müssen mindestens 3 Clubs umfassen. Es gibt keine Bestimmungen bezüglich der Anzahl der an den Turnieren vertretenen Kategorien (1 einzige Kategorie ist ausreichend, um anerkannt zu werden).
- Die Mindestanzahl Spieler wird multipliziert mit der Anzahl Clubs, welche an der Delegation teilnehmen. Die Berechnung erfolgt gemäss folgender Tabelle:

Anzahl der an der Delegation teilnehmenden Clubs	Anzahl Spieler, welche an den Turnieren teilnehmen müssen, um	Anzahl Spieler, welche an den Turnieren teilnehmen müssen, um



	2 Bonus-Punkte zu erhalten	1 Bonus-Punkt zu erhalten
1	30 (= 150 Präsenzen auf die gesamte Saison)	20 (= 100 Präsenzen auf die gesamte Saison)
2	60 (= 300 Präsenzen auf die gesamte Saison)	40 (= 200 Präsenzen auf die gesamte Saison)
3	90 (= 450 Präsenzen auf die gesamte Saison)	60 (= 300 Präsenzen auf die gesamte Saison)

- Jeder Club erhält denselben Bonus, z.B. 2 oder 1 oder 0 Punkte, gemäss der oben aufgeführten Tabelle, unabhängig von seinem Niveau.
- 3 Die Bonus-Punkte werden am Ende der Qualifikationsphase der Meisterschaft durch den DTN zugeteilt. Er stützt sich dabei auf die Daten der CTJ und der CTE.
- 4 Der DTN erlässt Ausführungsbestimmungen und kann den zeitlichen Geltungsbereich der Regel verlängern. In speziellen Fällen kann er Sonderregelungen treffen.

#### Art. 80 Kriterien bei Punktegleichheit

Die Schlussrangierung zu Ender einer Meisterschaftsphase (z.B. Qualifikationsphase) erfolgt bei Punktegleichheit von zwei oder mehr Mannschaften nach folgenden Kriterien (in dieser Reihenfolge):

1. Anzahl der definitiven Spielausschlüsse (rote Karten) einer Mannschaft für alle Matches, welche für das Klassement zählen. Dabei wird jede Art von roter Karte (Spieler, Trainer, Verantwortliche, usw.) berechnet.
2. Die bessere Mannschaft in Bezug auf Direktbegegnungen (Siege).
3. Höhere Anzahl erzielter Versuche in allen Matches, welche für das Klassement zählen.
4. Das Los.

#### Art. 81 Rückzug einer Mannschaft während laufender Saison

- 1 Das Gesuch um Rückzug einer Mannschaft während der laufenden Saison ist an den CEO zu richten. Bis zur Publikation des Entscheides/ des Rückzuges sind für alle vorgesehenen aber nicht ausgetragenen Matches die Bestimmungen über den technischen Forfait anwendbar.
- 2 Die Resultate aller ausgetragenen Matches für eine zurückgezogene Mannschaft werden annulliert und durch technischen Forfait ersetzt. Eventuelle disziplinarische Sanktionen im Zusammenhang mit diesen Matches bleiben bestehen.

#### Art. 82 Streitfälle

In Streitfällen hinsichtlich der Art. 78 – 81 entscheidet das BoD.

#### 2.1.6 Eliminationsspiele

##### Art. 83 Durchführung von Eliminationsspielen

- 1 Bei Eliminationsspielen der Senioren-Kategorien, wenn am Ende der regulären Spielzeit die beiden Mannschaften denselben Spielstand aufweisen, werden zwei Verlängerungs-Spielzeiten von je 15 Minuten (2x15') gespielt, nach einer Pause von zwei Minuten (2'). Zwischen den beiden



Verlängerungs-Halbzeiten gibt es keine Pause. Vor der Verlängerung wird erneut ausgelost bezüglich der Wahl der Spielfeldhälfte und des Anstosses.

- 2 Wenn nach dieser Verlängerung immer noch Punktegleichheit besteht, wird das Sieger-Team in dieser Reihenfolge ermittelt:
  1. Die Mannschaft, welche die grössere Anzahl Versuche erreicht hat,
  2. Die Mannschaft, welche im Verlauf dieses Spiels weniger Ausschlüsse (rote Karten), für Spieler, Trainer, Funktionäre, usw. zu verzeichnen hat,
  3. Die Mannschaft, welche im Verlauf des Spiels mehr Penalty-Kicks platziert hat (absolute Anzahl Punkte),
  4. Die Mannschaft, welche die grössere Anzahl Kicks platziert nach den folgenden Bedingungen:
    - Position 1: 5 Penalty-Kicks ab der 22 Meter-Linie, Spielfeldmitte.
    - Position 2: 5 Penalty-Kicks ab der 30 Meter-Linie, Spielfeldmitte.
    - Position 3: 5 Penalty-Kicks ab der 35 Meter-Linie, Spielfeldmitte.
    - Position 4: 5 Penalty-Kicks ab der 40 Meter-Linie, Spielfeldmitte.
    - Position 5: 5 Penalty-Kicks ab der 45 Meter-Linie, Spielfeldmitte.
    - Position 6: 5 Penalty-Kicks ab der 50 Meter-Linie, Spielfeldmitte.
  - 3 Die Kicks werden, für alle genannten Positionen, durch die 5 gleichen Spieler durchgeführt, welche durch die Captains unmittelbar nach Spielende unter denjenigen, welche sich bei Spielende noch im Spiel befanden, bezeichnet werden. Ebenfalls aus der Gruppe von diesen Spielern müssen nötigenfalls Ersatzspieler ernannt werden. Das Penaltyschiessen bildet integraler Bestandteil des Matches.
  - 4 Die fünf ernannten Spieler schiessen in abwechselnder Reihenfolge: Team A, Team B, Team A, Team B, usw.
  - 5 Vor dem Penaltyschiessen wird zwischen den beiden Captains das Los gezogen. Der Gewinner wählt die Spielseite, der Verlierer (oder dessen Teamkollege) beginnen mit den Kicks.
  - 6 Es wird nur zur nächsten Position geschritten, wenn das Resultat der Kicks der beiden Teams sich nicht unterscheidet. Bei der Position 6 werden die Kicks solange weitergeführt, bis ein Team in Führung geht.

#### **Art. 84 Teilnahme von Spielern an Eliminationsspielen**

- 1 Um an den Eliminationsspielen (Cup und Meisterschaft) eines Clubs teilnehmen zu können, müssen die Spieler vor dem 1. März der laufenden Saison für diesen Club lizenziert gewesen sein.
- 2 Das BoD kann Ausnahmen gewähren (berufliche Veränderung, Armee, Studium, etc). Begründete Gesuche sind vor den Eliminationsspielen an die LK zu richten.

#### **Art. 85 Zulassung der Mannschaften zu Eliminationsspielen**

Falls eine Mannschaft in der letzten oder vorletzten Saison freiwillig in eine tiefere Liga abgestiegen ist, entscheidet die WK über ihre allfällige Zulassung zu Eliminationsspielen.



## 2.1.7 Durchführung der Meisterschaften

### Art. 86 Zielsetzung

- 1 Die Meisterschaft soll einfach und übersichtlich geplant und durchgeführt werden. Dabei ist sowohl das Interesse der Nationalmannschaften, der Clubs und der Regionen zu berücksichtigen. Eine möglichst grosse Zuschauerzahl ist durch angemessene Ablaufplanung in allen Ligen anzustreben.
- 2 Der Meisterschaftsbetrieb soll dem Spielniveau der Ligen, der benötigten Anzahl Spiele sowie einem kontinuierlichen Ablauf angepasst sein.
- 3 Die Aufteilung in die Spielklassen verfolgt die folgenden Ziele:
  - Das Niveau in jeder Kategorie erhöhen
  - Transportkosten reduzieren
  - Anzahl Forfaits und Anzahl der Spiele, welche mit unvollständiger Anzahl Spieler durchgeführt werden, vermindern
  - Unterschiedliche Spielniveaus zwischen den Mannschaften in einer Kategorie vermeiden
  - Dein Aufstieg in die NLA vorzubereiten
- 4 Es wird unterschieden zwischen National-, Reserve-, Frauen- und Nachwuchsligen.
  - Nationalligen: NLA, NLB, NLC
  - Development League Männer: NLD, Excellence B
  - Ligen der Reservemannschaften: Excellence NLA, Excellence NLB
  - Nationalliga Frauen (NLFA)
  - Development League Frauen (NLFB)
  - Nachwuchsligen: UI8 und UI6
- 5 Für die Excellence A und B und die Development Leagues Frauen und Männer gelten diverse Sonderbestimmungen.
- 6 Die Zielsetzung und die Struktur der Frauenliga sowie der Nachwuchsligen sind in den entsprechenden Kapiteln beschrieben.

### Art. 87 Struktur und Anzahl Mannschaften pro Gruppe

- 1 Die **NLA** ist die höchste Spielklasse in der Schweiz. Deshalb müssen die Mannschaften, die dort teilnehmen, in diversen Kategorien über Strukturen verfügen. Die NLA besteht aus 8 Mannschaften.
- 2 Die **NLB** ist die Meisterschaft auf mittlerem Niveau. Die NLB besteht aus ~~12~~ 8 Mannschaften. Die Zuteilung der Mannschaften auf die Gruppen erfolgt durch den DTN.
- 3 Die **NLC** ist die Meisterschaft auf mittlerem Niveau. Die NLC besteht ~~die NLC~~ aus 7 8 Mannschaften
- 4 **Liga Excellence A**: Es handelt sich um Meisterschaften der Reservemannschaften der NLA. Es gibt keine Promotion oder Relegation, lediglich die Klassierung der I. Mannschaft ist bestimmend. Die Spiele finden am selben Tag und am selben Ort wie die Spiele der I. Mannschaft statt. Die Excellence A besteht aus 8 Mannschaften.
- 5 **Liga Excellence B** : Es handelt sich um Meisterschaften der Reservemannschaften der NLB. Es gibt keine Promotion oder Relegation, lediglich die Klassierung der I. Mannschaft ist bestimmend. Die Spiele finden am selben Tag und am selben Ort wie die Spiele der I. Mannschaft statt. Wenn die Anzahl der Mannschaften Excellence B ungenügend ist, um eine





konsistente Meisterschaft zu spielen, werden die Mannschaften der Excellence B in die Meisterschaft NLD überführt.

- 6 Die NLD ist die Meisterschaft der Mannschaften, die sich in Entwicklung befinden und der Excellence B (s. vorangehenden Punkt). Im Rahmen des Möglichen handelt es sich um eine geographisch regionale Meisterschaft.
- 7 Der DTN ist ermächtigt, in den Weisungen die Anzahl Mannschaften pro Liga und die Zusammensetzung der Spielgruppen entsprechend der Anzahl der zur Verfügung stehenden Mannschaften anzupassen.

**Art. 88 Mannschaften der NLA und NLB**

- 1 Um in der NLA zu spielen, sind die Mannschaften verpflichtet, eine Reservemannschaft in der Excellence A (NLA) spielen zu lassen.
- 2 Falls dies nicht der Fall ist, sanktioniert das BoD den NLA Club, in dem es ihn um eine Spielklasse relegiert.
- 3 Die Mannschaften der NLB können nur in die NLA aufsteigen, wenn sie über eine zweite Mannschaft verfügen, die in der Meisterschaft der Excellence B oder der NLD teilgenommen hat.
- 4 Drei (3) Forfaits (auch technische) der zweiten Mannschaft während einer Saison entsprechen einem Mannschaftsrückzug respektive einer Nicht-Erfüllung der in Abs. I genannten Regel.

**Art. 89 Erst-, Zweit-, Dritt- usw. Mannschaften**

- 1 Die erste Mannschaft eines Clubs ist diejenige, welche für diesen in der höchsten Liga spielt, an welcher der Club oder die Entente/ Fusion teilnimmt. Die weiteren Mannschaften des Clubs sind Reserve-, Damen-, Juniorenmannschaften oder Zweit- oder Drittmannschaften.
- 2 Es können nicht zwei Mannschaften desselben Clubs oder derselben Entente/ Fusion in einer Spielklasse des XV Rugby spielen.

**Art. 90 Spielregeln WORLD RUGBY/ NLA, NLB, NLC**

- 1 Für Mannschaften, welche in der NLA, NLB oder NLC spielen gelten keine Einschränkungen in Bezug auf die Anwendung der Regeln von WORLD RUGBY (wie, z.B. UI9-Regeln, usw.).
- 2 Es können max. 23 Spieler eingesetzt/ auf dem Matchblatt angegeben werden. Der DTN erlässt Regeln bezüglich Spielern, welche geeignet sind, in der I. Linie zu spielen.
- 3 Für die Mindestanzahl Spieler sowie mit Bezug auf die entsprechende Anzahl Reservespieler für die I. Linie wird ausdrücklich auf WORLD RUGBY Regel 3 verwiesen.

Anzahl an Spieler	Mindestzahl der I. Reihe Spieler	Falls notwendig muss man folgende Spieler ersetzen können
15 oder weniger	3	-
16,17, 18	4	Prop oder Hooker
19, 20, 21, 22	5	Prop UND Hooker



23	6	Linker Prop und Hooker und rechter Prop
----	---	---

- 4 Mannschaften, welche Einschränkungen verlangen oder nicht den Regeln konform zum Spiel antreten, setzen sich den von den Reglementen vorgesehenen Sanktionen aus (technisches Forfait).
- 5 Müssen während dem Spiel aus irgendwelchen Gründen no-contest-Gedränge angeordnet werden aufgrund fehlender Ersatzspieler, welche für die I. Linie genügend ausgebildet und erfahren sind, ist die betroffene Mannschaft nicht berechtigt, den Spieler, dessen Ausscheiden die no-contest-Gedränge verursacht hat, auszuwechseln.
- 6 Der Schiedsrichter muss auf dem Matchbericht jedes Ereignis im Zusammenhang mit einem no-contest-Gedränge festhalten. Jede definitive Situation von einem no-contest-Gedränge (d.h. nicht für vorübergehende Situationen, verursacht durch einen temporären Spielausschluss oder eine angeordnete temporäre „blood change“) ist gemäss Art. 95 des vorliegenden Reglements zu behandeln.
- 7 Der DTN kann in den Weisungen weitere Abweichungen vorsehen.

#### **Art. 91 Besondere Bestimmungen für die Mannschaften der NLA und NLB**

##### **Anzahl Spieler**

- 1 Es braucht ein Minimum von 15 Spielern, welche nicht auf dem Matchblatt des Excellence A oder B oder NLD eingetragen sind.
- 2 Wenn die Mannschaft der Excellence A oder B oder NLD ein Forfait verursacht hat (no-show oder technisches Forfait), kann die Mannschaft der NLA oder NLB nur 16 Spieler auf dem Matchblatt eintragen. Der Ersatzspieler muss zwingend ein Spieler der ersten Linie sein. Die gegnerische Mannschaft kann (sofern sie nicht selbst auch ein Forfait verursacht) auf der Matchblatt der NLA oder NLB so viele Spieler auflisten, wie sie wünscht.
- 3 Um 16, 17 oder 18 Spieler auf dem Matchblatt der Mannschaft der NLA eintragen zu können (während der Qualifikationsphase), braucht es mindestens 15 Spieler auf dem Matchblatt der Mannschaft der Excellence A.
- 4 Um 16, 17 oder 18 Spieler auf dem Matchblatt der Mannschaft der NLB eintragen zu können (während der Qualifikationsphase), braucht es mindestens 12 Spieler auf dem Matchblatt der Mannschaft der Excellence ~~A~~ oder B oder NLD.
- 5 Um 19, 20, 21, 22 oder 23 Spieler auf dem Matchblatt der Mannschaft der NLA eintragen zu können (während der Qualifikationsphase), braucht es mindestens 18 Spieler auf dem Matchblatt der Mannschaft der Excellence A.
- 6 Um 19, 20, 21, 22 oder 23 Spieler auf dem Matchblatt der Mannschaft der NLB eintragen zu können (während der Qualifikationsphase), braucht es mindestens 15 Spieler auf dem Matchblatt der Mannschaft der Excellence B oder NLD.
- 7 Ein Senior-Spieler kann im Maximum 3 Halbzeiten pro Wochenende spielen. Ein Junioren-Spieler mit «Surclassement» kann nur an 2 Halbzeiten teilnehmen.

#### **Art. 91<sup>bis</sup> Besondere Bestimmungen für die Mannschaften der Excellence A und B, NLD**

##### **I Gedränge**

Die Gedränge sind max. 1,5 m gestossen; nicht erlaubt ist, sie zu drehen. Der Schiedsrichter entscheidet, eventuell nach Rücksprache mit den beiden Trainern, „no-contested“ Gedränge zu spielen. Einzig Verantwortlicher für den Entscheid ist der Schiedsrichter, welcher nach Massgabe



der Sicherheit der Spieler entscheidet. Ein Match, welcher mit „no-contested“ Gedränge ausgetragen wird, hat kein technisches Forfait für die Mannschaft zur Folge, welche das „no-contested“ Gedränge verursacht hat.

*Beispiel: Team A hat eine noch junge und unerfahrene erste Linie, Team B eine erste Linie von altern und erfahrenen Spielern. Da es die Spieler von Team A sind, welche mit Bezug auf die Spielweise von Team B gefährdet sind, ordnet der Schiedsrichter „no-contested“ Gedränge an.*

## 2 Anzahl Spieler

- a. Wenn ein oder mehrere Spieler der Mannschaft Excellence A oder B oder NLD während des Spiels das Spielfeld verlässt/ verlassen (wegen einer Verletzung oder um als Reservespieler im folgenden Match der NLA oder NLB eingesetzt zu werden) ohne ersetzt zu werden, ist die gegnerische Mannschaft nicht an das Prinzip der numerischen Gleichheit gebunden und behält die Anzahl Spieler bei, welche sie zu Beginn des Spieles hatte.
  - b. Wenn ein Spieler der Mannschaft Excellence A oder B oder NLD während des Spiels das Spielfeld wegen einer Verletzung verlässt, kann er auf keinen Fall mehr am selben Wochenende auf dem Matchblatt der Mannschaft der NLA oder NLB erscheinen.
  - c. Wenn eine Mannschaft Excellence A oder B oder NLD einen Match mit 11 oder weniger Spielern beendet, erhält sie automatisch ein technisches Forfait. Die Spieler auf dem Matchblatt können auf keinen Fall an demselben Wochenende auf dem Matchblatt der Mannschaft der NLA oder NLB eingetragen werden. Wenn dies trotzdem geschieht, erhält die Mannschaft der NLA oder NLB ein Forfait.
  - d. Wenn eine Mannschaft der Excellence A oder B oder NLD weniger als 12 Spielern auf dem Matchblatt eingetragen hat, kann ein Freundschaftsspiel ausgetragen werden. Das offizielle Resultat ist jedoch 30-0 für die Mannschaft, welche mehr als 12 Spieler hat (technisches Forfait für die Mannschaft mit weniger als 12 Spielern). Die Spieler auf dem Matchblatt können auf keinen Fall an demselben Wochenende auf dem Matchblatt der Mannschaft der NLA oder NLB eingetragen werden. Wenn dies trotzdem geschieht, erhält die Mannschaft der NLA oder NLB ein Forfait.
  - e. Wenn beide Teams weniger als 12 Spieler haben, ist das Resultat 0-0, keine der Mannschaften erhält einen Punkt im Klassement. Ein Freundschaftsspiel ist auszutragen und es gibt ein technisches Forfait für beide Mannschaften. Die Spieler auf dem Matchblatt können auf keinen Fall an demselben Wochenende auf dem Matchblatt der Mannschaft der NLA oder NLB eingetragen werden. Wenn dies trotzdem geschieht, erhält die Mannschaft der NLA oder NLB ein Forfait.
  - f. Wenn eine Mannschaft der Excellence A oder B oder NLD zwischen 12 und 14 Spielern auf dem Matchblatt eingetragen hat, muss sich die gegnerische Mannschaft zu Beginn des Spiels die Anzahl der Spieler anpassen, aber sie behält so viele Reservespieler, wie sie will (im Rahmen der auf dem Matchblatt eingetragenen Spieler). Wenn während dem Match ein Spieler der Mannschaft mit 12-14 Spielern auf dem Matchblatt das Spiel verlässt, behält die gegnerische Mannschaft ihre Anzahl Spieler jedoch bei, wie in Ziff. a. beschrieben.
- 3 Artikel 73-7 dieses Reglements ist anwendbar ab dem 3. Forfait. Der ZV kann beschliessen, die Mannschaft, welche auf dem höheren Niveau spielt, auf die nächste Saison hin in eine untere Spielklasse zu relegieren.
- 4 Der DTN kann Ausführungsbestimmungen erlassen.

## Art. 9<sup>ter</sup> „Basis-22er“, „Basis-32er“ und „Basis-15er“ für die Mannschaften der Excellence A und B und NLD

Nach dem Ende der Hinrunde, sowie nach dem Ende der Rückrunde (vor den Final-Phasen) finden für die Zweit- und Drittmannschaften folgende Regeln Anwendung:



- 1 Die „Basis-22er“ einer besteht aus den 22 Spielern, welche in der laufenden Saison die meisten offiziellen Spiele dieses Clubs/ dieser Entente mit der Mannschaft der NLA oder NLB ihres Clubs/ ihrer Entente gespielt haben und damit als Titelspieler in der ersten Mannschaft dieses Clubs/ dieser Entente für die laufende Saison gelten.  

Die Spieler, welche zu einem „Basis-22er“ einer ersten Mannschaft eines Clubs/ einer Entente gehören, können nicht mehr in einer weiteren, in einer unteren Klasse spielenden Mannschaft dieses Clubs/ dieser Entente spielen.
- 2 Um die Spieler zu bestimmen, welche in der NLD für Clubs oder Ententes mit 2 Mannschaften spielen können, wird Folgendes aufgestellt :
  - Eine « Basis-15er », welche aus den 15 Spielern besteht, die am meisten offizielle Spiele mit der Mannschaft der NLB oder NLC dieses Clubs/ dieser Entente bestritten haben
- 3 Um die Spieler zu bestimmen, welche in der NLD für Clubs oder Ententes mit 3 Mannschaften spielen können, wird Folgendes aufgestellt :
  - Eine «Basis-32er», welche aus den 32 Spielern besteht die die meisten offiziellen matches mit der Mannschaft der LNA, LNB, LNC ihres Klubs / ihrer Entente gespielt haben
  - Plus eine « Basis-15er », welche aus den 15 Spielern besteht, die am meisten offizielle Spiele mit der Mannschaft der Excellence A oder Excellence B dieses Clubs/ dieser Entente bestritten haben
- 4 Die Zusammenstellung der „Basis-22er“, „Basis-32er“ und „Basis-15er“ wird durch den DTN am Ende der Hinrunde durchgeführt und am Ende der Rückrunde für die Final-Phase erneuert.
- 5 Diese Liste muss 48 Stunden vor dem Spiel an die DK und SK gesandt werden und behält Gültigkeit für die gesamte Dauer des Wettbewerbes.

## Art. 92 Ablauf der Meisterschaft

- 1 Grundsätzlich bestimmt sich der Ablauf der Meisterschaft nach den folgenden Bestimmungen:

### NLA/ NLB/ NLC

Die Meisterschaft wird aufgeteilt in eine Qualifikationsrunde und eine Finalrunde.

Qualifikationsrunde: Es wird in einer Gruppe gespielt (Hin- und Rückrunde). Die Tabellenposition am Ende der Qualifikationsrunde bestimmt die Teilnahme an der Finalrunde.

### Excellence A

Die Meisterschaft der Excellence A ist identisch mit derjenigen der NLA.

### NLD und Excellence B

Die Meisterschaft wird aufgeteilt in eine Qualifikationsrunde und eine Finalrunde. Die Qualifikationsrunde wird in zwei geographisch aufgeteilten Gruppen gespielt (Hin- und Rückspiele). Die Tabellenposition am Ende der Qualifikationsrunde bestimmt die Teilnahme an der Finalrunde. Die zwei ersten Mannschaften der beiden Gruppen bilden die «**Challenge Group**».

Die übrigen Mannschaften im 3. Bis 5. oder 6. Rang bilden die «**Development Group**». Die Wettkampfkommision teilt zu Beginn der Saison anlässlich des Sport-Technical Meetings das Format der Wettkämpfe entsprechend den teilnehmenden Mannschaften in der «Development Group» mit.

- 2 Der DTN erlässt Ausführungsbestimmungen, in welchen er auch begründete Ausnahmen vorsehen kann.

## 2.1.8 Bestimmung der Gruppenmeister/ Aufstieg und Relegation



## Art. 93 Bestimmung der Gruppenmeister

1 Grundsätzlich bestimmen sich die Gruppenmeister nach folgenden Bestimmungen:

- **NLA**

Nach der Qualifikationsrunde nehmen die Mannschaften auf den Rängen 1 bis 4 an der **Finalrunde** teil. Die Ränge bestimmen sich nach den Art. 78 ff.

Die **Finalrunde** verläuft in zwei Phasen mit Eliminationsspielen:

**Halb-Finals:** Der Erste der Qualifikationsrunde empfängt den Vierten. Der Zweite der Qualifikationsrunde empfängt den Dritten.

**Final:** Der Sieger des Halbfinals, der nach Abschluss der Qualifikationsrunde am besten klassifiziert war, empfängt den anderen Halbfinalsieger, ausser es wird ein Finaltag organisiert (siehe Artikel 93<sup>bis</sup>). Der Sieger des Finals ist Schweizer Meister NLA.

- **NLB**

Nach der Qualifikationsrunde nehmen die Mannschaften auf den Rängen 1 und 2 am Finalspiel teil. Die Ränge bestimmen sich nach den Art. 78 ff.

Der Sieger des Finalspiels ist Schweizer Meister NLB.

- **NLC**

Nach der Qualifikationsrunde nehmen die Mannschaften auf den Rängen 1 und 2 am Finalspiel teil. Die Ränge bestimmen sich nach den Art. 78 ff.

Der Sieger des Finalspiels ist Schweizer Meister NLC.

- **Excellence A**

Nach der Qualifikationsrunde nehmen die Mannschaften auf den Rängen 1 bis 4 an der Finalrunde teil. Die Ränge bestimmen sich nach den Art. 78 ff.

Die **Finalrunde** verläuft in zwei Phasen mit Eliminationsspielen:

**Halb-Finals:** Der Erste der Qualifikationsrunde empfängt den Vierten. Der Zweite der Qualifikationsrunde empfängt den Dritten.

**Final:** Der Sieger des Halbfinals, der nach Abschluss der Qualifikationsrunde am besten klassifiziert war, empfängt den anderen Halbfinalsieger, ausser es wird ein Finaltag organisiert (siehe Artikel 93<sup>bis</sup>). Der Sieger des Finals ist Schweizer Meister Excellence A.

- **LND und Excellence B**

Der Gewinner der «Challenge Group» ist Schweizer Meister NLD.

- **NLF**

Nach der Qualifikationsrunde nehmen die Mannschaften auf den Rängen 1 bis 4 an der **Finalrunde** teil. Die Ränge bestimmen sich nach den Art. 78 ff.

Die **Finalrunde** verläuft in zwei Phasen mit Eliminationsspielen:

**Halb-Finals:** Der Erste der Qualifikationsrunde empfängt den Vierten. Der Zweite der Qualifikationsrunde empfängt den Dritten.

**Final:** Der Sieger des Halbfinals, der nach Abschluss der Qualifikationsrunde am besten klassifiziert war, empfängt den anderen Halbfinalsieger, ausser es wird ein Finaltag organisiert (siehe Artikel 93<sup>bis</sup>). Der Sieger des Finals ist Schweizer Meister NLF.

2 Der DTN erlässt Ausführungsbestimmungen, in welchen er auch begründete Ausnahmen vorsehen kann.



### Art. 93<sup>bis</sup> Finaltag

- 1 Sofern möglich, finden die Finalsspiele der NLA, NLB, NLC, Excellence A, Excellence B, NLF und der Junioren-Ligen an demselben Tag und an demselben Ort statt.
- 2 Die Durchführung der Veranstaltung erfolgt gemäss den Bestimmungen für den Swiss Rugby Day.
- 3 Die finanziellen Erträge aus der Veranstaltung werden zwischen dem Host Club und der FSR aufgeteilt.
- 4 Der dabei auf die FSR entfallende Anteil wird in Form von Ausstattung von Material an Clubs weitergeleitet, welche in die Ausbildung von Jugendlichen investieren.
- 5 Der DTN erlässt Ausführungsbestimmungen.

### Art. 94 Aufstieg und Relegation

#### - NLA/ LNB

Nach der Qualifikationsrunde steigt das letztplatzierte Team der NLA in die NLB ab.

- Die Mannschaft der NLB, welche den Final der NLB gewonnen hat, steigt in die NLA auf, wenn sie folgende Kriterien erfüllt:
  - Sie verfügt über eine Mannschaft, welche an der Meisterschaft Excellence B oder NLD teilgenommen hat
  - Kein Forfait der Mannschaft der LNB während der Saison
  - 15 Spieler oder mehr auf dem Matchblatt in allen Spielen der LNB
- Wenn die siegreiche Mannschaft des Finals NLB diese 3 Kriterien nicht erfüllt, steigt die Mannschaft, welche den Final NLB verloren hat, in die NLA auf, unter Vorbehalt, dass sie dieselben 3 Kriterien erfüllt. Wenn auch dies nicht der Fall ist, bleibt die letztplatzierte Mannschaft der NLA in der NLA.

#### - NLB/ LNC

Nach der Qualifikationsrunde steigt das letztplatzierte Team der NLB in die NLC ab.

- Die Mannschaft der NLC, welche den Final der NLC gewonnen hat, steigt in die NLB auf, wenn sie folgende Kriterien erfüllt:
  - Kein Forfait der Mannschaft während der Saison
  - 15 Spieler oder mehr auf dem Matchblatt in allen Spielen
- Wenn die siegreiche Mannschaft des Finals NLC diese 3-2 Kriterien nicht erfüllt, steigt die Mannschaft, welche den Final verloren hat, in die NLB auf, unter Vorbehalt, dass sie dieselben Kriterien erfüllt. Wenn auch dies nicht der Fall ist, bleibt die letztplatzierte Mannschaft der NLB in der NLB.

#### - NLC/ NLD

Es wird ein Barrage-Spiel ausgetragen (auf dem Spielfeld der Mannschaft der NLD) zwischen der letztplatzierten Mannschaft der NLC und dem Gewinner der NLD, wenn der letztgenannte die folgenden Kriterien erfüllt:

- Er hat sich zu Beginn der Saison zum «Challenger» erklärt
- Kein Forfait der Mannschaft während der Saison
- 15 Spieler oder mehr auf dem Matchblatt in allen Spielen
- Wenn die Gewinnerin der NLD diese Kriterien nicht erfüllt, findet kein Barrage-Spiel statt. In diesem Fall gibt es zwischen NLC und NLD keinen Auf-/Absteiger.



- Der Gewinner des Barrage-Spiels spielt die folgende Saison in der NLC, der Verlierer in der NLD.
- **Excellence A und B**  
Einzig die Klassierung des ersten Teams des Clubs bestimmt, in welcher Reserveliga die Reservemannschaft spielt.  
Die Zweit- und Drittmannschaften von Clubs in der NLB, welche in der NLD spielen, können nicht in eine höhere Spielklasse aufsteigen.

#### Art. 94<sup>bis</sup> Verweigerung des Aufstieges

- 1 Eine Mannschaft, welche sich durch entsprechende Klassierung oder Teilnahme an Barrage-Spielen um den Aufstieg in eine höhere Spielklasse bewirbt, verpflichtet sich, eine allfällige Promotion wahrzunehmen. Der Meister der entsprechenden Spielklasse (NLB und NLC ) können in keinem Fall den Aufstieg in die höhere Spielklasse verweigern.
- 2 Eine Mannschaft, welche aus Stabilitäts-Gründen nicht aufsteigen will, hat die WK spätestens zu Beginn der zweiten Saisonhälfte darüber zu informieren. Sie kann weiterhin an der Meisterschaft teilnehmen. Sie kann jedoch, unabhängig von ihrem Rang am Ende der Qualifikationsrunde, nicht den Titel des Meisters der entsprechenden Klasse erwerben und nicht an Barrage-Spielen teilnehmen.

#### Art. 95 Relegation durch Entscheid BoD

- 1 Ausser in Fällen von Art. 73 kann das BoD am Ende der Gruppenphase die Relegation einer Mannschaft der NLA, NLB oder NLC anordnen, welche sich in der vergangenen Gruppenphase als nicht stabil genug für die betreffende Liga erwiesen hat. Insbesondere werden dabei folgende Fälle berücksichtigt (jeder einzelne für sich relevant, nicht kumulativ):
  - Verursachen von mehr als einem (I) Forfait
  - Verursachen von mehr als einem (I) technischen Forfaits
  - Verlangen oder Verursachen von mehr als 3 (drei) Matches mit „no contested scrums“
  - Mehrere Spiele auf Ersatzspielfeldern
  - Auffällig viele rote und/oder gelbe Karten
  - Finanzielle Probleme des Clubs
  - Andere ausserordentliche Ereignisse.
- 2 Die Relegation kann in die untere Spielklasse oder auch direkt in die NLC erfolgen.
- 3 Folgen der Relegation:
  - a) Die betroffene Mannschaft steigt für die nächste Saison in die nächst untere Spielklasse oder die NLC ab;
  - b) Für die laufende Saison nimmt sie nicht mehr an den Qualifikationsspielen teil;
  - c) Hätte die Mannschaft aufgrund ihrer Tabellenposition an Playoffspielen oder Aufstiegsspielen teilnehmen können, rücken die anderen Mannschaften entsprechend nach;
  - d) Hätte die Mannschaft aufgrund ihrer Tabellenposition an Abstiegsspielen teilgenommen, steigt sie direkt ab. Die Mannschaft aus der unteren Liga die gegen sie hätte antreten müssen, steigt auf.
  - e) Wenn es sich bei der betroffenen Mannschaft um eine Zweit- (Dritt- usw.)- Mannschaft handelt, kann das BoD andere/weitere Massnahmen beschliessen.



- 4 Eine Mannschaft der Excellence A oder B, welche sich nicht als genug solid erweist in der Spielklasse, in welcher sie sich befindet (s. Abs. I dieses Artikels) kann nicht an der Final-Phase teilnehmen.
- 5 Die WK erstellt zu diesem Zweck am Ende der Gruppenphase einen Rapport zu Händen des BoD, welcher für jede Mannschaft der NLA, NLB und der NLC die Fälle von verschuldeten Forfaits (mit Begründung) sowie die von in Abs.. I aufgeführten Vorfälle angibt.
- 6 Vor seinem Entscheid kann der BoD den Präsidenten des betroffenen Clubs sowie den Präsidenten der entsprechenden Region anhören.

## 2.2 Organisation des Schweizer Cups und FSR Cups

### Art. 96 Cups - Allgemeine Bestimmungen

- 1 Die FSR organisiert einen Schweizer Cup (unter den Mannschaften der NLA und NLB ausgetragen) sowie einen Cup FSR (auf freiwilliger Basis unter den anderen Mannschaften als derjenigen der NLA und LNB ausgetragen).
- 2 Die Matches der Cupspiele werden nach den Vorschriften für direkte Eliminationsspiele ausgetragen (Art. 83 WR-I).
- 3 Für den Cup FSR sind mind. 4 Mannschaften erforderlich. Wenn sich mehr als 8 Mannschaften einschreiben, wird eine Formel angewandt, welche die Spielklassen berücksichtigt. Die DTN erlässt entsprechende Weisungen.

### Art. 97 Daten der Cup-Spiele

Der Cup FSR findet an denselben Daten wie der Schweizer Cup statt. 3 Daten werden dafür vorgemerkt.

### Art. 98 Auslosung der Cup-Spiele

Die Auslosung der Spiele der ersten Runde der Cup-Spiele ist vorzugsweise anlässlich der DV durchzuführen.

### Art. 99 „Basis-22er“, „Basis-32er“ und „Basis-15er“

- 1 Die „Basis-22er“ einer besteht aus den 22 Spielern, welche in der laufenden Saison die meisten offiziellen Spiele dieses Clubs/ dieser Entente mit der Mannschaft der NLA oder NLB ihres Clubs/ ihrer Entente gespielt haben und damit als Titelhalter in der ersten Mannschaft dieses Clubs/ dieser Entente für die laufende Saison gelten.  

Die Spieler, welche zu einem „Basis-22er“ einer ersten Mannschaft eines Clubs/ einer Entente gehören, können nicht mehr in einer weiteren, in einer unteren Klasse spielenden Mannschaft dieses Clubs/ dieser Entente spielen.
- 2 Um die Spieler zu bestimmen, welche in der NLD für Clubs oder Ententes mit 2 oder 3 Mannschaften spielen können, wird Folgendes aufgestellt :
  - Eine « Basis-32er », welche aus den 32 Spielern besteht, die am meisten offizielle Spiele mit der Mannschaft der NLA oder NLB dieses Clubs/ dieser Entente bestritten haben
  - Weiter eine « Basis-15er », welche aus den 15 Spielern besteht, die am meisten offizielle Spiele mit der Mannschaft der Excellence A oder B dieses Clubs/ dieser Entente bestritten haben
- 3 Die Zusammenstellung der „Basis-22er“, „Basis-32er“ und „Basis-15er“ wird durch den DTN am Ende der Hinrunde durchgeführt und am Ende der Rückrunde für die Final-Phase erneuert.





- 4 Diese Liste muss 48 Stunden vor dem Spiel an die DK und SK gesandt werden und behält Gültigkeit für die gesamte Dauer des Wettbewerbes.

#### Art. IOO Cup-Spielfelder

- 1 Für die Cup-Spiele findet die Wahl des Spielfeldes, bis und mit Halbfinalen, nach den folgenden Regeln statt:
  1. Spielfeld des Clubs, welcher in der unteren Spielklasse spielt
  2. Spielfeld des Tessiner Clubs
  3. Spielfeld des Clubs, welcher als erster ausgelost wurde.
- 2 Wenn das Spielfeld des Heimclubs unbespielbar ist, muss der Match auf dem Spielfeld des gegnerischen Clubs ausgetragen werden. Dieser muss deshalb sein Spielfeld aus diesem Grund reservieren. Die WK kann in letzter Instanz das Spiel auf einem anderen Spielfeld festlegen, wenn es die korrekte Austragung des Wettbewerbs es erfordert.
- 3 Die Finalspiele werden auf einem Spielfeld ausgetragen, welches spätestens bei Saisonhälfte der Meisterschaft benannt wird.

### 2.3 Organisation der Wettkämpfe der Damen

#### Art. IOI Organisation der Wettkämpfe der Damen

Die Meisterschaft der Damen wird in drei Modi ausgetragen:

- das Swiss Super Sevens, bestehend aus 3 Turnieren von 7er-Rugby, gemäss Kap. 2.5.
- die NLF-A Meisterschaft (Nationalliga Frauen A) ist eine Meisterschaft von XVer-Rugby, welche nach den folgenden Regeln durchgeführt wird (Art. IO2).
- die NLF-B Meisterschaft ist eine Meisterschaft von I2er-Rugby welche nach den Regeln des Art. IO2<sup>bis</sup> durchgeführt wird.

#### Art. IO2 XVer-Meisterschaft/ LNF-A

- 1 Die LNF-A unterstehen dem Wettkampfreglement der FSR wie alle anderen Wettkämpfe.
- 2 Der Wettkampf wird unter der Leitung der durch das BoD ernannten Organisation, der Technischen Kommission Frauenwettkämpfe (TKF), durchgeführt. Der Wettkampf wird in zwei Phasen durchgeführt:

Nach Beendigung der Qualifikationsphase, nehmen die Mannschaften im I. Bis 4. Rang an der **Finalphase** teil. Es wird eine Rangliste gemäss den Art. 78 ff. geführt. Die letztplatzierte Mannschaft wird in die NLF-B relegiert unter Vorbehalt, dass der Meister der NLF-B die Voraussetzungen erfüllt für die Teilnahme an der I5er-Meisterschaft.

Die **Finalphase** wird in zwei Phasen ausgetragen mit Spielen mit direkter Elimination:

**Halbfinals:** Die Mannschaft, welche die Qualifikationsphase im I. Rang beendet, empfängt die vierte. Die zweitklassierte Mannschaft empfängt die dritte.

**Final:** Der Final wird am Finaltag der FSR ausgetragen (siehe Art. 93<sup>bis</sup>). Die siegreiche Mannschaft ist Schweizer Meister NLF-A.
- 3 Die Matches werden gemäss den geltenden WORLD RUGBY-Regeln XV ausgetragen, ohne irgendwelche einschränkende Reglemente von WORLD RUGBY, Mit Ausnahme des Gedränges wo das UI9 Reglement von WORLD RUGBY angewendet wird.



- 4 Die Minimal-Anzahl Spielerinnen beträgt 12 pro Mannschaft, welche alle reglementsgemäss für ihren Club lizenziert sein müssen. Wenn eine Mannschaft mit weniger als 12 Spielerinnen erscheint, verliert diese mit technischem Forfait (Ein Freundschaftsspiel soll ausgetragen werden, ohne offizielles Resultat – das veröffentlichte Resultat ist 30-0).
- 5 Wenn eine Mannschaft nicht vollständig zum Spiel antritt (zwischen 12 und 14 Spielerinnen), muss die gegnerische Mannschaft die Anzahl ihrer Spielerinnen nicht anpassen. Die Spieldauer ist zwei Mal 40 Minuten.
- 6 Wenn eine Mannschaft vor oder während dem Match weniger als 12 Spielerinnen hat, wird der Match für die Mannschaft Forfait gewertet, mit Anwendung des Art. 73.
- 7 Das Heimteam ist verpflichtet abzuklären, ob ein offizieller Schiedsrichter für den Match vorgesehen ist. Falls nicht, muss das Heimteam selbständig nach einem offiziellen oder inoffiziellen Schiedsrichter suchen.
- 8 Im Fall von Verstössen gegen das Wettbewerbsreglement werden die darin vorgesehenen Sanktionen angewendet.
- 9 Details sind in der Weisung der TKF geregelt.

#### **Art. 102<sup>bis</sup> X11er-Meisterschaft/ LNF-B**

- 1 Die LNF-B unterstehen dem Wettkampfrelement der FSR wie alle anderen Wettkämpfe.
- 2 Der Wettkampf wird unter der Leitung der durch das BoD ernannten Organisation, der Technischen Kommission Frauenwettkämpfe (TKF), durchgeführt.

Die Meisterschaft wird in Form einer Qualifikationsrunde und einer Finalrunde gespielt. Die Qualifikationsrunde wird in einer einzigen Gruppe ausgetragen in der sich alle Teams in einem Hin- und Rückspiel begegnen. Die Rangliste am Ende der Qualifikationsrunde ist ausschlaggebend für die Teilnahme an der Finalrunde.

Die am Ende der Qualifikationsrunde Erst- und Zweitklassierte Mannschaft nehmen am Finalspiel teil. Die Rangliste wird nach Art. 78 etabliert.

Der Sieger des Finalspiels ist Meister der LNF-B und steigt in die LNF-A auf, unter Vorbehalt, dass sie an einer Meisterschaft mit 15er-Rugby teilnehmen kann.

- 3 Die Spiele werden nach den Regeln ausgetragen, welche in der Weisung DTN -Organisation Spiele der Frauenmeisterschaft festgehalten sind.
- 4 Die Mindestanzahl an Spielerinnen pro Mannschaft ist 12. Die Spielerinnen müssen offiziell für ihren Club lizenziert sein.
- 5 Wenn eine Mannschaft nicht vollzählig ist (10 oder 11 Spielerinnen), muss die gegnerische Mannschaft die Anzahl Spielerinnen anpassen und es wird ein Spiel nach 10er-Rugby ausgetragen. Die Matchdauer beträgt 2 x 35 Minuten.
- 6 Wenn eine Mannschaft weniger als 10 Spielerinnen hat, verliert sie mit technischem Forfait und das offizielle Resultat ist 30-0. Es soll jedoch ein Freundschaftsspiel ausgetragen werden, entweder in der Form, dass eine Mannschaft der anderen Spielerinnen leiht oder als 7er-Rugby.
- 7 Wenn eine Mannschaft weniger als 7 Spielerinnen hat oder nicht zum Spiel erscheint, wird ein Forfait ausgesprochen (Match mit 30-0 verloren, 6 Versuche zu 0, -1 Punkt in der Rangliste) mit finanziellen Sanktionen. Wenn die unvollständige Mannschaft zum Spiel erscheint, soll jedoch ein Freundschaftsspiel ausgetragen werden, entweder in der Form, dass eine Mannschaft der anderen Spielerinnen leiht oder als 7er-Rugby.
- 8 Die Heimmannschaft muss prüfen, ob ein offizieller Schiedsrichter für das Spiel vorgesehen ist. Wenn dies nicht der Fall ist, muss sie für einen Schiedsrichter (offiziell oder nicht) sorgen.
- 9 Im Fall von Verstössen gegen das Wettbewerbsreglement werden die darin vorgesehenen Sanktionen angewendet.



## 2.4 Organisation der Junioren-Meisterschaften

### 2.4.1 Allgemeines

#### Art. IO3 Definition und Ziel der Junioren-Meisterschaften/ Zuständigkeiten

- 1 Die Junioren-Meisterschaft setzt sich zusammen aus einer UI8- und einer UI6-Meisterschaft. Sie ist primär eine Development League, welche die jungen Spieler (Kategorien UI8 und UI6) aus der ganzen Schweiz an einen Meisterschaftsbetrieb angewöhnen soll. Die Sicherheit und das Lernen (Erfahrung unter Wettkampfbedingungen) sind die hauptsächlichen Punkte.
- 2 Junioren-Rugby liegt in der Verantwortung der Clubs und ihrer Rugbyschulen. Es ist wichtig für die langfristige Entwicklung ihres Clubs.
- 3 Soweit nicht ausdrücklich andere Regeln definiert sind, gelten die Bestimmungen der Reglemente (insbesondere Wettkampfreglement) der FSR (sinngemäss).
- 4 Soweit nicht ausdrücklich andere Regeln definiert sind, gelten alle Bestimmungen gleichermaßen für UI8- und UI6-Mannschaften.
- 5 Der DTN/ die CTJ kann in den Weisungen Spielbetrieb CTJ Ausführungsbestimmungen oder abweichende provisorische Bestimmungen aufstellen.

#### Art. IO4 Teilnahme und Spielberechtigungen

##### 1 Clubs

Berechtigt an der Teilnahme am Junioren-Meisterschaft sind bei der FSR registrierte Clubs und Rugbyschulen mit bei der FSR für diesen Club lizenzierten Spielern.

##### 2 Ententes und Mixed Teams

Erlaubt sind auch Ententes oder Mixed-Teams, d.h. eine Zusammensetzung von Spielern, welche für verschiedene Clubs lizenziert sind. Vorausgesetzt ist die schriftliche Zustimmung der Präsidenten der betroffenen Clubs.

Die betroffenen Clubs haften solidarisch für die Bezahlung der Gebühren und Sanktionen der betroffenen Mixed-Teams/ Ententes. Rote und gelbe Karten gegen Spieler von Ententes und Mixed-Teams gehen zu Lasten des Clubs, für welche der Spieler lizenziert ist.

#### Art. IO5 Spielberechtigte Jahrgänge

- 1 In der Kategorie UI8 sind während der ganzen Saison diejenigen Spieler spielberechtigt, welche während der Saison 17 Jahre alt werden oder welche nach Beginn der Meisterschaft (nach dem 30.08) 18 Jahre alt werden. Kein Spieler, welcher anfangs der Meisterschaft 18-jährig ist (vor dem 30. August geboren) kann an der Meisterschaft UI8 teilnehmen.

*Für die Saison 2018-2019, sind die Spieler, welche die Bedingungen erfüllen, die zwischen dem 1/09/2000 und dem 31/12/2000, in den Jahren 2001 und 2002 geborenen.*

- 2 In der Kategorie UI6 sind diejenigen Spieler spielberechtigt, welche im Jahr der zweiten Hälfte der entsprechenden Saison den 16. oder das 15. Geburtstag haben.

*Für die Saison 2018-2019, sind die Spieler, welche die Bedingungen erfüllen, die in den Jahren 2003 und 2004 geborenen.*

- 3 Die CTJ präzisiert die spielberechtigten Jahrgängen jeweils in den Weisungen Meisterschaft UI8/ UI6 und erteilt Ausnahmen.

#### Art. IO6 XVer und 7'er Meisterschaft



- 1 Für eine Mannschaft, die an der XVer Meisterschaft UI8/ UI6 teilnimmt, ist die Teilnahme an den Spielen des Swiss Super Seven's Juniors obligatorisch.
- 2 An Spieltagen, welche für das Swiss Super Seven's Juniors reserviert ist, dürfen keine Spiele der XVer Meisterschaft ausgetragen werden, auch keine Nachtragsspiele.
- 3 Ausnahmen erteilt die CTJ.
- 4 Jede Nichtteilnahme an einem Turnier des Swiss Super Seven's Juniors wird wie ein Forfait der Mannschaft behandelt. Die CTJ kann weitere Sanktionen aussprechen.
- 5 Für die Durchgänge des Swiss Super Sevens besteht eine Mannschaft aus 12 Spielern. Es muss sich dabei für alle Durchgänge des Turniers um dieselben 12 Spieler handeln.

#### **Art. IO7 Kalenderplanung**

- 1 Die CTJ führt die Kalenderplanung für die Vorrunde mit der allgemeinen Kalenderplanung gemäss den Bestimmungen von WR-I durch.
- 2 Wenn die Meisterschaft mit einer Finalrunde gespielt wird, erstellt die CTJ unmittelbar nach Beendigung der Vorrunde, den Kalender für die Finalrunde. Die Bestimmungen von WR-I sind ebenfalls anwendbar.

#### **Art. IO8 Auf Junioren-Kategorien nicht anwendbare Forfait-Regeln des WR**

- 1 Die CTJ kann für die Junioren-Meisterschaften in ihren Weisungen Ausnahmen für die Anwendbarkeit von Forfait Regeln des WR vorsehen, mildere Konsequenzen für die entsprechenden Reglementsverstösse vorsehen oder weitere Auflagen erteilen.
- 2 Die Ausnahmen müssen begründet sein und der Förderung des gesamten Junioren-Rugby in der Schweiz dienen.

### **2.4.2 Meisterschaft UI8**

#### **Art. IO9 Allgemeine Bestimmungen**

- 1 Das Meisterschaftsformat, der Ablauf der Meisterschaft, die Aufteilung in Ligen und Gruppen, die Bestimmung des Gruppenmeisters und allfällige Bestimmung der Auf- und Abstiege zwischen den Gruppen richten sich nach folgenden Kriterien:
  - nach den Hauptzielen des UI8 Rugby: Sicherheit und Lernen
  - nach der Anzahl teilnehmenden Mannschaften
  - nach geographischen und leistungsbedingten Kriterien.
- 2 Die Details sind in der Weisung CTJ Meisterschaft UI8/ UI6 festgehalten.

### **2.4.3 Meisterschaft UI6**

#### **Art. IIO Allgemeine Bestimmungen**

- 1 Das Meisterschaftsformat, der Ablauf der Meisterschaft, die Aufteilung in Ligen und Gruppen, die Bestimmung des Gruppenmeisters und allfällige Bestimmung der Auf- und Abstiege zwischen den Gruppen richten sich nach folgenden Kriterien:
  - nach den Hauptzielen des UI6 Rugby: Sicherheit und Lernen



- nach der Anzahl teilnehmenden Mannschaften
  - nach geographischen und leistungsbedingten Kriterien.
- 2 Die Details sind in der Weisung CTJ Meisterschaft UI8/ UI6 festgehalten.

#### 2.4.4 Technische Bestimmungen Spiele

##### Art. III Anwendbare Spielregeln und Regelinterpretation

- 1 Die Spielregeln WORLD RUGBY UI9 sind anwendbar.
- 2 Die Spielregeln sind jeweils im Sinn der Hauptziele des Junioren-Rugby, der Sicherheit und des Lernens, zu interpretieren.

##### Art. II2 Anzahl Spieler

- 1 Auf dem Matchblatt dürfen maximal 23 Spieler angegeben werden.
- 2 Wenn eine Mannschaft mit Unterbestand (weniger als 15 Spieler) zu einem Match antritt, während dem Match jedoch dauerhaft 11 Spieler anwesend hat, wird ein offizieller Match ausgetragen und das Resultat wird notiert. Das Match wird jedoch als Technischer Forfait für die Mannschaft mit ungenügend Spielern gewertet, mit einem Resultat von 30:0 (6 Tries, keine Conversions). Die Mannschaft mit dem Forfait erhält weder einen Punkteabzug im Klassement noch eine Strafe. Falls die Mannschaft mit ungenügend Spielern mit mehr als 6 Tries verliert, bleibt das Ergebnis erhalten.

Die Anzahl Spieler auf dem Spielfeld wird derjenigen Mannschaft mit dem kleineren Spielerbestand angepasst. Die andere Mannschaft kann bis 23 Spieler auf dem Matchblatt einsetzen.

- 3 Wenn eine Mannschaft mit 7 bis 10 Spielern zu einem Spiel antritt, verliert sie den Match (Resultat 30-0, 6 Versuche zu 0). Anstelle des offiziellen Matches wird ein Freundschaftsspiel mit reduziertem Bestand ausgetragen. Die Mannschaft mit höherem Bestand entscheidet dabei über die Anzahl Spieler der beiden Mannschaften und leiht der gegnerischen Mannschaft die Anzahl fehlender Spieler. Ziel ist, allen Spielern ein Maximum an Spielzeit zu ermöglichen. Ab dem dritten Match mit unvollständigen Bestand, gilt der Match als Forfait.
- 4 Wenn eine Mannschaft mit weniger als 7 Spielern oder gar nicht zu einem Spiel antritt, verliert sie den Match per Forfait (Resultat 30-0, 6 Versuche zu 0, -1 Punkt im Klassement), inklusive den finanziellen Sanktionen bei Forfaits.

##### Art. II2<sup>bis</sup> Spielerwechsel

- 1 Spielerwechsel werden während den Spielunterbrüchen mit Einwilligung des Schiedsrichters ausgeführt werden.
- 2 Eine Mannschaft kann so viele taktische Wechsel durchführen, wie sie Wechselspieler zur Verfügung hat.
- 3 Ein Spieler, welcher das Spiel nach taktischem Wechsel verlassen hat, kann nur wieder ins Spiel zurückkehren, um einen verletzten Spieler zu ersetzen.

##### Art. II3 No-Merci-Regel

- 1 Wenn eine Mannschaft eine Differenz von 7 Versuchen gegenüber der gegnerischen Mannschaft hat, wird der Spielstand « eingefroren » und so übernommen. Der Schiedsrichter hält das Spiel an und befragt die 2 Kaptains und die 2 Coaches, welche entscheiden, ob:



- die Mannschaften reorganisiert werden, um das Niveau auszugleichen. Dabei soll insbesondere angestrebt werden, dass ein Maximum von Spielern zum Einsatz kommen.
  - das Spiel angehalten wird.
  - das Spiel unverändert wird fortgesetzt (in diesem Fall wird das Spiel mit dem Spielstand im Moment des Unterbruchs fortgesetzt).
- 2 Wenn die zwei Mannschaften sich nicht einigen können, entscheidet der Schiedsrichter definitiv. Die Sicherheit der Spieler sowie die Maximierung der Spielzeit für die Spieler sind die hauptsächlichsten Kriterien bei seinem Entscheid.

#### Art. II4 Gedränge

Die Gedränge sind max. 1,5 m gestossen; nicht erlaubt ist, sie zu drehen. Der Schiedsrichter entscheidet, eventuell nach Rücksprache mit den beiden Trainern, „no-contested“ Gedränge zu spielen. Einzig Verantwortlicher für den Entscheid ist der Schiedsrichter, welcher nach Massgabe der Sicherheit der Spieler entscheidet. Ein Match, welcher mit „no-contested“ Gedränge ausgetragen wird, hat kein technisches Forfait für die Mannschaft zur Folge, welche das „no-contested“ Gedränge verursacht hat.

#### Art. II5 Regeln für Eliminationsspiele

Da nach den UI9-Regeln keine Verlängerung gespielt wird, wird, wenn am Ende der regulären Spielzeit die beiden Mannschaften denselben Spielstand aufweisen, das Sieger Team in dieser Reihenfolge ermittelt:

1. Die Mannschaft, welche die grössere Anzahl Versuche erreicht hat,
2. Die Mannschaft, welche im Verlauf dieses Spiels weniger Ausschlüsse (rote Karten), für Spieler, Trainer, Funktionäre, usw. zu verzeichnen hat,
3. Die Mannschaft, welche im Verlauf des Spiels mehr Penalty-Kicks platziert hat (absolute Anzahl Punkte),
4. Die Mannschaft, welche die grössere Anzahl Kicks platziert nach den in Art. 83 WR-I beschriebenen Bedingungen.

#### 2.4.5 Sur-Classement

##### Art. II6 Teilnahme von Junioren an Wettkämpfen für Senioren

- 1 Die Teilnahme von Spielern, welche noch nicht 17 Jahre alt sind an Wettkämpfen für Senioren ist verboten.
- 2 Aus Gründen der Sicherheit unterliegt eine Teilnahme von UI8 Spielern an Wettkämpfen für Senioren folgenden Bedingungen:
  - a) Mindestens 17 Jahre alt (frühestens ab 17. Geburtstag)
  - b) Absolvieren und Bestehen eines technischen Tests: Es ist ein schriftliches Gesuch an den DTN zu richten, welcher anschliessend das Test-Protokoll zustellt  

Der DTN kann Spieler, welche in die Jugend-Nationalmannschaften selektioniert wurden, von den technischen Tests dispensieren.

J+S- Trainer können die technischen Tests durchführen und müssen ein Attest unterzeichnen und abliefern, dass der Spieler den Test bestanden hat.
  - c) Absolvieren und Bestehen eines medizinischen Tests



- d) Ausdrückliche Einwilligung der Inhaber der elterlichen Gewalt, dass der junge Spieler gegen Erwachsene antreten darf (vgl. dazu Formular „Elterliche Einwilligung“).

Der DTN/ die CTJ erlassen dazu Ausführungsbestimmungen

- 3 Es ist verboten, einen U18-Spieler in der ersten und zweiten Linie des Gedränges (Props, Hooker oder zweite Linie) spielen zu lassen. U18-Spieler, welche in ihrer Kategorie normalerweise auf Position 1, 2, 3, 4 oder 5 spielen, müssen, wenn sie mit Erwachsenen spielen, in der dritten Linie des Gedränges oder auf der Linie spielen.
- 4 Der Club und sein Präsident, welcher diese Regel nicht respektiert, übernimmt die gesamte rechtliche und finanzielle Verantwortung für den Fall von Unfällen.
- 5 Die FSR lehnt jegliche Verantwortung ab.

### **Art. 116<sup>bis</sup> Teilnahme von U14 oder U16 an den Wettkämpfen der oberen Kategorie**

- 1 Die Bestimmungen von WORLD RUGBY sind anwendbar.
- 2 Aus Gründen der Sicherheit unterliegt die Teilnahme von Spielern U16 und U14 an Spielen der höheren Kategorie folgenden Bedingungen:
  - a) Mindestens 14 resp. 16 Jahre alt
  - b) Absolvieren und Bestehen eines technischen Tests: Es ist ein schriftliches Gesuch an den DTN zu richten, welcher anschliessend das Test-Protokoll zustellt.  
  
Der DTN kann Spieler, welche in die Jugend-Nationalmannschaften selektioniert wurden, von den technischen Tests dispensieren.  
  
J+S- Trainer können die technischen Tests durchführen und müssen ein Attest unterzeichnen und abliefern, dass der Spieler den Test bestanden hat.
  - c) Absolvieren und Bestehen eines medizinischen Tests.
  - d) Ausdrückliche Einwilligung der Inhaber der elterlichen Gewalt, dass der junge Spieler in einer höheren Kategorie/ in höheren Kategorien antreten darf (vgl. dazu Formular „Elterliche Einwilligung“).

Der DTN/ die CTJ erlassen dazu Ausführungsbestimmungen

- 3 Es ist verboten, einen jugendlichen Spieler, der in einer höheren Kategorie spielt (Sur-Classement) in der ersten und zweiten Linie des Gedränges (Props, Hooker oder zweite Linie) spielen zu lassen.
- 4 Der Club und sein Präsident, welcher diese Regel nicht respektiert, übernimmt die gesamte rechtliche und finanzielle Verantwortung für den Fall von Unfällen.
- 5 Die FSR lehnt jegliche Verantwortung ab.

### **Art. 117 Kontrollen der Schiedsrichter/ Disziplinarbestimmungen**

- 1 Vor dem Spiel muss der Schiedsrichter jedem Spieler, welcher nicht über die Bewilligung des DTN verfügt, den Zutritt zum Spielfeld untersagen..
- 2 Wenn sich nach dem Spiel herausstellt, dass ein Spieler ohne die Bewilligung des DTN gespielt hat, verliert seine Mannschaft mit Forfait.

## **2.5 Organisation Swiss Super Sevens**

### **2.5.1 Swiss Super Seven's Meisterschaft**

Aufgehoben am 31.08.2016/ Wird ersetzt durch Weisungen CT7



### 2.5.2 Spielmodus Turniere

Aufgehoben am 31.08.2016/ Wird ersetzt durch Weisungen CT7

### 2.5.3 Allgemeine Turnierbestimmungen

Aufgehoben am 31.08.2016/ Wird ersetzt durch Weisungen CT7

### 2.5.4 Swiss Super Seven's Women

#### Art. 134 Anwendung derselben Bestimmungen

- 1 Das Swiss Super Seven's Women findet nach denselben Bestimmungen wie das Swiss Super Seven's der Männer statt.
- 2 Die WK spricht die Turnierdaten und -Orte direkt mit den eingeschriebenen Damenmannschaften ab.

### 2.5.5 Swiss Super Seven's Juniors (U18/ U16)

#### Art. 135 Anwendung derselben Bestimmungen

- 1 Das Swiss Super Seven's Juniors (U18 und U16) findet nach denselben Bestimmungen wie das Swiss Super Seven's der Männer statt.
- 2 Die Qualifikationsturniere und das Finalturnier finden, sofern organisatorisch möglich, zusammen mit den Turnieren des Swiss Super Seven's der Männer statt (Spieldaten und Spielorte). Andernfalls sind spezielle Junioren-Seven's-Turniere zu organisieren.
- 3 Der Verantwortungsbereich der CT7 im Rahmen des Swiss Super Seven's Mens (z.B. Kalenderplanung) fällt im Rahmen des Swiss Super Seven's Juniors in den Verantwortungsbereich der CTJ.

#### Art. 136 Teilnahme- und Spielberechtigungen

- 1 Die für die Rugby XV Junioren-Meisterschaft gebildeten Spielergemeinschaften von Rugby XV Junioren-Mannschaften (Unions) können für das Swiss Super Seven's Juniors aufgelöst werden und die Spieler für ihre Clubs, für welche sie lizenziert sind, spielen. Geeignete Lösungen sind innerhalb der Unions abzusprechen.
- 2 Die Junioren dürfen an den für das Junior-Seven's angesetzten Turnier-Daten nicht an einem Spiel einer Erwachsenen-Mannschaft (Rugby XV oder Seven's) eingesetzt werden. Zuwiderhandlungen führen zur Niederlage durch Forfait für die Erwachsenen-Mannschaft.

#### Art. 137 Schiedsrichter/ junge Schiedsrichter

- 1 Die U18- und U16-Spiele sind im Rahmen des Möglichen durch U18- und U16-Schiedsrichter zu leiten.
- 2 Die FSR stellt erfahrene Schiedsrichter zur Verfügung, um die U18- und U16-Schiedsrichter auszubilden und auf dem Spielfeld anzuleiten.

## 3 Sanktionen

#### Art. 138 Kompetenzen der Disziplinarkommission (DK)





- 1 Die Überwachung der Einhaltung der Bestimmungen des Wettkampfreglements obliegt der Disziplinarkommission.
- 2 Wenn das Reglement keine Bestimmungen enthält, ist die DK befugt, die notwendigen Sanktionen auszusprechen.
- 3 Die Disziplinarmaßnahmen, die Sanktionen und die dazugehörigen Tabellen sind im Disziplinarreglement aufgeführt.

#### **Art. 139 Weitere Sanktionen**

##### **1 Unkorrektes Verhalten gegenüber Schieds- und Linienrichtern:**

Im Fall von unkorrektem Verhalten, beschimpfenden Äusserungen oder Beleidigungen gegenüber dem Schieds- oder Linienrichter kann der fehlerhafte Spieler für eine bestimmte Dauer suspendiert werden, auch wenn er nicht des Spielfeldes verwiesen worden ist (z.B. im Fall von Zwischenfällen nach dem Ende des Matches).

##### **2 Nervositäten, Brutalitäten, unfaire Spiel:**

Die vom Schiedsrichter für dieses Verhalten ermahnten oder ausgeschlossenen Spieler sind gemäss der durch die DK angewandte Sanktionentabelle zu sanktionieren.

##### **3 Durch Zuschauer und Clubverantwortliche verursachte Randalen und Störungen:**

a) Wenn der Schiedsrichter in seinem Matchbericht aufführt, dass Clubverantwortliche oder Zuschauer des Heimclubs direkte oder indirekte Ursache waren für schwerwiegende Zwischenfälle, wird das Spielfeld für den oder die folgenden Spiele suspendiert.

b) Wenn dieselben Zwischenfälle auf dem Spielfeld des Heimclubs durch die ordnungsgemäss identifizierten Verantwortlichen oder Zuschauer des Gastclubs ausgelöst wurden oder wenn diese auf einem neutralen Spielfeld ausgelöst wurden, kann das Spielfeld des verantwortlichen Clubs gemäss a) gesperrt werden.

#### **Art. 140 Bussen**

Bussen wegen Verstössen gegen dieses Reglement werden gemäss dem Sanktionentarif der DK ausgesprochen.

#### **4 Schluss- und Übergangsbestimmungen**

##### **Art. 141 Massgeblicher Text**

Für den Fall von Widersprüchen in den sprachlichen Fassungen dieses Reglements ist die französische Version massgeblich.

##### **Art. 142 Veröffentlichung im offiziellen Organ der FSR**

- 1 Das BoD kann zu jeder Zeit Änderungen des Wettbewerbsreglements vorschlagen. Die Vorschläge sind im offiziellen Organ der FSR zu veröffentlichen (Website FSR).
- 2 Eine Änderung des Reglements gemäss Ziff. 1 wird im offiziellen Organ der FSR (Website FSR) veröffentlicht und zusätzlich (per E-Mail) an alle Clubpräsidenten versandt.

##### **Art. 143 Inkrafttreten**

Das vorliegende Reglement tritt auf den 15. September 2017 in Kraft (Saison 2017-2018).



#### **Art. 144 Aufhebung bisheriges Reglement**

Mit Inkrafttreten sind die bisherigen Reglemente aufgehoben.

#### **Art. 145 Übergangsbestimmungen**

Aufgehoben 01.08.2013.

Sig. Veronika Muehlhofer  
CEO

Sig. Sébastien Dupoux  
DTN