



FÉDÉRATION SUISSE DE RUGBY

# WETTKAMPFREGLLEMENT

## ZWEITER TEIL : LIZENZEN UND SPIELERTRANSFERS

ER-012/ Version 1.1

Erlassende Stelle	Zusammenfassung
ExB	Gegenstand und Zweck des Reglements
Verantwortliche Direktion	Das vorliegende Reglement regelt das Verfahren für die Registrierung/ Lizenzierung von Clubs, von Spielern und von Clubverantwortlichen für die Clubs der FSR und legt, zusammen mit dem Reglement Spielbetrieb, die Kompetenzbereiche der Lizenzkommission (LK) fest.
CEO	Sämtliche in der Schweiz veranstalteten Matches und Turniere, wie auch alle den Mitgliederclubs des Verbandes angehörenden Spieler, Mitglieder und Mitarbeiter unterliegen diesem Reglement.
Autor	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 Zustimmung DV erfolgte am 15.06.2013.
MHG	
Kontakt	
CEO/ LK	
Ursprüngliche Ausgabe	
01.01.2013	
Letzte Überarbeitung	Änderungen
01.08.2013	Die Änderungen vom 01.08.2013 betreffen eine Restrukturierung des Textes.
Zustimmung DV	
15.06.2013	
In Kraft getreten	
01.08.2013	
Ersetzt	
Alle früheren Ausgaben	
Originalsprache	
Französisch	

## Abkürzungen

FSR	Fédération Suisse de Rugby
FIRA-AER	Fédération Internationale de Rugby Amateur – Association Européenne de Rugby
IRB	International Rugby Board
FFR	Fédération Française de Rugby
DV	Delegiertenversammlung
BoD	Board of Directors
ExB	Executive Board
CEO	Chief Executive Officer
CFO	Chief Financial Officer
CLO	Chief Legal Officer
CTE	Commission Technique des Ecoles
DTN	Direction Technique National
SK	Schiedsrichterkommission
WK	Wettbewerbskommission
DK	Disziplinarkommission
LK	Lizenzkommission
RK	Rekurskommission
KOM	Kick-Off Meeting
WR	Wettkampfbreglement
WR-1	Wettkampfbreglement – Erster Teil: Spielbetrieb
WR-2	Wettkampfbreglement – Zweiter Teil: Lizenzen und Spielertransfers
WR-3	Wettkampfbreglement – Dritter Teil: Rechtspflege

## Inhaltsverzeichnis

1	Registrierungen (Lizenzen)	4
1.1	Allgemeine Bestimmungen	4
1.2	Prozedere zur Spielerregistrierung	6
1.2.1	Allgemeines	6
1.2.2	Dokumente	6
1.2.3	Registrierung der Spielberechtigung im Internet	7
2	Spielertransfers/ Clubwechsel von Spielern	7
2.1	Spielertransfers zwischen Schweizer Clubs	7
2.2	Spielertransfers von einem ausländischen zu einem Schweizer Club	8
2.3	Spielertransfers von einem Schweizer zu einem ausländischen Club	9
3	Kontrollen	9
3.1	Allgemeines	9
3.2	Kontrolle der Spielberechtigungen bei Spielen	9
4	Sanktionen	10
5	Schluss- und Übergangsbestimmungen	11

## **1 Registrierungen (Lizenzen)**

### **1.1 Allgemeine Bestimmungen**

#### **Art. 1 Zweck und Anwendungsbereich**

Das vorliegende Reglement regelt das Verfahren für die Registrierung/ Lizenzierung von Clubs, von Spielern und von Clubverantwortlichen für die Clubs der FSR und legt, zusammen mit dem Reglement Spielbetrieb, die Kompetenzbereiche der Lizenzkommission (LK) fest.

#### **Art. 2 Lizenzkommission**

- 1 Die LK ist verantwortlich für die Lizenzierung der Spieler und Clubverantwortlichen der Clubs der FSR. Der Präsident der LK vertritt die Kommission im ExB der FSR und untersteht dem Bereich CEO.
- 2 Der LK obliegen insbesondere folgende Aufgaben:
  - Administrative Abwicklung der Lizenzierung
  - Führen einer Statistik mit Hilfe der Matchblätter über die Anzahl Spiele jedes Spielers.

#### **Art. 3 Bedeutung der Registrierung**

- 1 **Registrierung der Mannschaften:** Die FSR vergibt eine Lizenz an Clubs, welche ihren Verpflichtungen gegenüber der FSR mindestens 15 Tage vor Beginn der Wettkampfsaison nachgekommen sind. Jeder Club, der sich an einen offiziellen Wettkampf der FSR anmelden will, muss Mitglied sein im regionalen Rugby-Verband, welchem er geographisch zugehört. Die FSR erteilt die jährliche Bewilligung nur nach vorgängiger Zustimmung des regionalen Verbandes. Weitere Bestimmungen, s. Art. 7 WR-1.
- 2 **Spielerlizenz:** Die Spielerlizenz stellt die formelle Berechtigung dar, um an Wettkämpfen der laufenden Saison teilzunehmen. Ein Club der FSR hat für jeden Spieler, den er einsetzen möchte, für jede Saison gemäss dem vorliegenden Reglement eine Spielerregistrierung zu beantragen. Spieler ohne Spielerregistrierung sind nicht spielberechtigt.

Diese Pflicht gilt für alle Spiele (insb. für alle Spielklassen) und für alle Rugby-Kategorien, welche in der Schweiz unter der Ägide der FSR gespielt werden (insb. XV, VII, U20, U18, Frauen, Rugby-Schulen, usw.).
- 3 **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-1, Akkreditierung der Trainer zu beachten. Für das Stimmrecht des Clubs an der DV ist eine gültige Clubverantwortlichen-Lizenz des entsprechenden Vertreters Voraussetzung (s. Art. 8 WR-1).

#### **Art. 4 Freundschaftsspiele**

Auch für Freundschafts- oder Vorbereitungsspiele müssen die Spieler beim Verband registriert sein. Allerdings findet dort keine Spielerkontrolle statt.

#### **Art. 5 Zeitpunkt der Registrierung**

Die Registrierung, der Clubwechsel und die Reaktivierung von Lizenzen können während der gesamten Saison erfolgen.

## **Art. 6 Dauer der Gültigkeit der Registrierung**

- 1 Die Gültigkeit der Lizenz besteht ab Erteilen der Lizenz bis zum Ablauf des laufenden Kalenderjahres (31. Dezember).
- 2 Zu Beginn jedes neuen Kalenderjahres müssen die Lizenzen durch die Clubs erneuert werden.

## **Art. 7 Gebühren**

- 1 Für die Lizenzierung wird eine Grundgebühr pro eingeschriebene Mannschaft (Wettbewerbspauschale) sowie eine Registrierungsgebühr pro registrierten Spieler (Lizenzbeitrag) erhoben.
- 2 Die Gebühren werden durch die DV der FSR festgelegt.
- 3 Die Rechnungsstellung der Wettbewerbspauschale erfolgt durch die WK, diejenige für die Lizenzbeiträge durch die LK. Verbuchung, Inkasso und Mahnwesen erfolgt durch den CFO (vgl. Art. 5 Finanzreglement).
- 4 Die Wettbewerbspauschale wird fällig mit dem Einschreiben des Clubs für die Meisterschaft/ mit der Lizenzierung des ersten Spielers. Die Lizenzgebühr wird fällig mit der Registrierung des Spielers. Sie wird in vollem Umfang erhoben, unabhängig davon, ob die Registrierung zu Beginn oder erst während der Gültigkeitsdauer der Lizenz erfolgt.
- 5 Schuldner der Gebühren ist der Club, welcher die Lizenz beantragt hat, nicht der Spieler.

## **Art. 8 Fehlende oder fehlerhafte Registrierung**

- 1 Grundsatz: Jede Mannschaft, welche an einem Spiel einen Spieler einsetzt, der nicht oder nicht korrekt lizenziert ist oder dessen Lizenz widerrufen, blockiert oder aufgrund falscher Angaben/ Dokumenten erlangt worden ist, verliert das entsprechende Spiel mit Forfait. Als Einsatz des Spielers gilt sowohl der effektive Einsatz auf dem Spielfeld, als Ersatzspieler oder dessen Erwähnung auf dem Matchblatt. Die DK oder RK kann weitere Sanktionen gegen den Club aussprechen.  
  
Für den Aufenthalt eines Clubverantwortlichen in der Technischen Zone während eines Spiels sind die Bestimmungen der Weisung über die Organisation der Rugbyfelder anwendbar
- 2 Eine gegnerische Mannschaft, welche die nicht korrekte Lizenzierung eines Gegenspielers geltend macht, hat dies vor dem Spiel anlässlich der Gesichtskontrolle oder während dem Spiel in Form eines Spielfeldprotests (vgl. WR-3) zu verzeichnen. Wird die nicht vorhandene oder nicht-korrekte Lizenzierung später festgestellt, hat der betroffene Club innerhalb 3 Tagen nach der Feststellung bei der DK Protest zu erheben.
- 3 Auf keinen Fall kann ein Club das Spiel verweigern, weil sie eine nicht-korrekte Lizenzierung eines Spielers der gegnerischen Mannschaft geltend macht.

## **Art. 9 Erteilung und Verweigerung der Spielerregistrierung**

- 1 Die Spielerregistrierung für einen Spieler ist gültig erteilt, wenn die Lizenz des fraglichen Spielers auf der Lizenzliste der entsprechenden Mannschaft in der Website der FSR als freigegeben erscheint.
- 2 Das Freigeben der Lizenz gemäss Abs. 1 gilt als formeller zustimmender Entscheid der LK und braucht keine weiteren Formalitäten.
- 3 Verweigert die LK die Ausstellung der Registrierung, so hat sie dies dem betreffenden Club mit Begründung innerhalb von drei Werktagen seit dem Eingang der vollständigen Registrierungsdokumente mitzuteilen.
- 4 Anstelle eines formellen negativen Entscheids kann die LK vom antragsstellenden Club auch weitere/ ergänzende Dokumente einfordern.

- 5 Rekurse gegen eine Verweigerung der Spielerregistrierung sind an die RK zu richten. Das Verfahren richtet sich nach WR-3.
- 6 Telefonisch werden keine Spielerregistrierungen erteilt.

#### **Art. 10 Fristen**

- 1 Nicht-Einhalten einer Frist in Zusammenhang mit einer Lizenz führt dazu, dass die entsprechende Lizenz nicht erteilt oder blockiert ist. Der betroffene Spieler oder Clubverantwortliche ist nicht (mehr) spielberechtigt.
- 2 Wenn das Reglement es nicht ausdrücklich gestattet, ist eine Frist nicht verlängerbar.
- 3 Sollte ein in diesem Reglement bestimmtes Datum auf einen Samstag, Sonntag oder einen öffentlichen Feiertag fallen, so ist das Datum des nächstfolgenden Werktags erheblich.

#### **Art. 11 Rechtspflege**

Auf Streitigkeiten im Rahmen des vorliegenden Reglements findet das WR-3 Anwendung.

### **1.2 Prozedere zur Spielerregistrierung**

#### **1.2.1 Allgemeines**

#### **Art. 12 Erklärungen im Zusammenhang mit Lizenzen - Verantwortlichkeiten**

- 1 Mit dem Antrag für eine Spielerlizenz gibt der Spieler verschiedene Erklärungen ab. Mit Unterzeichnung des Antrags bestätigt er, dass diese korrekt sind oder dass er das Versprochene einhalten wird. Zum Teil werden diese Erklärungen durch Clubverantwortliche bestätigt.
- 2 Mit Unterzeichnung des Antrags bestätigt der Clubverantwortliche insbesondere, dass die Lizenzierung nicht in rechtswidriger Weise erfolgt und dass sein Club nicht rechtswidrig in die Interessen eines anderen Schweizerischen Clubs oder der FSR oder eines ausländischen Clubs oder Landesverbandes eingreift.
- 3 Falsche Erklärungen und Bestätigungen führen automatisch dazu, dass der fehlbare Spieler gesperrt wird. Der Club verliert alle Spiele mit Forfait, an denen der fehlbare Spieler teilgenommen hat. Die DK behält sich weitere Sanktionen gegen den fehlbaren Spieler, den bestätigenden Clubpräsidenten oder den fehlbaren Club vor.
- 4 Besteht im Zusammenhang mit Lizenzdokumenten der Verdacht auf Begehung von Offizialdelikten, behält sich die FSR vor, im In- und Ausland Strafanzeige einzureichen.

#### **1.2.2 Dokumente**

#### **Art. 13 Einzureichende Dokumente**

- 1 Ein Club, welcher einen Spieler als „Neu-Lizenzierten“ registrieren lassen will (d.h. für Spieler, die noch nie bei einem schweizerischen Club registriert waren), muss folgende Dokumente einreichen :
  - a) Den Antrag auf eine Lizenz, auf welcher alle Namen und Vornamen des Spielers gemäss dem amtlichen Dokument (vgl. lit. c) erscheinen müssen. Das Formular ist vom Spieler und vom Clubpräsidenten zu unterzeichnen.
  - b) Die Anti-Doping-Verzichtserklärung von Swiss Olympic.
  - c) Eine gut lesbare Kopie (Front- und Rückseite) eines gültigen Amtlichen Dokuments (vgl. Art. 13 Abs. 1).

- d) Jugendliche (U 18) müssen die Einverständnis-Erklärung der Eltern gemäss Modell FSR beibringen.
  - e) Bei Clubwechseln werden weitere Dokumente benötigt (s. unten).
- 2 Für Spieler, deren Registrierung für den letzten Club nach vorübergehender Aufhebung wieder aktiviert sind nur die allenfalls noch fehlenden Dokumente erforderlich.
  - 3 Für die Clubverantwortlichen- und die Schiedsrichter-Lizenz braucht nur die Kopie eines gültigen Amtlichen Dokuments (s. oben, lit. c) eingereicht zu werden.

### **1.2.3 Registrierung der Spielberechtigung im Internet**

#### **Art. 14 Prozedere der Spielerregistrierung**

- 1 Die Lizenzen werden durch die Clubs online auf der Webseite der FSR bestellt. Gleichzeitig sind der LK die notwendigen Dokumente einzureichen.
- 2 Drei (3) Tage nach Erhalt der vollständigen und korrekten Dokumentation wird die Lizenz freigeschaltet. Die Lizenz hat Gültigkeit bis zum Ende des laufenden Jahres.
- 3 Wenn die Dokumente nicht oder nicht vollständig eingereicht werden wird der Club von der LK benachrichtigt. Erst nach Erhalt der vollständigen und korrekten Dokumentation wird die Lizenz aufgeschaltet und der Spieler spielberechtigt.

## **2 Spielertransfers/ Clubwechsel von Spielern**

### **Art. 15 Grundsatz**

Ein Spieler kann im selben Zeitpunkt nur für einen Club und nur für einen Rugby-Landesverband lizenziert sein. Sollte ein Spieler in ungültiger Weise eine zweite Lizenz erhalten oder zu erhalten versucht haben, wird die Lizenz der FSR automatisch aberkannt. Gegen den Spieler und allenfalls die Clubverantwortlichen wird eine Disziplinarverfahren eröffnet. Der Club kann mit Forfaitniederlagen, Punkteabzügen im Klassement oder der Relegation bis in die unterste Spielklasse sanktioniert werden. Im Falle von schwerwiegenden Verstössen, kann dem fehlbaren Spieler eine Spielsperre bis zu einem Jahr oder sogar der definitive Ausschluss aus der FSR auferlegt werden. Die LK meldet Vorfälle unverzüglich der DK.

### **2.1 Spielertransfers zwischen Schweizer Clubs**

#### **Art. 16 Clubwechsel**

- 1 Für Clubwechsel zwischen Schweizer Clubs wird die schriftliche Zustimmung des bisherigen und des neuen Clubs verlangt.
- 2 Der bisherige Club kann seine Unterschrift verweigern, wenn
  - der Austritt des Spielers nicht ordnungsgemäss nach den Statuten erfolgt ist (z.B. Austrittsschreiben), wobei die Statuten nicht rechtswidrig hohe Hürden für den Austritt festlegen dürfen, oder wenn
  - offene finanzielle, materielle oder vertragliche Verpflichtungen des Spielers gegenüber dem Club bestehen.
- 3 Die FSR geht im Moment davon aus, dass in der Schweiz kein arbeitsrechtliches oder dienstrechtliches Verhältnis zwischen den Clubs und den Spielern bestehen. Sollte dies für einen Club nicht zutreffen, kann der betroffene Club noch weitere Gründe gegen einen Clubwechsel geltend machen.

- 4 Wird ein Clubwechsel ohne Unterschrift des bisherigen Clubs bei der LK beantragt, stellt die LK diesem das Gesuch zur Stellungnahme zu. Bleibt diese aus, entscheidet die LK aufgrund der Akten.

### **Art. 17 Dokumente**

Zusätzlich zu den Dokumenten, welche bei einer Spielerregistrierung eingereicht werden müssen, ist der LK der Freistellungsbrief des ehemaligen Clubs einzureichen.

## **2.2 Spielertransfers von einem ausländischen zu einem Schweizer Club**

### **Art. 18 Grundsätze**

- 1 Falls im ausländischen Verband Transferperioden vorgesehen sind, liegt es in der Verantwortung des Spielers und des Schweizerischen Clubs, diese zu respektieren.
- 2 Von Seiten der FSR bestehen diesbezüglich keine Vorschriften und keine Kontrollen. Die FSR übernimmt diesbezüglich auch keine Haftung.
- 3 Falls der Spieler durch irgend ein Rechtsverhältnis an seinen ausländischen Club oder seinen Landesverband gebunden ist, liegt es in der Verantwortung des Spielers und des beantragenden Schweizerischen Clubs, dass dieses Verhältnis korrekt aufgelöst worden ist und allenfalls geschuldete Beträge bezahlt worden sind.
- 4 Falls die Lizenzierung des ausländischen Spielers für den Schweizerischen Club irgendwelche Kostenfolgen für diesen haben sollte (z.B. Bezahlung von Ausbildungsbeiträgen), liegt es in der Verantwortung des Clubs, diese ohne Verzug zu bezahlen.
- 5 Mit seinem Lizenzantrag bestätigt der Schweizerische Club, dass er allfällige im Zusammenhang mit dem Spielertransfer gegen ihn, einen Regionalverband und/oder die FSR gesprochenen Sanktionen bezahlt/ übernimmt, dass er eventuelle , Kosten für die Vertretung des Regionalverbandes und/oder der FSR übernimmt, sowie dass er gegen Sanktionen nur Rechtsmittel ergreift, soweit dies keine nachteiligen Folgen für die FSR, deren Regionalverbände oder ihr angeschlossene Clubs haben kann.

### **Art. 19 Transfergesuch und Begründung**

- 1 Ein Transfergesuch eines Spielers, welcher zuvor in einem ausländischen Club lizenziert war, muss, zusätzlich zu den Dokumenten, welche für eine Spielerregistrierung eingereicht werden müssen, folgende Dokumente aufweisen:
  - Freibrief des Clubs, aus dem der Spieler ausgetreten ist
  - Freibrief des nationalen Verbandes, aus dem der Spieler ausgetreten ist.
- 2 Wenn der Spieler bereits in einem Club lizenziert war, bewilligt die LK den Transfer nur, wenn sie zur Überzeugung gelangt, dass der Spieler materiell nicht mehr mit seinem aktuellen Club an dessen sportlichen Aktivitäten teilnimmt.
- 3 Der Begriff „materiell“ bezieht sich auf die Dauer, die Kosten, die Fahrpläne der Verschiebungen, welche aufgrund eines Wechsels des Wohnortes, der Arbeitsstelle oder in privaten Verhältnissen ergeben. Ausgeschlossen dabei sind insbesondere alle Begründungen der Verschiebungen bezüglich auf interne Vorgänge des Vereins, wie Konflikte zwischen Personen, Meinungsverschiedenheiten, nicht-Selektion, usw.

### **Art. 20 Prüfung und Kontrollen**

- 1 Die LK kann vom betroffenen Spieler ergänzende Informationen verlangen, wenn sie die Begründung des Transfers nicht für genügend klar hält



- 2 Die LK behält sich vor, jederzeit und unaufgefordert Kontrollen vorzunehmen. Diese können auch Anfragen bei nationalen Verbänden, ausländischen Clubs, Ausländerbehörden, Gemeindebehörden, Arbeitgeber, usw. beinhalten.
- 3 Der beantragende Club und der Spieler sind diesbezüglich zur vollen Zusammenarbeit verpflichtet.
- 4 Verweigern sie die Zusammenarbeit, kann eine vorläufige Spielsperre ausgesprochen werden.

## **2.3 Spielertransfers von einem Schweizer zu einem ausländischen Club**

### **Art. 21 Bewilligungen**

- 1 Ein Schweizer Spieler, welcher in einem ausländischen Club spielen möchte, kann dies nur mit Bewilligung der FSR tun und gemäss den Transfer-Konditionen des IRB.
- 2 Die Einwilligung des zu verlassenden Schweizerischen Clubs ist in jedem Fall nötig.
- 3 Ein ausländischer Spieler eines Schweizer Clubs, welcher in einen Club ins Ausland wechseln möchte, braucht dafür die Einwilligung seines Schweizer Clubs und der FSR.

## **3 Kontrollen**

### **3.1 Allgemeines**

#### **Art. 22 Matchblatt**

- 1 Das Matchblatt gehört zum Spielbericht und ist nach dem Match an das Büro der FSR zu senden (Art. 19 WR-1).
- 2 Alle Spieler, Reservespieler, Trainer und Betreuer (gemäss der Weisung über die Organisation der Rugbyfelder), welche an einem Match teilnehmen, sind auf dem Matchblatt aufzuführen.
- 3 Alle auf dem Matchblatt aufgeführten Personen müssen über eine gültige Lizenz verfügen.

#### **Art. 23 Identitäts-Nachweis**

- 1 Jeder Spieler und jede Spielerin muss sich anlässlich jeden Spiels mittels gültigem amtlichen Ausweises identifizieren können. Als amtlicher Ausweis gelten der Reisepass, die Identitätskarte sowie der Ausländerausweis. Der Schiedsrichter kann bei den Spielern eine Identitätskontrolle durchführen.
- 2 Spieler, welche bei einer Kontrolle vor dem Spiel keinen amtlichen Ausweis vorzeigen, können am Spiel nicht teilnehmen und sind vom Matchblatt zu streichen. Ein Einsatz eines solchen Spielers zieht die Forfait-Niederlage für die Mannschaft nach sich, die den Spieler einsetzt.

### **3.2 Kontrollen der Spielberechtigungen bei Spielen**

#### **Art. 24 Kontrolle der Spielberechtigung**

- 1 Als Kontrollinstrument für die Spielberechtigung dienen dem Schiedsrichter die offiziellen Spielerlizenzen (Lizenzen) des Clubs sowie die Matchblätter.
- 2 90 Minuten vor Spielbeginn trifft sich der Schiedsrichter mit den Captains und den Trainern der beiden Mannschaften. Bei diesem Treffen müssen dem Schiedsrichter die ausgefüllten Matchblätter der Teams („feuille de match“) zusammen mit den gültigen Lizenzen übergeben werden. Die Captains vereinbaren mit dem Schiedsrichter den für die Mannschaften günstigen Zeitpunkt und Ort der Lizenzkontrollen (Gesichtskontrollen).
- 3 Bei den Lizenzkontrolle eines Teams hat der Captain oder Clubverantwortliche der gegnerischen Mannschaft teilnehmen.

- 4 Der Schiedsrichter vergleicht die Spieler auf dem Matchblatt mit den Namen auf den Lizenzen. Ist für ein Spieler keine gültige Lizenz vorhanden, kann er am Spiel nicht teilnehmen und er ist vom Matchblatt zu streichen.
- 5 Anlässlich den vereinbarten Lizenzkontrollen (Gesichtskontrolle) kontrolliert der Schiedsrichter insbesondere:
  - a) Ob die Spieler auf dem Matchblatt / den Lizenzen den anwesenden entsprechen (Identitätskontrolle).
  - b) Ob alle auf dem Matchblatt erwähnten Spieler anwesend sind. Nicht anwesende sind vom Matchblatt zu streichen.
 

**Verspätung einzelner Spieler:** Spieler mit angekündigter Verspätung sind zu melden und auf dem Matchblatt zu verzeichnen. Nach ihrer Ankunft dürfen sie erst ins Spiel eingreifen, wenn sie sich beim SR angemeldet haben. Ihr Einsatz ist als ordentliche Einwechslung zu behandeln. Die Identitätskontrolle des betreffenden Spielers findet unmittelbar nach dem Spiel statt. Meldet er sich bis zum Ende des Spiels nicht, ist er vom Matchblatt zu streichen und WR-1 findet Anwendung.
  - c) Ob alle anwesenden Spieler und die Clubverantwortlichen (Trainer, Betreuer, usw. gemäss der Weisung über die Organisation der Rugbyfelder) auf dem Matchblatt verzeichnet sind.
- 6 Mind. 30 Minuten vor Spielbeginn trifft sich der Schiedsrichter erneut mit den Captains. In diesem Zeitpunkt müssen die obenerwähnten Kontrollen abgeschlossen sein. Bei diesem Treffen müssen die Matchblätter beider Teams von beiden Captains als Bestätigung der Richtigkeit unterzeichnet werden. Ein Captain kann auch unter Protest unterzeichnen. Das Verfahren richtet sich nach WR-3 (Spielfeldprotest).
- 7 Die in Ziff. 2 und 6 genannten Fristen können mit dem Einverständnis beider Mannschaften und des Schiedsrichters verkürzt werden.
- 8 Nach dem Spiel sendet der Schiedsrichter den Matchbericht sowie die Matchblätter unverzüglich an das Büro der FSR. Bei Fehlen des Schiedsrichters, ist der Ersatzschiedsrichter und der Heimclub dafür verantwortlich (Art. 23 WR-1).
- 9 Innerhalb von 48 Stunden nach Spielende müssen die Matchblätter der Teams auf einem geschützten Bereich der Website der FSR, zu welchem die Clubs passwortgeschützten Zugang haben, erscheinen.
- 10 Wenn der Schiedsrichter anlässlich der Gesichtskontrolle feststellt, dass die Foto eines Spielers nicht lesbar oder veraltet ist, informiert er die LK. Die LK lässt das Foto erneuern/ aktualisieren und setzt dazu dem Club eine Frist.

## 4 Sanktionen

### Art. 25 Sanktionen

- 1 Jeder Match, an welchem ein nicht oder nicht korrekt lizenziertes Spieler oder Clubverantwortlicher teilgenommen hat, wird für den fehlbaren Club als durch Forfait verloren gewertet. Der fehlbare Club wird zusätzlich mit einer Busse bestraft.
- 2 Mit Forfait für die betreffende Mannschaft wird insbesondere bestraft:
  - Wenn Spieler, Ersatzspieler, Clubverantwortliche, Trainer oder Betreuer (die drei letztgenannten gemäss der Weisung über die Organisation der Rugbyfelder) am Spiel teilnehmen/ sich in der Coaching Zone aufhalten, welche nicht auf dem Matchblatt aufgeführt sind
  - Wenn Spieler, Ersatzspieler, Clubverantwortliche, Trainer oder Betreuer auf dem Matchblatt aufgeführt sind und nicht über eine entsprechende Spieler- oder Clubverantwortlichenlizenz verfügen
- 3 Wenn folgende fehlerhafte Verhalten oder der Versuch dazu festgestellt werden:

- dass ein Spieler die Lizenz eines anderen Spielers benutzte
- dass ein Spieler sich eine Lizenz unter falscher Identität ausstellen liess
- dass ein Spieler eine Lizenz erhielt, indem er falsche Angaben machte
- dass ein Spieler mit doppelter Lizenzierung spielt (CH und ein Land, welches der FIRA-AER oder IRB angehört)

so kann der fehlbare Spieler mit einer temporären Spielsperre von einem Jahr und mehr bestraft werden.

Der Captain des betroffenen Clubs kann ebenfalls mit einer Spielsperre belegt werden, wenn festgestellt ist, dass er vom fehlerhaften Verhalten des betroffenen Spielers wusste.

Der fehlerhafte Club wird mit einer Busse belegt und/ oder zwangs-relegiert.

### **Art. 26 Zuständigkeiten**

Die LK kann selbständig oder auf Aufforderung hin ad hoc- Kontrollen durchführen. Wenn festgestellt wird, dass ein nicht-qualifizierter Spieler für ein Spiel aufgestellt wurde, übergibt sie das Dossier der DK.

## **5 Schluss- und Übergangsbestimmungen**

### **Art. 27 Massgeblicher Text**

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

### **Art. 28 Massgebliche Reglemente**

- 1 Im Fall von Widersprüchen zwischen Bestimmungen des WR-1 und WR-2, gehen die Bestimmungen des WR-2 vor.
- 2 Verfahren richten sich nach dem WR-3.

### **Art. 29 Inkrafttreten**

Das vorliegende Reglement tritt auf den 1. Januar 2013 in Kraft (Saison 2012-2013).

### **Art. 30 Aufhebung bisheriger Reglemente**

Mit Inkrafttreten sind die bisherigen Reglemente aufgehoben.

### **Art. 31 Verantwortlichkeiten**

Die in Art. 20 beschriebenen Verantwortlichkeiten der Spieler und der Clubs, insbesondere im Zusammenhang mit Spielern ausländischer Clubs, gelten auch mit Bezug auf die im Moment des Inkrafttretens dieses Reglements lizenzierten Spieler, insbesondere, wenn deren Lizenzen erneuert werden.

Sig. Veronika Muehlhofer  
CEO

Sig. Matthias Herzig  
CLO