



FÉDÉRATION SUISSE DE RUGBY

WETTKAMPFREGLLEMENT

ERSTER TEIL : SPIELBETRIEB

ER-011/ Version 1.2

Erlassende Stelle

ExB

Verantwortliche Direktion

CEO

Autor

MHG

Kontakt

CEO/ DTN/ WK

Ursprüngliche Ausgabe

01.01.2013

Letzte Überarbeitung

25.08.2014

Zustimmung DV

29.03.2014

In Kraft getreten

25.08.2014

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 1.2) ist auf die Saison 2014-2015 in Kraft getreten (25.08.2014). Die Zustimmung der DV für die notwendigen Punkte erfolgte am 29.03.2014.

Änderungen

Die Änderungen vom 25.08.2014 betreffen insbesondere:

- Art. 73: Folgen von Forfait-Entscheiden
- Art. 87 Abs. 2 und 92^{bis} ff: Änderungen in der NLC
- Art. 90: Folgen von no-contest-Gedrängen
- Art. 94^{bis}: Verweigerung des Aufstiegs
- Art. 103: Junioren-Meisterschaft (Weisung CTJ)
- Art. 104ff: Swiss Super Seven's.

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
CTJ	Commission Technique des Jeunes
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	Allgemeiner Teil _____	4
1.1	Generelles/ Definitionen _____	4
1.2	Allgemeine Bestimmungen Spiele _____	8
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	Aufnahme von neuen Mannschaften/ Mannschaftsrückzüge/ Ententes _____	19
2.1.2.3	Kurzfristige Absagen/ Verschiebungen/ Spielabbruch/ Verspätungen _____	20
2.1.3	Forfaits _____	24
2.1.4	Verwarnungen und Ausschlüsse _____	25
2.1.5	Klassierung in der Meisterschaft _____	26
2.1.6	Eliminationsspiele _____	28
2.1.7	Durchführung der Meisterschaften _____	29
2.1.8	Bestimmung der Gruppenmeister/ Aufstieg und Relegation _____	32
2.2	Organisation des Schweizer Cups und FSR Cups _____	35
2.3	Organisation der Wettkämpfe der Damen _____	36
2.4	Organisation der Junioren-Meisterschaft _____	37
2.5	Organisation Swiss Super Sevens _____	37
2.5.1	Swiss Super Seven's Meisterschaft _____	37
2.5.2	Spielmodus Turniere _____	40
2.5.3	Allgemeine Turnierbestimmungen _____	41
2.5.4	Swiss Super Seven's Women _____	43
2.5.5	Swiss Super Seven's Juniors (U18/ U16) _____	44
3	Sanktionen _____	44
4	Schluss- und Übergangsbestimmungen _____	45

1 Allgemeiner Teil

1.1 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 des IRB.
- 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 des IRB um eine einheitliche Anwendung zu gewährleisten.
- 4 Die DTN kann, in Zusammenarbeit mit der CTE, abweichende Regeln für die Rugbyschulen herausgeben.

Art. 4 Verbot von Spielen gegen Nichtmitglieder

- 1 Es ist den Verbandsclubs untersagt, gegen Clubs oder Mannschaften, die nicht Mitglieder des Verbandes oder des IRB 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. Ausnahmbewilligungen 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.
 - 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 IRB, FIRA-AER 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 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 Lizenz nur nach vorgängiger Zustimmung des regionalen Verbandes. Die Zustimmung des Regionalverbandes muss zwei Monate vor Beginn der Wettkämpfe der FSR zugekommen sein.
- 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 ganze Saison, nach Massgabe des Art. 58. Nach Ende der Saison prüft das BoD die Situation neu. Die betroffenen Mannschaften stellen einen entsprechenden Antrag. Eine Entente kann nur mit einer Mannschaft an der Meisterschaft teilnehmen. Die Clubs der Mannschaften einer Entente behalten ihr Stimmrecht an der DV.
- 4 Fusionen und Ententes müssen spätestens 2 Monate vor Beginn der offiziellen Wettkämpfe dem BoD mitgeteilt werden. Bezüglich Auswirkungen auf die Meisterschaft, s. Art. 58 WR-1.
- 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 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 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:

Die Teilnahme von U16 Spielern an Wettkämpfen für Senioren ist verboten.

Der Entscheid, U18 Spieler an einem Match für Senioren teilnehmen zu lassen, liegt generell in der Verantwortung der Clubverantwortlichen/ Coaches seiner Mannschaft. Dabei sind insbesondere die körperliche Entwicklung, die technischen Fähigkeiten und der Charakter des Jugendlichen zu berücksichtigen sowie die Art des Spieles, in dem er eingesetzt wird. Ausserdem braucht es die explizite Einwilligung der Inhaber der elterlichen Gewalt, dass diese gegen Erwachsene antreten dürfen (vgl. dazu Formular „Elterliche Einwilligung“).

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.

Die CTJ kann Regeln erlassen für den Verbot des Einsatzes von U18 Spielern an Wettkämpfen der Senioren anlässlich von offiziellen U18-Spielen (Meisterschaft, Seven's. usw.). Für Trainings, Stages und Spiele der Junioren-Nationalmannschaften, s. Art. 27.

- 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^{ter} WR-1, Akkreditierung der Trainer zu beachten. Für das Stimmrecht des Clubs an der DV ist eine gültige Clubverantwortlichen-Lizenz des entsprechenden Vertreters Voraussetzung.

Art. 8^{bis} 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
Saison 2013-2014: 30% spielberechtigte Spieler	4	4	5	5	5	6	6	6
Saison 2014-2015: 35% spielberechtigte Spieler	5	5	5	6	6	7	7	7
Saison 2015-2016: 40% spielberechtigte Spieler	6	6	6	7	7	8	8	8
Saison 2016-2017: 45% spielberechtigte Spieler	6	7	7	8	8	9	9	9
Saison 2017-2018: 50% spielberechtigte Spieler	7	8	8	9	9	10	10	11

- 2 Für die Nationalmannschaft spielberechtigt bedeutet (vgl. IRB 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^{ter} Akkreditierung der Trainer

- 1 Mit Beginn der Saison 2017-2018 muss jede Mannschaft durch einen Trainer trainiert sein, welcher eine Akkreditierung der DTN erhalten hat. Clubs mit mehreren Mannschaften müssen einen akkreditierten Trainer für jede Mannschaft lizenzieren. Die untenstehende Tabelle zeigt die verschiedenen Arten von Akkreditierungen auf.

Ausbildungsniveau J&S	Niveau IRB	Akkreditierung FSR	Kategorie Spieler
Moniteur de base		FSR 1	U10, U8, U6
Consolidation	IRB N1		U10, U8, U6
Educateur		FSR 2	U14, U12, U10, U8, U6
Entraîneur N1			U18, U16, U14, U12, U10, U8, U6
Entraîneur N2	IRB N2	FSR 3	Development League, Damen
Trainer Leistungssport		FSR 4	NLA, NLB, NLC

- 2 Die Akkreditierungsvoraussetzungen von Trainern, deren Ausbildung sowie die Übergangsbestimmungen sind in separaten Weisungen geregelt.
- 3 Die Zulassung einer Mannschaft hängt von der Erfüllung der Akkreditierungsvoraussetzungen ihres Trainers ab. Sie müssen zu Beginn und während der Saison gegeben sein.
- 4 Die Trainer haben nach wie vor die Clubverantwortlichenlizenz gemäss WR-2 zu beantragen.

Art. 9 Versicherung der Mitglieder

- 1 Die von der FSR mit einer Lizenz versehenen Mitglieder (wie Spieler, 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. 11 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. 12 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 1 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 Antragsteller. Ohne diese Erklärung kann keine Lizenz erteilt werden. Die Dauer der Gültigkeit der Erklärung ist nicht begrenzt.

1.2 Allgemeine Bestimmungen Spiele

Art. 13 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 des IRB, 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 nach Swiss Olympic-Richtlinien erlassenen Anti-Doping-Regulativs.

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 den 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 den nächstgelegenen 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 des IRB 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.

1.3 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 zur Verfügung stellen. Nimmt der Club mit mehreren Mannschaften teil, muss er für jede teilnehmend 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.

Art. 21 Kategorien von Schiedsrichtern

- 1 **Clubschiedsrichter:** Als Clubschiedsrichter gilt ein bei der FSR 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.
- 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 und kann für die kommenden 5 Jahre zum Clubschiedsrichter werden.

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, welche dazu genügend befähigt und physisch geeignet ist. Unter diesen beiden Personen entscheidet das Los.
- 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^{bis} 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 ihr 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.

1.4 Organisation von Spielen der National- und Repräsentativmannschaften, von Freundschaftsspielen und Turnieren

1.4.1 Nationalmannschaften, Repräsentativmannschaften

Art. 25 Länderspiele

- 1 Ein Länderspiel ist ein Spiel zwischen Mannschaften von zwei Landesverbänden, welche durch die FIRA-AER oder IRB 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 IRB und/oder FIRA-AER.
- 4 Für die Daten der Heimspiele der Nationalmannschaft der Schweiz ist der Spielkalender zu reservieren und es dürfen keine offiziellen Spiele durchgeführt werden.
- 5 Für die Wochenende der Spiele der Nationalmannschaft ist der Kalender der NLA und der NLB wenn möglich zu reservieren. Mit dem Einverständnis der Verantwortlichen beider Mannschaften, können Nachholspiele organisiert werden.

Art. 26 Repräsentativspiele

- 1 Repräsentativspiele sind alle anderen Spiele zwischen Mannschaften der FIRA-AER oder IRB angeschlossenen Verbände, welche nicht die offiziellen Nationalmannschaften sind (z.B. Barbarian's).
- 2 Nur die FSR darf sich zu solchen Spielen verpflichten oder diese organisieren lassen. Dies gilt speziell auch für die Mannschaften der Regionalverbände, U18-, U16- und Damen-Mannschaften.

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 (IRB 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 Vortag 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.
- 9 Ein Club, für welchen an einem Spielwochenende der Meisterschaft/ des Cups 4 oder mehr Spielern für ein Länder- oder Repräsentativspiel der Schweiz (Junioren, Nachwuchs oder Senioren) selektioniert wurde, hat das Recht, die Verschiebung des entsprechenden Meisterschafts-/ Cupmatches zu verlangen.

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 der FSR.

6 Das BoD entscheidet im Fall der Weigerung eines Clubs.

1.4.2 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.

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.

1.4.3 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.

1.4.4 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 dem IRB 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 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 FIRA-AER und des IRB 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) Einschreibegebühr 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 des IRB sind anwendbar.
- 2 Für künstliche Spielfelder wird auf die IRB-Regeln verwiesen (IRB-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 FIRA-AER/ IRB 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 – 1. Liga – NLF - U18 - U16.

Art. 46 Spieldauer

- 1 Die Spieldauer ist generell bestimmt durch die Reglemente der IRB und, im Zusammenhang mit der Liga-Zugehörigkeit, durch die spezifischen Reglemente und Weisungen der FSR
- 2 Für Eliminationsspiele mit Verlängerung, vgl. Art. 83.

Art. 47 Auswechslung von Spielern

- 1 Die Auswechslung von Spielern erfolgt gemäss den geltenden Reglementen des IRB. Diesbezügliche spezifische Weisungen der FSR 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 des IRB sowie den Entscheiden der SK (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 dem Entscheid 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 des IRB (IRB Rules no. 11).

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 1. Liga (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 unter Einbezug der juristischen Vorgaben der Kantone und Gemeinden und, soweit möglich, der Wünsche der Clubs.
- 4 Die Wünsche der Clubs bezüglich des Spielprogramms und der Einschreibung der Mannschaften in den verschiedenen Spielklassen müssen der WK vor der Erstellung des Kalenders zukommen (s. Art. 54). Dasselbe gilt für die Regionen und deren Turniere.
- 5 Mit Ausnahme der Cupfinals und der internationalen Spiele können Matches nur an einem Wochentag (Montag bis Freitag) festgesetzt werden, wenn beide Mannschaften zustimmen.
- 6 Keine Mannschaft kann sich, aus welchem Grund auch immer, weigern, an einem dieser Daten zu spielen, ohne vorgängige schriftliche Einwilligung der WK.
- 7 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 veröffentlicht die WK 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, NLF, 1. Liga sowie weitere Spiele wie Cups, Turniere der Rugbyschulen, Turniere VIIer-Meisterschaft), die für verschiedene Tagungen, Qualifikationen oder Nachholspiele vorgesehenen Daten an.
- 3 Nach der Publikation des Kalenders auf der Website der FSR haben die Clubs 4 Wochen Zeit, diesen mit der Verfügbarkeit ihrer Spielfelder abzustimmen. Die der WK unterbreiteten Verschiebungsvorschläge müssen vorgängig mit der entsprechenden gegnerischen Mannschaft abgemacht sein.
- 4 Kommen die betroffenen Clubs nicht zu einer Einigung, fällt die WK einen Entscheid. Sie berücksichtigt dabei die Grundsätze dieses Reglements.
- 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 Kick-Off-Meetings

Der offizielle Kalender wird den Clubs durch das BoD in einem Kick-Off-Meeting (KOM) vor Beginn der Saison vorgestellt. Es wird je ein Kick-Off-Meeting in der französischen und der deutschen Schweiz durchgeführt. Die Teilnahme durch die Clubs ist obligatorisch. 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 substantiellen 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 1. Liga zu spielen. Das BoD kann Ausnahmen gewähren.
- 3 **Fusionen** (vgl. a. Art. 7 WR-1): Die neue Mannschaft des neu gebildeten Club kann in der Spielklasse des vorher höher klassierten und fusionierten Clubs spielen. Wenn der neu gebildete Club zwei oder mehr Mannschaften stellen will, können diese an Stelle der Vorgänger-Mannschaften spielen. Die letzte Mannschaft des Clubs muss jedoch in der 1. Liga 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 ersten Liga. 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. 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 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 Verletzungen dieser Bestimmungen begründen 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 behält sich die DK vor, von diesem eine schriftliche Bestätigung zu verlangen.

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-1.

- 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 Die DK kann eine schriftliche Bestätigung des Eigentümers oder der zuständigen Behörde verlangen, 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 Vorgängig der Neuansetzung eines Meisterschaftsspiels hat die WK mit den beteiligten Clubs Rücksprache zu nehmen.
- 2 Die WK setzt abschliessend Datum und Ort des verschobenen Spiels fest.
- 3 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.
- 4 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 nach 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 wieder aufnimmt, das Spiel entgegen den IRB offiziellen Regeln 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 Tätlichkeiten 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 Clubs

Die 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.
- 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 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 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).

- 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 FIRA-AER oder IRB zu einem Spiel antritt (z.B. mit der notwendigen Anzahl Reservespielern für 1. Linie) oder wenn die Reglemente von IRB, FIRA-AER sowie des FSR dies vorsehen. Die Reservespieler für die 1. Linie können auch in der Anfangsformation aufgestellt werden (z.B. in der 3. Linie). Für die Mannschaften der 1. Liga 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 Versuchs Differenz 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 weitere 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^{bis} Sanktionen für Spelausschlüsse und Rugby XV- Rugby VII

- 1 Es gilt der Grundsatz der getrennten Systeme von Sanktionen für die Rugby XV Wettkämpfe/ Spiele und Rugby VII Wettkämpfe/ Spiele.
- 2 Insbesondere, wird eine im Rahmen des der offiziellen Rugby VII Wettkämpfe/ Spiele verhängter Spelausschluss (gelbe oder rote Karte) nicht dem Spieler/ der Mannschaft angerechnet im Rahmen der offiziellen Rugby XV Wettkämpfe/ Spiele und umgekehrt.

- 3 Insbesondere kann eine Spielsperre/ Sanktion für ein im Rahmen der Rugby XV Wettkämpfe/ Spiele ausgesprochener definitiver Spielausschluss nicht im Rahmen von offiziellen Rugby VII Wettkämpfe/ Spielen vollzogen werden und umgekehrt.

Art. 77 Ausgeschlossene Spieler (rote Karte)

- 1 Definitiver Spielausschluss (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 Spielausrüstung nicht mehr tragen.
- 2 **Spielsperre:** In den offiziellen Rugby XV Wettkämpfen/Spielen kann ein ausgeschlossener Spieler für die von der DK festgelegte Anzahl offiziellen Rugby XV Spiele oder für eine befristete oder unbefristete Dauer nicht mehr an einem offiziellen Rugby XV Match teilnehmen. Die DK kann weitere Sanktionen aussprechen (s. WR-3).
- 3 **Vorsorgliche Spielsperre:** In den offiziellen Rugby XV Wettkämpfen/ Spielen gilt nach einer roten Karte gilt für den betroffenen Spieler automatisch eine vorsorgliche Spielsperre für die nächsten zwei offiziellen Rugby XV 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^{bis} Verwarnte Spieler (gelbe Karte)

- 1 Folge einer Verwarnung (gelben Karte) ist ein temporärer Spielausschluss von 10 Minuten (resp. gem. Vorschriften IRB) 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^{ter} Weisse Karte

- 1 Die weisse Karte wird durch den Schiedsrichter für technische Fehler gemäss Weisungen der SK verhängt und mit 10 Minuten Spielausschluss bestraft. Sie werden jedoch nicht auf dem Matchblatt verzeichnet und haben keine Busse zur Folge.
- 2 Wird gegen denselben Spieler in demselben Spiel das zweite Mal eine weisse Karte ausgesprochen, so ist diese als weiss-gelb auszusprechen und die Konsequenzen und die Konsequenzen und Sanktionen für die gelben Karten sind anwendbar (insb. finanzielle Sanktion, Kumulation von zwei gelben Karten innerhalb eines Spiels, Kumulation von gelben Karten innerhalb einer Saison, usw.). Die vierte weisse Karte gegen denselben Spieler im selben Spiel hat den definitiven Spielausschluss (weiss-rote Karte) zur Folge und die Konsequenzen und Sanktionen für die roten Karten sind anwendbar.

2.1.5 Klassierung in der Meisterschaft

Art. 78 Gruppenklassierung

- 1 Die Gruppenklassierung erfolgt nach Punkten.
- 2 Nur in der NLA erfolgt die Ermittlung des Schweizermeisters im Playoff-System: Nach der regulären Meisterschaft erfolgt die Gruppenklassierung nach dem Punktesystem. Alsdann erfolgen die Playoff-Spiele mit direkter Elimination.

- 3 Die Gruppenklassierungen werden durch die WK laufend aktualisiert und die aktuellen Tabellen auf der Website der FSR publiziert.

Art. 79 Punktezahlung

- 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 Spelausschluss (rote Karte) in einer Mannschaft und in der Gesamtheit der Matches, welche für das Klassement zählen, wird 1 Punkt für jeden weiteren Spelausschluss 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. 80 Kriterien bei Punktegleichheit

Die Schlussrangierung in allen Aktiv- und Nachwuchsliegen (Ausnahme: NLA, hier werden diese Regeln für die Bestimmung der Schlussrangierung zum Ende der regulären Saison angewendet) erfolgt bei Punktegleichheit von zwei oder mehr Mannschaften nach folgenden Kriterien (in dieser Reihenfolge):

1. Anzahl der definitiven Spelausschlüsse (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 (z.B. NLA-Playoffs, Barrage, etc.), 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 die Wahl der Spielfeldhälfte und dem Anstoss.
- 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 An den Eliminationsspielen dürfen nur Spieler eines Clubs teilnehmen, welche mindestens sechs (6) Spiele der Qualifikationsrunde für diesen Club bestritten haben.
- 2 Das BoD kann Ausnahmen gewähren. 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 Es wird unterschieden zwischen National-, Regional-, Frauen- und Nachwuchsligen.
 - Nationalligen: NLA, NLB, NLC
 - Regionalligen: 1. Liga West und 1. Liga Ost.
 - Frauenliga
 - Nachwuchsligen: U18 und U16- Ligen.
- 3 Der Meisterschaftsbetrieb soll dem Spielniveau der Ligen, der benötigten Anzahl Spiele sowie einem kontinuierlichen Ablauf angepasst sein. In den Nationalligen ist eine hohe Rotationsquote zwischen den einzelnen Spielligen, resp. –Klassen vorzusehen.
- 4 Die 1. Liga ist ausdrücklich als Entwicklungsliga ausgestaltet und es gelten diverse Sonderbestimmungen.

Art. 87 Struktur und Anzahl Mannschaften pro Gruppe

- 1 Grundsätzlich bestehen die NLA, die NLB und die NLC aus max. je 10 Mannschaften.
- 2 Falls aufgrund der Anmeldungen mehr Mannschaften als 10 pro Liga zur Verfügung stehen, ist die WK ermächtigt, die NLC in zwei Gruppen (Gruppe West und Ost) aufzuteilen. Die Qualifikationsrunde der NLC ist diesfalls in den Gruppen zu spielen und in einer Finalrunde zwischen den bestplatzierten Clubs der Qualifikationsrunde der Schweizer Meister NLC zu ermitteln (Einzelheiten vgl. Art. 92^{bis} ff).
- 3 Die Struktur und die Anzahl Mannschaften in der Frauenliga sowie in der U18/ U16 Meisterschaft ist gesondert geregelt und wird je nach Entwicklungsstand in diesen Bereichen festgelegt. Für die U18/ U16 Meisterschaft erlässt die CTJ Weisungen.

Art. 88 Mannschaften der NLA

- 1 Um in der NLA zu spielen, sind die Mannschaften verpflichtet, eine zweite Mannschaft oder Reservemannschaft spielen zu lassen. Falls dies nicht der Fall ist, kann das BoD den NLA Club sanktionieren, in dem er ihn um eine Spielklasse relegiert.
Neu aufgestiegenen Clubs wird ein Jahr Zeit gegeben, sich an diese Regel anzupassen.
- 2 Fünf (5) Forfaits (auch technische) der zweiten Mannschaft während einer Saison entsprechen einem Mannschaftsrückzug respektive einer Nicht-Erfüllung der in Abs. 1 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 teilnimmt. Die weiteren Mannschaften des Clubs sind Reserve-, Damen-, Juniorenmannschaften oder Zweit- oder Drittmannschaften.
- 2 Es können nicht zwei Mannschaften desselben Clubs in einer Spielklasse spielen.
- 3 Für Clubs mit mehr als einer Mannschaft gelten die folgenden Regeln: Wenn an ein und demselben Wochenende das höher klassierte Team (z.B. das erste Team) vor dem unter klassierten Team (z.B. dem zweiten) spielt, kann kein Spieler, welcher auf dem Matchblatt des ersten Teams erscheint, auch auf dem Matchblatt des zweiten erscheinen. Wenn das höher klassierte Team nach dem tiefer klassierten spielt, können 5 Spieler, welche auf dem Matchblatt des tiefer klassierten Teams stehen auch als Reservespieler auf dem Matchblatt des höher klassierten Teams aufgeführt sein.

Art. 90 Keine Einschränkung in den IRB-Reglementen für NLA, NLB, NLC

- 1 Für Mannschaften, welche in der NLA, NLB oder NLC spielen gelten keine Einschränkungen in Bezug auf die Anwendung der Regeln des IRB (wie, z.B. U19-Regeln, usw.).
- 2 Für die Mindestanzahl Spieler sowie mit Bezug auf die entsprechende Anzahl Reservespieler für die 1. Linie wird ausdrücklich auf IRB Regel 3 verwiesen.
- 3 Mannschaften, welche Einschränkungen verlangen oder nicht den Regeln konform zum Spiel antreten, setzen sich den von den Reglementen vorgesehenen Sanktionen aus (technisches Forfait).
- 4 Müssen während dem Spiel aus irgend welchen Gründen no-contest-Gedränge angeordnet werden aufgrund fehlender Ersatzspieler, welche für die 1. Linie genügend ausgebildet und erfahren sind, ist die betroffene Mannschaft nicht berechtigt, den Spieler, dessen Ausscheiden die no-contest-Gedränge verursacht hat, auszuwechseln.
5. 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.

Art. 91 Besondere Bestimmungen für die 1. Liga (Development-League)

- 1 Neu in der FSR aufgenommene und an der Meisterschaft teilnehmende Clubs müssen zwingend in der 1. Liga (Development-League) spielen. Die Spielregeln U19 sind anwendbar.
- 2 Die 1. Liga ist eine Development League, welche das Hauptziel hat, neuen Spielern, 18-20 –jährigen Spielern sowie Spielern, welche von einer Verletzungspause zurückkehren und erst in letzter Linie überzähligen Spielern aus der Erstmannschaft eine Spielgelegenheit zu bieten. Die Sicherheit und das Lernen sind die hauptsächlichen Punkte.

3 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.

4 Anzahl Spieler

- a) Wenn eine Mannschaft mit weniger als 12 Spielern antritt, 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).

Beispiel: Team A hat 10 Spieler, Team B 20. Der Match kann mit 15 gegen 15 oder 14 gegen 14 Spielern (mit einem Auswechselspieler auf beiden Seiten) ausgetragen werden. Wie auch immer das Resultat des Spiels ist, das offizielle Resultat ist ein Sieg von Team B mit 30 : 0..

- b) Wenn eine Mannschaft zwischen 12 und 14 Spielern hat, muss sich die gegnerische Mannschaft an die Anzahl der Spieler anpassen.

Beispiel: Team A hat 13 Spieler, Team B 22: Der Match wird mit 13 gegen 13 Spielern gespielt, mit 9 Ersatzspielern für Team B. Wenn sich ein Spieler von Team A verletzt und nicht ersetzt werden kann, muss Team B die Anzahl seiner Spieler reduzieren.

- c) Wenn beide Teams weniger als 12 Spieler haben, ist das Resultat 0-0, keine der Mannschaften erhält einen Punkt im Klassement. Ein Freundschaftsspiel kann ausgetragen werden.
- d) Wenn beide Teams zwischen 12 und 14 Spielern haben, findet ein offizieller Match statt und das Resultat wird entsprechend eingetragen.

Beispiel: Team A hat 12 Spieler und Team B 14 Spieler. Der Match wird mit 12 gegen 12 Spielern ausgetragen (+2 Auswechselspieler für Team B). Wenn ein Spieler von A sich verletzt und ausscheidet, muss Team B die Anzahl Spieler anpassen.

- e) Wenn beide Teams 15 oder mehr Spieler haben, gelten keine besonderen Regeln
- 5 Das Prinzip der numerischen Gleichheit der Spieler gilt auch während dem Spiel, im Fall von Verletzungen von Spielern, nicht jedoch im Fall von Sanktionen (rote, gelbe oder weisse Karte) oder Verspätungen von Spielern.
- 6 Wenn eine Mannschaft während einer Meisterschaft 5 oder mehrere Male mit weniger als 12 Spielern antritt, oder wenn sie 5 oder mehrere Male ein uncontested scrum verlangt oder verursacht, muss sie in der nächsten Saison zwingend in der Swiss Super Sevens spielen. Wenn die betroffene Mannschaft eine Zweitmannschaft eines grossen Clubs ist, gilt diese mit der Relegation in die Swiss Super Sevens als aufgelöst.

Art. 92 Ablauf der Meisterschaft

Die ordentliche Meisterschaft/ Qualifikationsrunde läuft nach dem Prinzip der Hin- und Rückspiele ab. Alle eingeschriebenen Teams spielen gegen alle, einmal in einem Heimspiel, einmal auswärts gegen jeden Gegner.

Art. 92^{bis} Besondere Bestimmungen für die NLC (s. Art. 87 Abs. 2)

- 1 Falls die NLC aus mehr als 10 Mannschaften besteht, wird sie in 2 regionale und möglichst gleich grosse Gruppen aufgeteilt (Vorrundengruppen: Gruppe Ost und Gruppe West; Finalrundengruppen: Gruppe C1 und Gruppe C2).
- 2 Die Zuteilung der Mannschaften auf die Gruppen erfolgt durch die WK.
- 3 Die Meisterschaft wird aufgeteilt in eine Vorrunde und eine Finalrunde.
- 4 Die Vorrunde besteht aus einer Hin- und Rückrunde unter den der beiden Vorrundengruppen (Gruppe Ost und Gruppe West; total 10 Spiele pro Team).
- 5 Nach der Vorrunde werden die ersten drei Teams aus den beiden Vorrundengruppen (Gruppe Ost und Gruppe West) in der Finalrundengruppe C1 eingeteilt, die letzten drei Teams aus den beiden Vorrundengruppen in der Finalrundengruppe C2, um in diesen Finalrundengruppen die Finalrunde zu spielen.
- 6 Die Finalrunde besteht lediglich aus Hinspielen innerhalb der neu gebildeten Gruppe (C1 und C2; total 5 Spiele pro Team).
- 7 Der Gewinner der Finalrunde der Gruppe C1 ist Schweizer Meister der NLC.

Art. 92^{ter} Vorrunde und Klassierung für Finalrunde in der NLC (s. Art. 87 Abs. 2)

- 1 Während der Vorrunde wird gemäss WR-1 eine Tabelle je für die Gruppe Ost und die Gruppe West geführt.
- 2 Am Ende der Vorrunde gilt diese Tabelle für die Einteilung der Mannschaften in die Finalrundengruppen sowie für die Erstellung der Anfangsklassements der Finalrundengruppen.
- 3 Anfangsklassement der Gruppe C1: Die ersten beiden Mannschaften der Vorrundengruppen (Gruppen Ost und West) belegen die Plätze 1 und 2 in der Gruppe C1, die zweiten beiden

Mannschaften der Vorrundengruppen die Plätze 3 und 4 und die dritten Mannschaften der Vorrundengruppen die Plätze 5 und 6 in der Finalgruppe C1.

- 4 Anfangsklassament der Gruppe C2: Die vierten Mannschaften der Vorrundengruppen belegen die Plätze 1 und 2 der Gruppe C2, die fünftklassierten Mannschaften der Vorrundengruppen die Plätze 3 und 4 sowie die sechsten Mannschaften der Vorrundengruppen die Plätze 5 und 6 der Finalgruppe C2.
- 5 Unter den in den Vorrundengruppen jeweils gleich klassierten Mannschaften sind folgende Kriterien für die Tabellenposition in der Finalrundengruppe massgebend (in dieser Reihenfolge):
 - Punkte aus der Vorrunde
 - In der Vorrunde erzielte Versuche
 - In der Vorrunde erhaltene Versuche
 - In der Vorrunde erhaltene rote Karten
 - Das Los

Art. 92^{quater} Finalrunde der NLC (s. Art. 87 Abs. 2)

- 1 Die Finalrunde wird lediglich in einer Hinrunde gespielt. Dabei spielt jedes Team einmal gegen jedes andere Team derselben Finalrundengruppe.
- 2 Das Heimrecht bestimmt sich dabei nach der Tabellenposition zu Beginn der Finalrunde: Die ersten drei Teams der Finalrundengruppe haben 3 Heimspiele, die letzten 3 Teams 2 Heimspiele.
- 3 Nach Möglichkeit ist darauf zu achten, dass das Heimrecht jeweils gegenüber den nächstklassierten (in der Regel nächst-folgend-klassierten) Teams ausgeübt werden kann.
- 4 Die Matches unter den zu Beginn der Finalrunde bestklassierten Teams sind nach Möglichkeit am Ende der Finalrunde anzusetzen.

Art. 92^{quinquies} Schweizer Meister NLC, Aufstieg in die NLB (s. Art. 87 Abs. 2)

- 1 Der Gewinner der Finalrunde der Gruppe C1 ist Schweizer Meister der NLC.
- 2 Er steigt gemäss WR-1 automatisch in die NLB auf.
- 3 Die zweitplatzierte Mannschaft der Gruppe C1 ist berechtigt, am Barrage-Spiel um den Aufstieg in die NLB gemäss WR-1 teilzunehmen.

Art. 92^{sexies} Kalenderplanung (s. Art. 87 Abs. 2)

- 1 Die WK führt die Kalenderplanung für die Vorrunde mit der allgemeinen Kalenderplanung gemäss den Bestimmungen von WR-1 durch.
- 2 Unmittelbar nach Beendigung der Vorrunde, erstellt die WK den Kalender für die Finalrunde. Die Bestimmungen von WR-1 sind ebenfalls anwendbar.

2.1.8 Bestimmung der Gruppenmeister/ Aufstieg und Relegation

Art. 93 Bestimmung der Gruppenmeister

- NLA

Nach der Qualifikationsrunde nehmen die Mannschaften auf den Rängen 1 bis 6 an der Finalrunde teil. Die Ränge bestimmen sich nach den Art. 78 ff.

Finalrunde: Die Finalrunde verläuft in drei Phasen mit Eliminationsspielen (Art. 83):

Play-offs: Der Tabellendritte empfängt den Sechsten, der Vierte empfängt den Fünften.

Halb-Finals: Der Erste der Qualifikationsrunde empfängt den Sieger des Spiels Dritter gegen Sechster.

Der Zweite der Qualifikationsrunde empfängt den Sieger des Spiels Vierter gegen Fünfter.

Final: Der Sieger des Halbfinals, der nach Abschluss der Qualifikationsrunde am besten klassifiziert war, empfängt den anderen Halbfinalsieger. Der Sieger des Finals ist Schweizer Meister NLA.

Aus Kalendergründen können die Playoffs auch nur als Halbfinal (unter den 4 bestplatzierten Teams der Qualifikationsrunde) und Final ausgetragen werden. In den Halbfinals empfängt das erstplatzierte Team der Qualifikationsrunde das viertplatzierte und das zweitplatzierte Team der Qualifikationsrunde das drittplatzierte. Im Finale empfängt der Sieger des Halbfinals, der nach Abschluss der Qualifikationsrunde am besten klassifiziert war, den anderen Halbfinalsieger. Der Sieger des Finals ist Schweizer Meister NLA.

- **NLB**

Das Team auf erstem Platz in der Tabelle nach der Qualifikationsrunde ist Schweizer Meister NLB.

- **NLC**

Das Team auf erstem Platz in der Tabelle nach der Qualifikationsrunde ist Schweizer Meister NLC; Ausnahme: Bei Anwendung von Art. 87 Abs. 2.

- **1. Liga**

Ost : Das Team auf erstem Platz in der Tabelle nach der Qualifikationsrunde ist Regional-Meister 1. Liga Ost

West : Das Team auf erstem Platz in der Tabelle nach der Qualifikationsrunde ist Regional-Meister 1. Liga West

- **Damen**

Das Team auf erstem Platz in der Tabelle nach der Qualifikationsrunde ist Schweizer Meister Damen.

Art. 94 Aufstieg und Relegation

- **NLA/LNB**

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

Das erstplatzierte Team der NLB steigt in die NLA auf.

Das Team auf dem neunten Platz der NLA bestreitet ein Entscheidungsspiel über Aufstieg NLA/Abstieg NLB gegen den Zweiten der NLB mit Heimrecht für das NLB-Team.

- **NLB/LNC**

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

Das erstplatzierte Team der NLC steigt in die NLB auf.

Das Team auf dem neunten Platz der NLB bestreitet ein Entscheidungsspiel über Aufstieg NLB/Abstieg NLC gegen den Zweiten der NLC mit Heimrecht für das NLC-Team.

- **NLC/ 1. Liga**

Mit jeder abgeschlossenen Saison entscheidet das BoD über die Zusammensetzung der NLC und der 1. Liga. Der Aufstieg von der 1. Liga in die NLC ist möglich ohne Berücksichtigung von sportlichen Qualifikationskriterien, insb. die Tabellenposition am Ende der Saison. Der Aufstieg einer Mannschaft der 1. Liga kann frühestens nach einer vollständig durchgespielten Saison. Die Mannschaft muss Stabilitätskriterien aufweisen, insbesondere:

- Jeden Match der vergangenen Saison ist die Mannschaft vollständig angetreten, inkl. Vorgaben für die 1. Linie (vgl. Art. 90)
- Kein Forfait, auch kein technisches
- Keine No-contest-Situation verschuldet
- Die Mannschaft weist eine finanzielle Stabilität auf, welche es ihr erlaubt, die Saison in der NLC zu spielen (Beitragsgebühren, Transportkosten, usw.)

Gesuche um Aufstieg in die NLC sind mit vollständigem Dossier bis am 15. Juli an das BoD zu senden. Das BoD entscheidet abschliessend über die Promotion in die NLC.

Eine Zweit-, Dritt- usw.- Mannschaften eines Clubs, welche von der 1. Liga in eine höhere Spielklasse aufsteigen will, gelten zusätzlich zu den in Abs. 3 genannten, folgende Kriterien:

- Die betreffende Mannschaft braucht eine Mindestanzahl von 15 Lizenzen.

Art. 94^{bis} 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 darunter stehende Spielklassen) können in keinem Fall den Aufstieg in die höhere Spielklasse verweigern (Ausnahmen für die 1. Liga).
- 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.
- 3 An ihrer Stelle wird die am Ende der Qualifikationsrunde zweitplatzierte Mannschaft Meister der Spielklasse und steigt automatisch in die nächsthöhere Spielklasse auf. Die dahinter qualifizierte Mannschaft rückt entsprechend nach und kann am Entscheidungsspiel über den Aufstieg teilnehmen.
- 4 Verweigert die zweit-, dritt- usw. platzierte Mannschaft ihrerseits den Aufstieg aus Gründen der Stabilität, treten dieselben Folgen ein und rückt die nächstklassierte Mannschaft rückt entsprechend nach.
- 5 Findet sich auf diese Weise keine aufstiegswillige Mannschaft, wird auf ein Barrage-Spiel oder einen Abstieg aus der oberen Liga verzichtet. Die WK ist für den Entscheid zuständig.

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:
 - Verursachen von mehr als einem (1) Forfait
 - Verursachen von mehr als einem (1) technischen Forfaits
 - Verlangen oder Verursachen von mehreren 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 1. Liga erfolgen.
- 3 Folgen der Relegation:
 - a) Die betroffene Mannschaft steigt für die nächste Saison in die nächst untere Spielklasse oder die 1. Liga 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 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.. 1 aufgeführten Vorfälle angibt.
- 5 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, NLB und der NLC ausgetragen) sowie einen Cup FSR (unter den Mannschaften der 1. Liga ausgetragen).
- 2 Für den Cup FSR sind die Bestimmungen über die 1. Liga anzuwenden.
- 3 Die Matches der Cupspiele werden nach den Vorschriften für direkte Eliminationsspiele ausgetragen (Art. 83 WR-1).

Art. 97 Daten der Cup-Spiele

Die erste Runde der Cup-Spiele ist an demselben Wochenende durchzuführen.

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“

- 1 Die „Basis-22er“ einer ersten Mannschaft eines Clubs besteht aus den 22 Spielern, welche in der laufenden Saison die meisten offiziellen Spiele dieses Clubs mit der ersten Mannschaft des Clubs gespielt haben und damit als Titelhalter in der ersten Mannschaft dieses Clubs für die laufende Saison gelten.
- 2 Die Spieler, welche zu einem „Basis-22er“ einer ersten Mannschaft eines Clubs gehören, können nicht mehr in einer weiteren, in einer unteren Klasse spielenden Mannschaft dieses Clubs spielen.
- 3 Die Zusammenstellung der „Basis-22er“ wird durch die WK für jeden Club bestätigt, welcher mit mehr als einer Mannschaft am Schweizer und/ oder FSR-Cup teilnimmt.
- 4 Diese Liste muss 48 Stunden vor dem ersten Cup-Spiel einer Saison an die WK, DK und SK gesandt werden und behält Gültigkeit für die gesamte Dauer des Wettbewerbes.

- 5 Falls ein Club gleichzeitig mit zwei oder drei Mannschaften sowohl in der NLA, als auch der NLB und/ oder NLC teilnimmt, sowie mit einer Mannschaft in der 1. Liga und deshalb sowohl am Schweizer Cup, als auch am FSR Cup teilnimmt, gelten für die Mannschaft, welche am Schweizer Cup teilnimmt die hier definierten Regeln, nur dass anstatt des „Basis 22er“ ein „Basis 32er“ angewendet wird.

Art. 100 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 Finalsiege werden auf einem Spielfeld ausgetragen, welches spätestens bei Saisonhälfte der Meisterschaft benannt wird.

2.3 Organisation der Wettkämpfe der Damen

Art. 101 Organisation der Wettkämpfe der Damen

Die Meisterschaft der Damen wird in zwei Modi ausgetragen:

- dem Swiss Super Sevens, bestehend aus 5 Turnieren von 7er-Rugby, gemäss Kap. 2.5.
- der NLF Meisterschaft, bestehend aus XVer-Meisterschaft, welche nach den folgenden Regeln durchgeführt wird (Art. 102).

Art. 102 XVer-Meisterschaft

- 1 Die Damenwettkämpfe unterstehen dem Wettkampfbeglement der FSR wie alle anderen Wettkämpfe.
- 2 Die Wettkämpfe werden unter der Leitung der durch das BoD ernannten Organisation durchgeführt.
- 3 Die Matches werden gemäss den geltenden IRB-Regeln XV ausgetragen, ohne irgendwelche einschränkenden Reglemente des IRB (wie z.B. U19-Regeln, usw.). Es liegt jedoch einzig im Ermessen des Schiedsrichters, die Regeln für das Gedränge auf diejenige der U19-Regeln zu beschränken (1,5 Meter Verschiebung, 45 Grad Drehung), wenn dies im Laufe des Spieles und im Interesse der Sicherheit der Spielerinnen als notwendig erweisen sollte.
- 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 anpassen. Das Prinzip der numerischen Gleichheit der Spielerinnen gilt auch im Fall von Verletzungen von Spielerinnen, jedoch nicht im Fall von Sanktionen (rote, gelbe oder weisse Karte) oder Verspätung von Spielerinnen. Die Spieldauer ist zwei Mal 40 Minuten, ausser anders lautender Abrede der Captains.

- 6 Wenn eine Mannschaft weniger als 12 Spielerinnen hat, wird der Match 30-0 für die gegnerische Mannschaft gewertet. Ein Freundschaftsspiel soll ausgetragen werden. Das Ausleihen von Spielerinnen ist erlaubt. Wenn die Anzahl Spielerinnen nicht von Beginn an erreicht ist, können auch bei anderen Clubs lizenzierte Spielerinnen am Freundschaftsspiel teilnehmen. In jedem Fall müssen die Namen, Vornamen, Lizenznummern und Clubs auf dem Matchblatt aufgeführt sein.
- 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.

2.4 Organisation der Junioren-Meisterschaft

Art. 103 Weisungen CTJ

Bis zur vollständigen Erstellung, ist die Organisation der Junioren-Meisterschaft in Weisungen der CTJ geregelt.

2.5 Organisation Swiss Super Sevens

2.5.1 Swiss Super Seven's Meisterschaft

Art. 104 Seven's Rugby in der FSR

- 1 Swiss Super Seven's ist die von der FSR organisierte Meisterschaft im 7's Rugby. Sie setzt sich zusammen aus Qualifikationsturnieren (gespielt mit Gruppenphasen und Finalspielen) und einem Finalturnier (gespielt mit Gruppenphase und Finalspielen), welche von Clubs durchgeführt werden (Host Clubs) gemäss den Vorgaben der FSR. Die Zuteilung der Turniere an die Clubs wird durch die WK durchgeführt.
- 2 Nach jedem Turnier werden Punkte für die Gesamtwertung (Meisterschaft) verteilt (Art. 108). Nach Beendigung der Qualifikationsturniere sind die 8 (acht) bestklassierten Mannschaften gemäss der Gesamtwertung für das Finalturnier qualifiziert (Art. 109). Der Gewinner des Finalturniers ist Gewinner der Swiss Super Seven's Meisterschaft (Schweizer Meister 7's Rugby).
- 3 Die Spielregeln des IRB für 7's Rugby sind anwendbar.

Art. 105 Teilnahme- und Spielberechtigungen

1 Clubs

Berechtigt an der Teilnahme am Swiss Super Seven's sind bei der FSR registrierte Clubs mit bei der FSR für diesen Club lizenzierten Spielern.

2 Zweit- oder Drittmannschaften von Clubs

Nur eine Mannschaft pro Club kann Punkte für die Gesamtwertung des Swiss Super 7 gewinnen. Zweite oder dritte Mannschaften eines Clubs können zwar teilnehmen, um die Organisation des Turniers zu erleichtern; sie erhalten jedoch nur Punkte für das einzelne Turnier (Klassiment des Qualifikationsturniers), nicht jedoch für die Gesamtwertung. Die Erst-, Zweit- oder Drittmannschaften sind als solche zu kennzeichnen. In der Gesamtwertung wird immer nur dem als erstes Team gekennzeichneten Team Punkte zugeteilt.

Nimmt ein Club mit zwei oder mehr Mannschaften an einem Turnier teil, so ist den Spielern der Wechsel unter den Mannschaften während dem einzelnen Turnier nicht erlaubt. Der Club darf jedoch die Mannschaftszusammensetzung für das nächste Turnier neu gestalten.

3 7'er Rugby-Clubs

Reine 7'er Rugby-Clubs können sich bei der FSR registrieren und ihre Spieler lizenzieren. Die Lizenzierung der Spieler erfolgt nach WR-2. Bereits für einen Club lizenzierte Spieler dürfen nicht für ein solches Team starten.

Die Aufnahmebedingungen für einen 7'er Rugby-Club sind dieselben wie für einen XV Rugby Club (insb. Aufnahme/ Stellungnahme der zuständigen Region), ausgenommen der offiziellen Bestätigung dass er über ein geeignetes Spielfeld verfügt. Er hat der FSR eine Wettbewerbspauschale von CHF 200.-- sowie die allgemein gültigen Lizenzgebühren zu entrichten. Er hat jedoch keine Busse für fehlende Schiedsrichter gemäss Art. 20 dieses Reglements zu entrichten. Die Clubs haben kein Stimmrecht in der DV.

Will ein reiner 7'er Rugby-Club später als Rugby XVer Club und als Vollmitglied der FSR aufgenommen werden, muss er alle weiteren Voraussetzungen gemäss Statuten und Reglementen erfüllen.

4 Ententes und Mixed Teams

Erlaubt sind auch Ententes oder Mixed-Teams, d.h. eine Zusammensetzung von Spielern, welche für verschiedene Clubs lizenziert sind. Sie können um den Titel „Schweizer Meister Seven's Rugby“ mitspielen. 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.

Die Änderung der Zusammensetzung der Ententes und Mixed Teams während laufender Meisterschaft ist nicht mehr möglich. Ausgangspunkt ist das Matchblatt des ersten Turniers, an welchem die Entente/ das Mixed-Team teilnimmt.

- 5 Ein Spieler, welcher an einem Wochenende Swiss Super Sevens spielt, darf an demselben Wochenende keine Rugby XV – Spiele bestreiten und umgekehrt. Bei Missachtung dieser Regel verliert der entsprechende Club beide Spiele (der XVer-Mannschaft und das 7'er Turnier) per Forfait.
- 6 Für die Versicherung von lizenzierten wie von nicht-lizenzierten Spielern ist Art. 9 anwendbar (Versicherung ist Sache des Teilnehmers). Die FSR und der Host-Club lehnt jede Haftung ab.

Art. 106 Anmeldungen/ Kontrollen

1 Clubs/ Zweit- oder Drittmannschaften, 7er Rugby-Clubs

- Anmeldung für Swiss Super Seven's: Clubs und ihre Zweit- oder Drittmannschaften brauchen keine besondere Einschreibung an das Swiss Super Seven's. Sie melden sich an das einzelne Turnier an.
- Anmeldung an das Turnier: Clubs und ihre Zweit- oder Drittmannschaften melden sich beim Host Club gemäss dessen Bestimmungen für das einzelne Turnier an und bringen an das Turnier das „Matchblatt Swiss Super Seven's“ sowie die Spielerlizenzen mit. Die Turnierleitung führt zu Beginn des Turniers die Lizenzkontrollen durch und sendet nach Abschluss des Turniers das Matchblatt an die LK.

2 Ententes und Mixed Teams

- Anmeldung für Swiss Super Seven's: Entents oder Mixed Teams melden sich spätestens zwei Wochen vor Beginn des ersten Turniers bei der WK an. Die Anmeldung enthält eine Liste der Spieler, welche an der Entente/ das Mixed-Team teilnehmen. Anzugeben ist: Name und Vorname des Spielers, Club, Lizenz-Nummer. Die Präsidenten der betroffenen Clubs geben ihre Zustimmung gemäss Art. 105 Abs. 4 (per E-Mail). Die WK entscheidet definitiv über die Zulassung des Teams. Nach erfolgter Zulassung informiert sie die Turnierleitung der Host Clubs und sendet ihnen die Liste der zugelassenen Spieler.

- Anmeldung an das Turnier: Nach erfolgter Zulassung zum Swiss Super Seven's, melden sich die Ententes und Miexd Teams beim Host Club gemäss dessen Bestimmungen für das einzelne Turnier an und bringen an das Turnier das Matchblatt Swiss Super Seven's sowie die Spielerlizenzen mit. Die Turnierleitung führt zu Beginn des Turniers die Lizenzkontrollen durch sowie die Kontrolle, ob die Spieler auf dem Matchblatt mit der Zulassung der WK übereinstimmen und sendet nach Abschluss des Turniers das Matchblatt an die LK.

Art. 107 Kalenderplanung/ Vergabe der Turniere an Host Clubs

- 1 Die Kalenderplanung des Swiss Super Seven's verläuft parallel zur Kalenderplanung der Meisterschaft (vgl. Kap. 2.1.2.1).
- 2 Mit dem synoptischen Kalender werden auch die Daten der Swiss Super Seven's Turniere publiziert. Interessierte Host Clubs können sich bei der WK anmelden. Die Vergabe der Turniere erfolgt durch die WK.
- 3 Bei der Kalenderplanung und der Vergabe der Turniere ist auf eine möglichst lange Ausnutzung des Kalenderjahres zu achten. Host Clubs mit günstigen meteorologischen Bedingungen oder künstlichen Spielfeldern sind Turniere im Spät- oder Frühjahr zuzuteilen.
- 4 Das Finalturnier fällt mit dem Schweizer Cup zusammen.

Art. 108 Punkteverteilung in der Meisterschaft (Gesamtwertung)

- 1 Nach jedem Qualifikationsturnier werden Punkte für die Gesamtwertung verteilt.
- 2 Der Erste eines Qualifikationsturniers erhält 10 (zehn) Punkte für die Gesamtwertung. Die Mannschaft, die ein Qualifikationsturnier an zweiter Stelle beendet, erhält 9 (neun) Punkte, der Dritte erhält 8 (acht) Punkte – und absteigend weiter bis zur Mannschaft auf Rang 10 (zehn) und alle dahinter folgenden Teams, welche je 1 (einen) Punkt erhalten.

Eine Mannschaft mit einem (oder mehreren) Forfaits erhält in jedem Fall 0 (null) Punkte für das Qualifikationsturnier und 1 (ein) Punkt Abzug in der Gesamtwertung.
- 3 Für Zweit- und Drittmannschaften gilt die Regel von Art. 104 Abs. 2.
- 4 Kriterien bei Punktegleichheit (in dieser Reihenfolge):
 1. Anzahl teilgenommener Turniere
 2. Anzahl der definitiven Spelausschlüsse (rote Karten) einer Mannschaft für alle Matches des Turniers. Dabei wird jede Art von roter Karte (Spieler, Trainer, Verantwortliche, usw.) berechnet.
 3. Die bessere Mannschaft in Bezug auf Direktbegegnungen (Siege).
 4. Höhere Anzahl erzielter Versuche in allen Matches, welche für das Klassement zählen.
 5. Das Los.
- 5 Zuständig für die Punkteverteilung und die Gesamtwertung ist die WK.

Art. 109 Teilnahme am Finalturnier

- 1 Nach Beendigung der Qualifikationsturniere sind die 8 (acht) bestklassierten Mannschaften gemäss der Gesamtwertung (Punkteverteilung in der Meisterschaft, s. Art. 108) für das Finalturnier qualifiziert.
- 2 Massgeblich ist die Gesamtwertung von Art. 107.

2.5.2 Spielmodus Turniere

Art. 110 Gruppeneinteilung und Gruppenphase

- 1 Je nach Anzahl von eingeschriebenen Teams sind 1, 2 oder 4 Gruppen à 3 bis 8 Mannschaften vorzusehen. Für die Einteilung der gemeldeten Gruppen ist der Veranstalter allein zuständig. Es entscheidet das Los. Die Losziehung findet zu Beginn des Turniers im Beisein der Teams statt.
- 2 Die Gruppenphase besteht aus Matches zwischen allen Teams einer Gruppe (round robin).
- 3 Die Spiele werden ohne Verlängerung gespielt.
- 4 Die Punkte werden wie folgt vergeben:
 - Sieg: 3 Punkte
 - Unentschieden: 2 Punkte
 - Niederlage: 1 Punkt
 - Forfait: 0 Punkte

Art. 111 Rangordnung nach der Gruppenphase

- 1 über die Rangordnung innerhalb einer Gruppe nach der Gruppenphase entscheidet die Anzahl der erreichten Punkte.
- 2 Wenn am Ende der Gruppenphase zwei Teams dieselbe Anzahl Punkte aufweisen, entscheidet der Ausgang der Direktbegegnung über die Tabellenposition. War die Direktbegegnung unentschieden, entscheiden dieselben Kriterien wie bei Punktgleichheit zwischen mehr als zwei Teams (s. Abs. 3).
- 3 Wenn am Ende der Gruppenphase mehr als zwei Teams dieselbe Anzahl Punkte aufweisen, wird ihre Tabellenposition nach folgenden Kriterien und in dieser Reihenfolge festgelegt:
 1. Differenz zwischen den in allen Gruppenspielen für und gegen das entsprechende Team erzielten Punkten (erzielte Punkte minus erhaltene Punkte). Das Team mit der höchsten positiven Anzahl Punkte ist am höchsten klassiert.
 2. Differenz zwischen den in allen Gruppenspielen für und gegen das entsprechende Team erzielten Versuchen (erzielte Versuche minus erhaltene Versuche). Das Team mit der höchsten positiven Anzahl Versuche ist am höchsten klassiert.
 3. Anzahl der in allen Gruppenspielen erzielten Punkte. Das Team mit der höchsten Punktzahl ist am höchsten klassiert.
 4. Anzahl der in allen Gruppenspielen erzielten Versuche. Das Team mit der höchsten Anzahl Versuche ist am höchsten klassiert.
 5. Losziehung.

Art. 112 Finalspiele, Trostrunde und Schlussklassement

- 1 Die Finalspiele (play-offs) erfolgen nach dem Knock-out-System mit Halbfinal und Final (Plätze 1 – 4 im Schlussklassement).
 - Halbfinals: Jeweils der nach der Gruppenphase erstplatzierte einer Gruppe spielt gegen den zweitplatzierten der anderen Gruppe.
 - Final: Die beiden Sieger der Halbfinals tragen das Finale aus und belegen den 1. und 2. Platz im Schlussklassement
 - Kleiner Final: die beiden Verlierer der Halbfinals tragen den kleinen Final aus und belegen den 3. und 4. Rang im Schlussklassement.
- 2 Die Trostrunde (Consolation) erfolgt ebenfalls nach dem Knock-out-System mit Halbfinal und Final und dient der Ermittlung der Plätze 5 - 8 im Schlussklassement.

- Ausscheidungsrunde: Jeweils der nach der Gruppenphase drittplatzierte einer Gruppe spielt gegen den viertplatzierten der anderen Gruppe.
 - Endspiel Rang 5 und 6: Die beiden Sieger der Ausscheidungsrundenspiele tragen das Spiel um den 5. und 6. Rang im Schlussklassement aus.
 - Endspiel Rang 7 und 8: Die beiden Verlierer der Ausscheidungsrundenspiele tragen das Spiel um den 7. und 8. Rang im Schlussklassement aus.
- 3 Bei nur einer Gruppe oder bei 4 Gruppen in der Gruppenphase sind die Bestimmungen entsprechend anzupassen. Bei ungerader Anzahl Mannschaften sind den Bestklassierten Freilose zuzuteilen.
 - 4 Aus Zeitgründen kann auf die Trostrunde verzichtet werden. Diesfalls sind für die Plätze, die sich nicht für die Play-offs qualifiziert haben, für das Schlussklassement die Bestimmungen über die Rangordnung am Ende der Gruppenphase (s. Art. 111) massgebend.
 - 5 Wenn bei Spielen nach dem Knock-out-System am Ende der regulären Spielzeit unentschieden steht, wird wie folgt vorgegangen:
 - Es wird in einer Verlängerung so lange weiter gespielt, bis der nächste Punkt fällt (Sudden death). Die Mannschaft, die den Punkt erzielt, hat gewonnen.
 - Die Verlängerungen sind in Zeitabschnitte von 5 Minuten eingeteilt. Nach jedem Zeitabschnitt wird die Seite gewechselt, ohne Pause.
 - Das Team, welches zuerst Kick-off hatte, hat auch Kick-off im ersten Abschnitt der Verlängerung. In den folgenden Abschnitten alterniert der Kick-off.

2.5.3 Allgemeine Turnierbestimmungen

Art. 113 Turnierbestimmungen/ Turnierleitung

- 1 Die Turnierbestimmungen sind vom Veranstalter aufgrund dieses Reglements festzulegen.
- 2 Für jedes Turnier muss der Host Club ernennen und zur Verfügung stellen:
 - a) die Turnierleitung (mind. 3 Mitglieder, die über eine Spieler- oder Clubverantwortlichen-Lizenz verfügen müssen);
 - b) die Protestkommission (mind. 3 Mitglieder, die über eine Spieler- oder Clubverantwortlichen-Lizenz verfügen müssen). Deren Mitglieder dürfen nicht der Turnierleitung.
 - c) 2-3 Commissioners, welche für die Ordnung am Spielfeldrand und insbesondere für die korrekten Auswechslungen zuständig sind.
- 3 Die Turnierbestimmungen sind der WK und den teilnehmenden Clubs spätestens eine Woche vor dem Turnier schriftlich (mindestens auf Französisch und Deutsch) mitzuteilen und müssen enthalten:
 - a) der Ort und das Datum des Turniers;
 - b) die teilnehmenden Teams und deren Farben;
 - c) die Gruppeneinteilung (resp. Gruppeneinteilung und Losziehung);
 - d) den Spielplan und den Finalmodus;
 - e) die Anmeldegebühr;
 - f) die Bestimmungen über die Abgabe der Preise;
 - g) die Zusammensetzung der Turnierleitung;
 - h) die Zusammensetzung der Protestkommission,;
 - i) die Koordinaten des Sicherheitsverantwortlichen.

- 4 Spätestens zwei Tage nach Turnierende hat die Turnierleitung der WK das Formular Turnierabschluss zuzustellen.
- 5 Der Host Club ist verantwortlich für die Organisation der Sicherheit und Sanität (vgl. Art. 17).
- 6 Für sämtliche Marketing- und Sponsoring-Rechte für das Swiss Super Seven's gilt Art. 10. Die FSR behält sich vor, mit den Host Clubs einen Hosting Vertrag abzuschliessen.

Art. 114 Technische Bestimmungen

- 1 Der Spielplan ist für alle teilnehmenden Teams verbindlich.
- 2 Der Veranstalter weist im Spielplan jedem Team die Platzhälfte zu und bezeichnet das Team, das den Anstoss hat.
- 3 Treten beide Teams in gleichfarbigem Dress zu einem Spiel an, so ist das im Spielplan erstgenannte Team berechtigt, in seinen Farben zu spielen. Der Gegner muss einen Ersatzdress beschaffen.
- 4 Die Uhr der Turnierleitung ist allein massgebend.
- 5 Bei Nichtantreten eines Teams an einem Match oder einem Turnier kann dies von der Turnierleitung disqualifiziert (Ausschluss vom Turnier und Forfaitfolgen).
- 6 Verlässt ein Team frühzeitig ein Spiel oder Turnier, wird der Fall als Forfait gewertet. Die Turnierleitung meldet den Fall der DK. Das Forfait hat keine Auswirkungen für den Club in der XV-Meisterschaft.
- 7 Folgen eines Forfaits mit Bezug auf das Turnier:
 - Für das Team: Aberkennung von allen erzielten Punkten und Versuchen sowie von allen Klassement-Punkten für das Team (s. auch Art. 108 Abs. 2).
 - Klassement: Alle gegen dieses Team erzielten Resultate werden gestrichen (erzielte Punkte, Versuche, Klassement-Punkte)
- 8 Folgen von Forfaits mit Bezug auf Swiss Super Seven's: das zweite Forfait während des Swiss Super Seven's führt automatisch zum Ausschluss der Mannschaft von der Meisterschaft Swiss Super Seven's.
- 9 Gemäss IRB Regeln dürfen die Teams mit max. 10 Spielern an ein einzelnes Spiel antreten und max. 3 kontrollierte und feste Auswechslungen pro Spiel vornehmen. Die 3 Auswechselspieler müssen sich innerhalb der Coaching Zone befinden. Die 2 nicht eingesetzten Spieler eines Teams müssen sich im Zuschauerbereich aufhalten. Der Commissioner wacht über die Einhaltung dieser Regel sowie über die korrekten Auswechslungen.

Art. 115 Verwarnungen und Ausschlüsse

- 1 Ein mit roter Karte oder mit zweiter gelber Karte während eines Turniers bestrafte Spieler ist von der Teilnahme an weiteren Spielen desselben Turniers ausgeschlossen.
- 2 Für die Kumulation von gelben Karten während des Swiss Super Seven's ~~der Meisterschaft~~ wird Art. 77^{bis} Abs. 2 entsprechend angewendet, wobei nur die Spiele des Swiss Super Seven's angerechnet werden.
- 3 Gelbe und rote Karten werden sanktioniert und vollzogen gemäss den Bestimmungen des WR. Die Spielsperre für ein Spiel ist dabei der Spielsperre für ein Turnier gleichgesetzt.
- 4 Die Turnierleitung meldet alle Vorfälle sowie gelben und roten Karten der DK (insb. die Schiedsrichterrapporte).

Art. 116 Einsprachen

1 Lizenzen

Während des Turniers sind Einsprachen gegen die Lizenzierung von Spielern oder die Zusammensetzung einer Mannschaft an die Protestkommission des Host Club zu richten.

Diese entscheidet abschliessend über den Ausschluss eines Spielers oder einer Mannschaft vom Turnier und informiert die DK, welche den Fall gemäss WR behandelt.

Nach Beendigung des Turniers sind keine Einsprachen über dieses Thema mehr möglich.

2 Schlussrangordnung

Vor Beendigung des Turniers sind Einsprachen gegen die Schlussrangordnung des Turniers an die Protestkommission des Host Clubs zu richten.

Diese entscheidet definitiv und endgültig über die Schlussrangordnung des Turniers.

Nach Beendigung des Turniers sind keine Einsprachen über dieses Thema mehr möglich.

3 Weitere Einsprachen im Zusammenhang mit dem Turnier

Alle anderen Proteste im Zusammenhang mit dem einzelnen Turnier sind während des Turniers bei der Protestkommission des Host Clubs einzureichen, welche definitiv entscheidet.

4 Einsprachen im Zusammenhang mit der Gesamtwertung Swiss Super Seven's

Einsprachen im Zusammenhang mit dem Gesamtklassement des Swiss Super Seven's oder mit der Punkteverteilung im Gesamtklassement sind an die WK der FSR zu richten.

Art. 117 Schiedsrichter

- 1 Mit der Einreichung des Gesuchs an die WK kann der Host Club Anzahl und Namen der Schiedsrichter vorschlagen. Die SK entscheidet über deren Zuteilung
- 2 Die Schiedsrichter dürfen weder der Turnier- noch der Protestkommission angehören, noch als Commissioners eingesetzt werden.
- 3 Die Schiedsrichter-Gebühr ist durch den Host-Club zu entrichten. Sie wird durch die SK festgelegt.

Art. 118 Turnierpreise

- 1 Der Gewinner des Swiss Super Seven's erhält einen Preis von der FSR.
- 2 Die Abgabe von Preisen ist Sache der Host Clubs. Der Gewinner eines Sieger- und Wanderpreises hat Anspruch darauf, diesen bei der nächsten Austragung zu verteidigen; er muss vom Veranstalter dazu eingeladen werden.
- 3 Die Abgabe von Wander- und Fairnesspreisen ist reglementarisch festzulegen.

Art. 119 Finanzen

Die Host Clubs können eine Einschreibegebühr erheben, welche jedoch CHF 200.-- nicht übersteigen darf.

2.5.4 Swiss Super Seven's Women

Art. 120 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. 121 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 WK 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. 122 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. 123 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. 124 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 dazugehörenden Tabellen sind im Disziplinarreglement aufgeführt.

Art. 125 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, unfaires Spiel:

Die vom Schiedsrichter für diese 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. 126 Bussen

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

4 **Schluss- und Übergangsbestimmungen**

Art. 127 Massgeblicher Text

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

Art. 128 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. 129 Inkrafttreten

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

Art. 130 Aufhebung bisheriges Reglement

Mit Inkrafttreten sind die bisherigen Reglemente aufgehoben.

Art. 131 Übergangsbestimmungen

Aufgehoben 01.08.2013.

Sig. Veronika Muehlhofer
CEO

Sig. Matthias Herzig
CLO