



**Richtlinie
zur Gestaltung und Beschaffenheit von
Rugbyplätzen im
Deutschen Rugby-Verband**

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Definitionen	4
Die Spielanlage	5
Abzeichnung des Spielfelds	7
Malstangen.....	11
Fahnenstangen	12
Technische Zone	14
Kunstrasenplätze	14
Anti-Doping	14
Medical Room	15
Anlage 1: Anwendung der Technischen Zonen	17
Anlage 2: World Rugby Regulation 22.....	21

Einleitung

Ziel dieser Richtlinie ist es, die Gestaltung und die Beschaffenheit der Sportplätze, die für die Ausübung des Rugbysports im Hoheitsbereich des Deutschen Rugby-Verbandes (DRV) verwendet werden, auf den höchstmöglichen Standard zu bringen und somit eine möglichst sichere Ausübung des Sports zu gewährleisten und Vereinen einen Leitfaden an die Hand zu geben.

Für Vereine der 1. und 2. Bundesliga ist die Einhaltung der folgenden Richtlinie verpflichtend. Ausnahmen bzw. Abweichungen bedürfen der Genehmigung des Bundesausschusses (BLA) und der Schiedsrichtervereinigung im DRV (SDRV).

Vereine unterhalb der 2. Bundesliga sind angehalten so gut wie möglich die Richtlinie einzuhalten.

Der Aufwand und die Kosten zur Einhaltung der Richtlinie sollten immer in Relation zum Risiko bei Abweichung von der Richtlinie gesetzt werden.

Diese Richtlinie ist eine Zusammenfassung und Klarstellung geltender Regelungen von World Rugby (WR), bestehend aus:

- **WR-Regelbuch: Regel 1 „Der Platz“**
<https://laws.worldrugby.org/?law=1>
- **WR Regulation 22: Norm über die Verwendung von Rugby-Rasenflächen (Anlage 2)**
<https://www.world.rugby/handbook/regulations/reg-22>
- **WR Technical Zone: Anwendung und Verhalten in der Technischen Zone (Anlage 1)**
<http://officiating.worldrugby.org/?module=2>

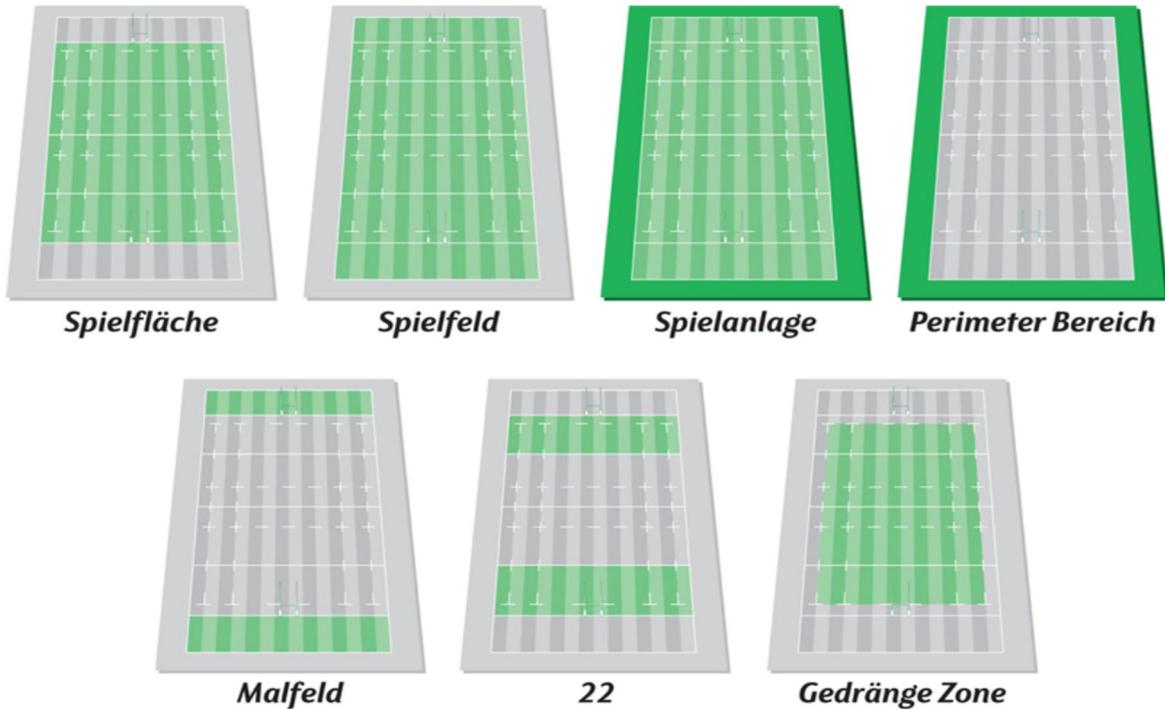
Die Richtlinie enthält ferner Ergänzungen/Einschränkungen/Erweiterungen seitens des DRV und seiner Fachabteilungen (BLA, SDRV und DRJ). Dies hat zur Folge, dass Inhalte dieser Richtlinie nicht zwangsläufig mit dem Wortlaut den Regeln und Regularien von World Rugby übereinstimmen.

Das WR-Regelbuch und die Regulation 22 wurden aus dem Englischen ins Deutsche übersetzt. Hierfür wurden keine professionellen Übersetzer beauftragt. Daher gilt grundsätzlich das englische Original als bindend. Bei Fehlern in der Übersetzung oder bei Missverständnissen in der Auslegung übernimmt der DRV sowie die SDRV keine Haftung.

Aufgrund der Einfachheit der Lesbarkeit dieser Richtlinie wurde die männliche Schreibweise gewählt. Grundsätzlich sind aber immer sowohl das weibliche als auch das männliche Geschlecht gemeint.

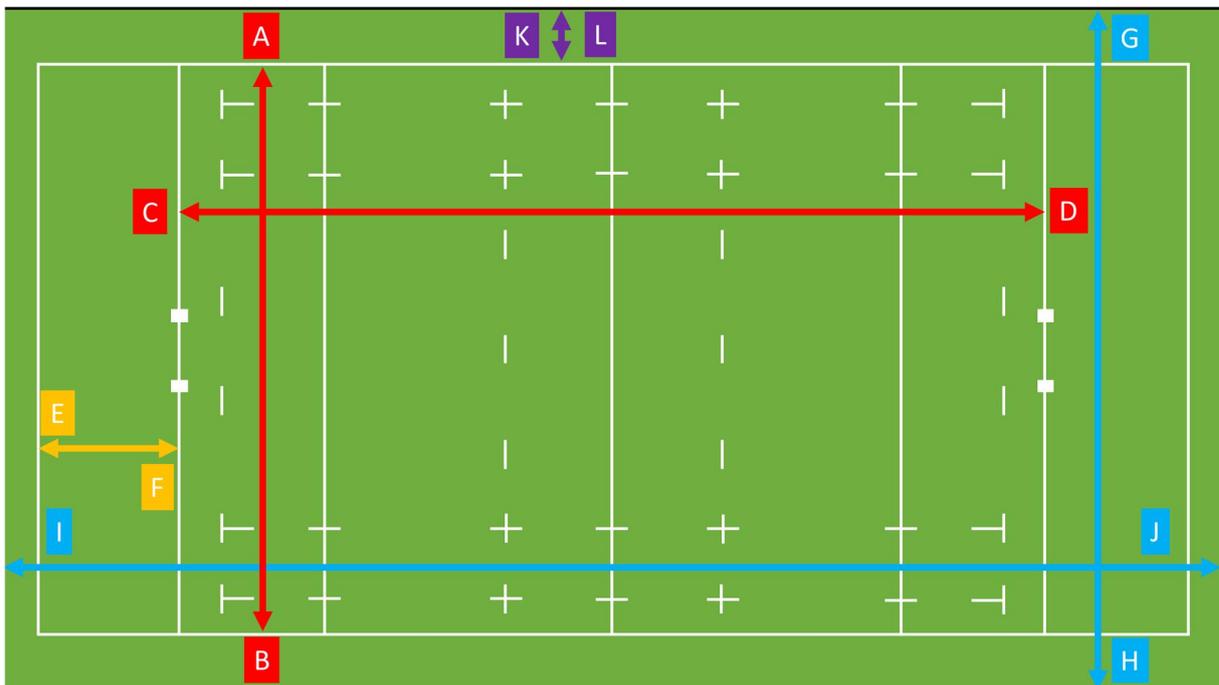
Definitionen:

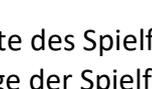
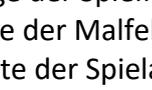
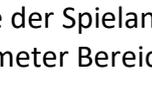
Um die in der Richtlinie verwendeten Begrifflichkeiten leichter verständlich zu machen, sind nachfolgende Definitionen hilfreich.



I. Die Spielanlage

- Beschaffenheit der Spielfläche:
Die Spielfläche muss sicher sein. Grobe Steine, Äste, Zweige und vergleichbares müssen vor Spielbeginn von der Spielanlage entfernt werden.
- Die zulässigen Oberflächen sind Gras, Sand, Lehm, Schnee und Kunstrasen. Bei Kunstrasen ist Punkt VI. dieser Richtlinie bzw. die WR Regulation 22 zu beachten.
- Das Spielfeld und die Spielanlage haben folgende Maße:



	Farbcode	Maximum	Minimum
A zu B		70 Meter	68 Meter
C zu D		100 Meter	96 Meter
E zu F		22 Meter	6 Meter
G zu H		80+ Meter	75 Meter
I zu J		154+ Meter	115 Meter
K zu L		5 +Meter	5 Meter

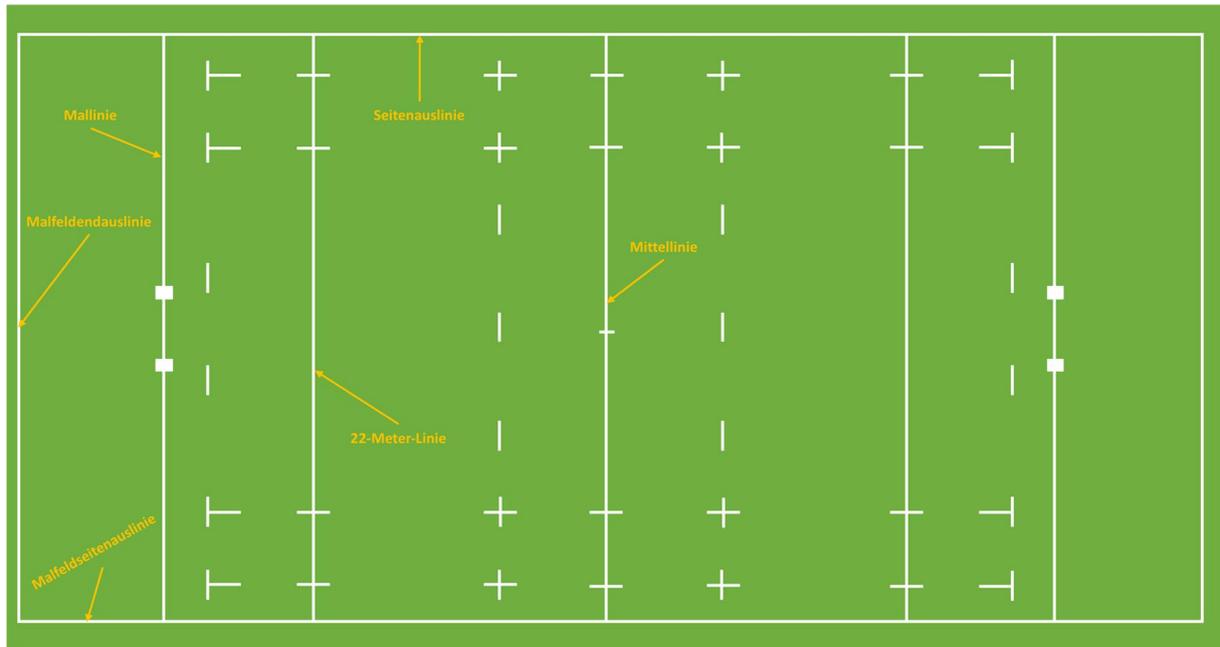
- A zu B = Breite des Spielfelds (Seitenauslinie zu Seitenauslinie)
- C zu D = Länge der Spielfläche (Mallinie zu Mallinie)
- E zu F = Länge der Malfelder (Malfeldendauslinie zu Mallinie)
- G zu H = Breite der Spielanlage (Platzkante zu Platzkante)
- I zu J = Länge der Spielanlage (Platzkante zu Platzkante)
- K zu L = Perimeter Bereich (Platzkante zu Seitenauslinie)

- Das Spielfeld ist rechteckig.

- e) Jede Abweichung unter das Mindestmaß bedarf der Genehmigung des BLA und der SDRV.
 - ⇒ Für den internationalen Spielbetrieb ist eine Genehmigung durch World Rugby erforderlich!
- f) Der Perimeter Bereich oder auch „run off“, dient der Sicherheit und Gesundheit der Spieler. Der Abstand zwischen den Außenkanten des Spielfeldes zur Bande bzw. Platzkante (K => L) sollte 5 Meter nicht unterschreiten.
 - i) Der Perimeter Bereich sollte aus dem gleichen Untergrund bestehen, wie das Spielfeld. In Ausnahmefällen kann Kunstrasen ausgelegt werden um einen geeigneten Perimeter Bereich herzustellen.
 - ii) Eine Unterschreitung des Abstandes (K => L) auf unter 5 Meter bedarf der Genehmigung des BLA und der SDRV. Banden, Ablaufkanäle bei Laufbahnen und vergleichbares um die Spielanlage herum müssen entsprechend geschützt werden um die Verletzungsgefahr auf ein Minimum zu reduzieren. Ein Perimeter Bereich von unter 3 Metern ist prinzipiell unzulässig.
 - iii) Im Perimeter Bereich dürfen sich nur Personen aufhalten, die direkt mit dem Spiel in Verbindung stehen (Ersatzspieler, Physio, Arzt, Trainer, Schiedsrichter-Assistenten, Linienrichter, etc.).
 - iv) Sofern eine sogenannte „Technische Zone“ eingezeichnet ist, ist diese zu verwenden und das entsprechende Protokoll anzuwenden (s. Anlage 1). In der 1. und 2. Bundesliga ist die Einzeichnung der Technischen Zone verpflichtend.
 - v) Zuschauer haben, zu ihrem eigenen Schutz, keinen Zugang zum Perimeter Bereich. Fotografen und Kameralleute dürfen sich im Perimeter Bereich aufhalten, müssen aber mittels Leibchen erkennbar sein. Der platzstellende Verein ist für die Überwachung und Einhaltung verantwortlich.
 - vi) Sollte bauseitig keine permanente Begrenzung des Perimeter Bereichs vorhanden sein (massive Bande, Zaun, etc.), so muss der Verein für eine entsprechende Abgrenzung während des Spiels sorgen, z.B. mittels Absperrband oder etwas Vergleichbaren.
 - vii) Bei einem Perimeter Bereich von 3,5 Meter ist das Aufstellen von Bänken für die Ersatzspieler, Trainer, Ärzte, etc. innerhalb des Perimeters nicht gestattet. Alle Gegenstände müssen außerhalb dieses Bereiches platziert werden.
- g) Sollte der Schiedsrichter vor Beginn oder während des laufenden Spiels den Eindruck haben, dass die Spielanlage für ein sicheres Spiel nicht geeignet ist, so hat er das Recht das Spiel nicht zu starten bzw. jederzeit abzubrechen.

II. Abzeichnung des Spielfelds

- a) Das Spielfeld verfügt über durchgezogene Linien, wie auf der folgenden Abbildung zu sehen:



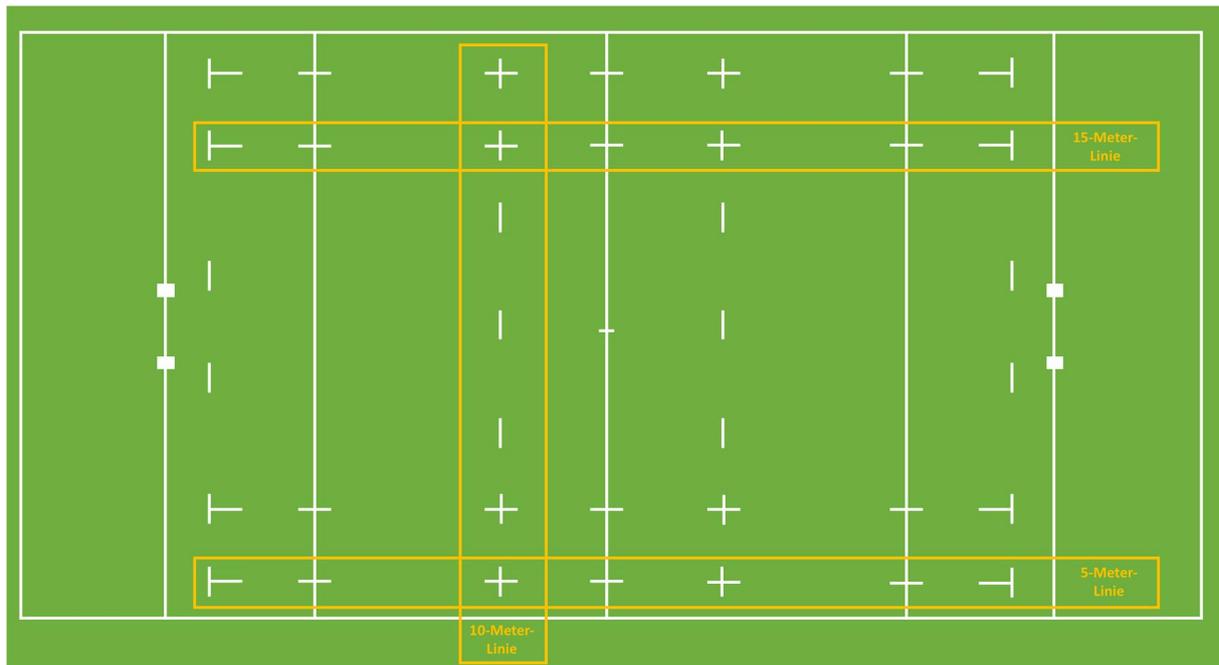
Diese sind:

- i) Malfeldendauslinien
- ii) Malfeldseitenauslinien
- iii) Mallinien
- iv) Seitenauslinien
- v) 22-Meter-Linien
- vi) Mittellinie

Der Abstand zwischen den Mallinien und den 22-Meter-Linien beträgt immer 22 Meter.

Der Abstand zwischen der Mittellinie und den 10-Meter-Linien beträgt immer 10 Meter.

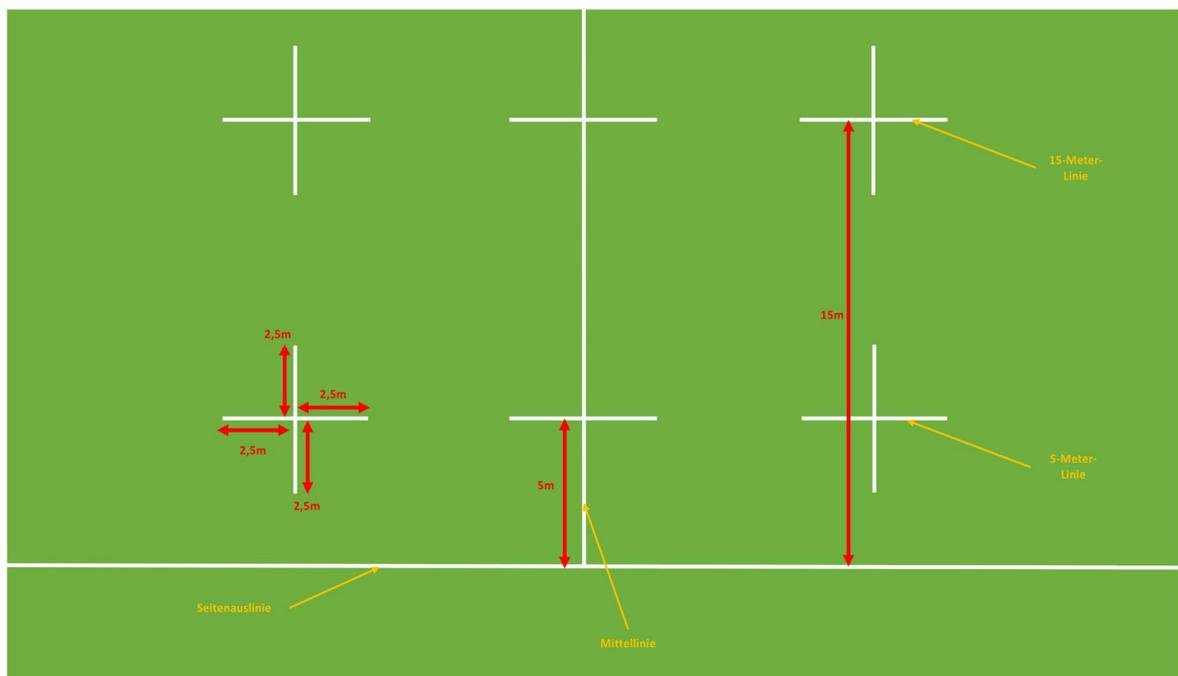
- b) Das Spielfeld verfügt über gestrichelte Linien, wie auf der folgenden Abbildung zu sehen.

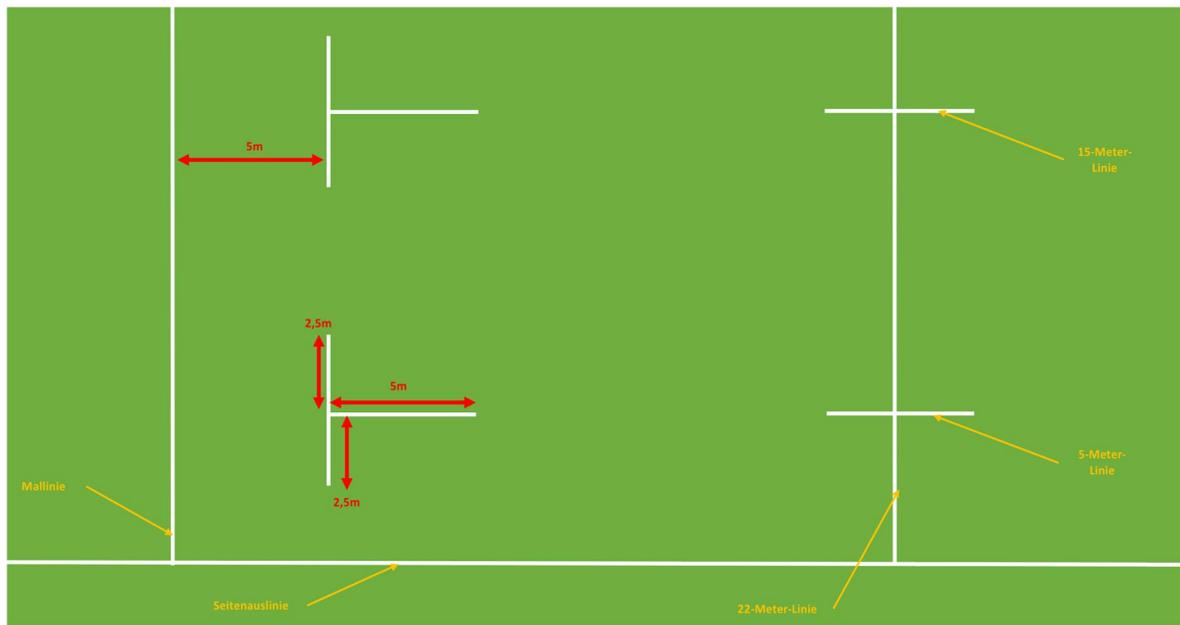


Diese sind:

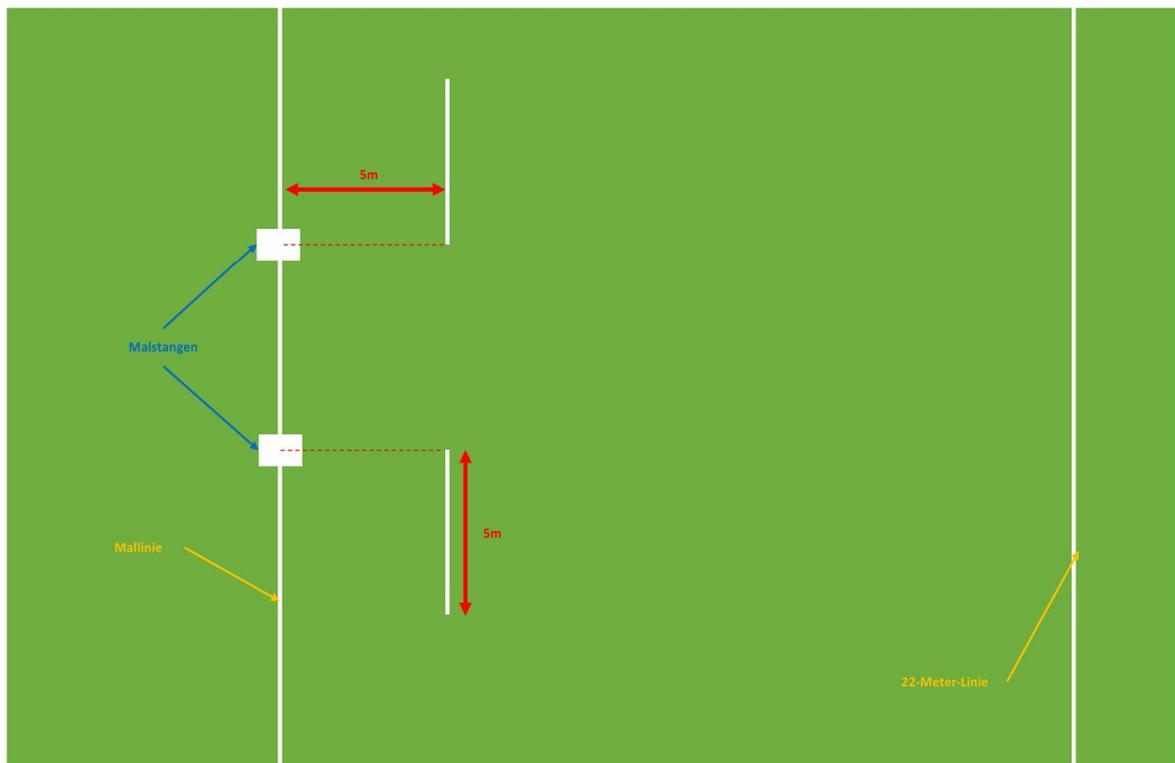
- i) 5-Meter-Linien
- ii) 10-Meter-Linien
- iii) 15-Meter-Linien

Jeden gestrichelte Linie hat eine Gesamtlänge von 5 Metern.





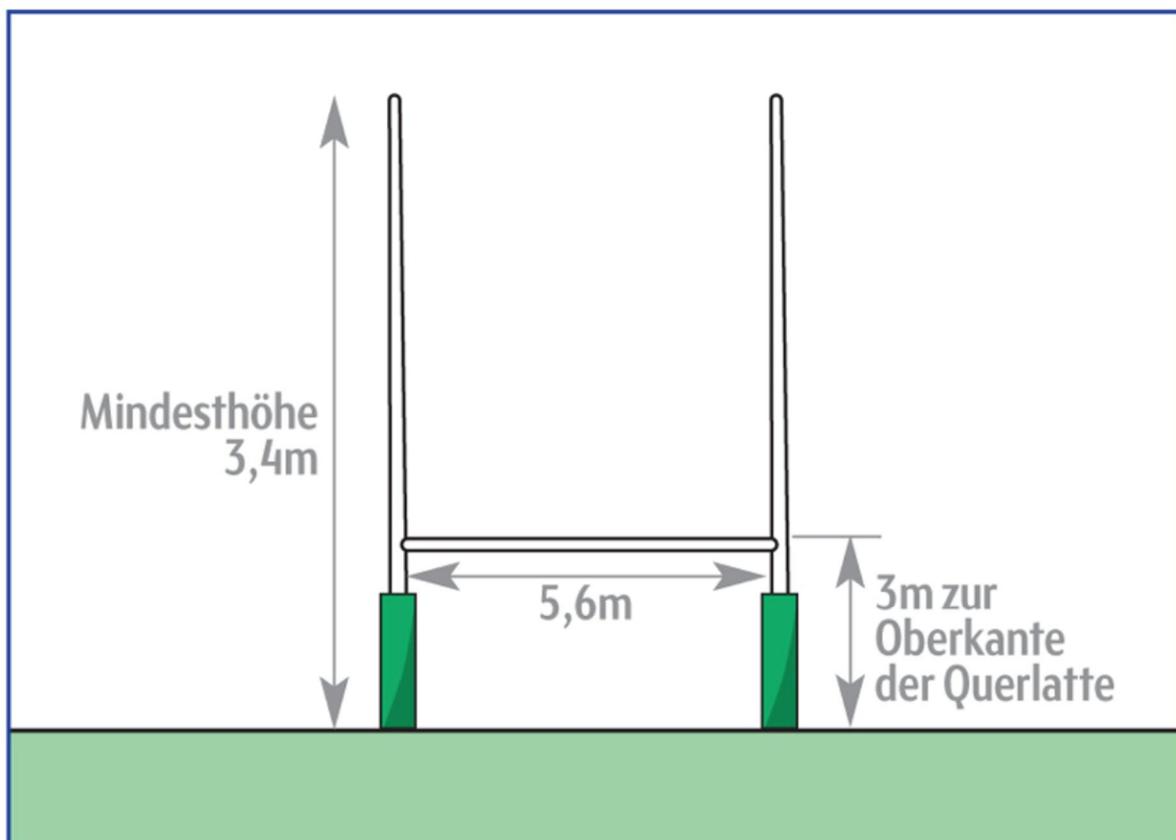
Die Linien vor den Malstangen beginnen in einer Linie mit dem jeweiligen Pfosten und verlaufen 5 Meter in Richtung der nächsten Seitenauslinie.



c) In der Mitte der Mittellinie ist eine 0,5 Meter lange Linie parallel zu den Seitenauslinien einzuzeichnen.

III. Malstangen

- a) Die senkrechten Pfosten der Malstangen müssen mindestens eine Länge von 3,4 Metern haben. Eine Gesamthöhe der Stangen von 10 bis 15 Metern hat sich als praktikabel erwiesen.
- b) Die beiden Pfosten einer Malstange stehen in einem Abstand von 5,6 Metern zueinander und werden;
- c) durch eine Querlatte miteinander verbunden. Die Oberkante der Querlatte liegt auf einer Höhe von 3 Metern.
- d) Die Pfosten der Malstangen sind mit einem Polster zu umschließen. Die Polsterung sollte eine Stärke von 0,3 Metern (Mallinie bis Außenkante Polsterung) nicht überschreiten.
- e) Es wird empfohlen, dass die Stangen aus Aluminiumprofil oder galvanisiertem Stahl gefertigt werden.



Malstangen

IV. Fahnenstangen

- a) Auf dem Spielfeld sind 14 Fahnenstangen anzubringen.
- b) Die Mindesthöhe der Fahnenstangen beträgt 1,2 Meter.
- c) Alle Fahnenstangen müssen über ein Gelenk auf Bodenhöhe verfügen, welches es den Fahnenstangen ermöglicht bei Kontakt in jede Richtung nachzugeben.

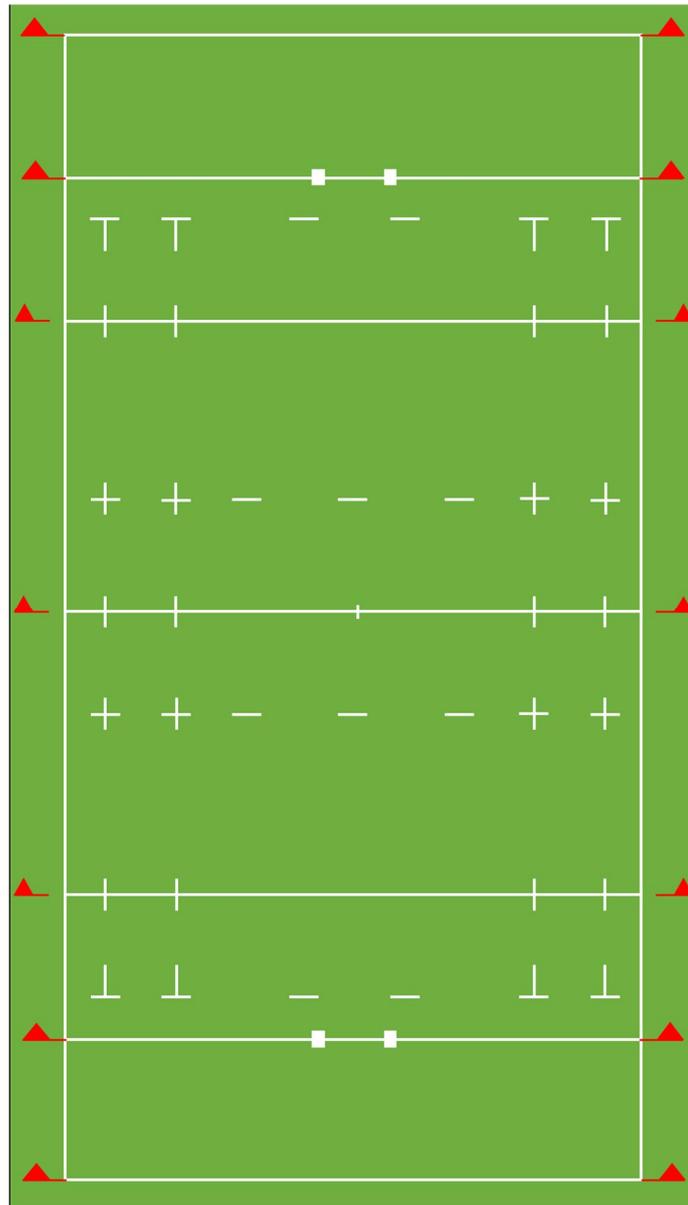


(Beispielbild)

- d) Je eine Fahnenstange steht auf dem Schnittpunkt der Malfeldseitenauslinien und Mallinien sowie dem Schnittpunkt der Malfeldseitenauslinien und der Malfeldendauslinien (8 Fahnen insgesamt).
Diese Fahnenstangen müssen mit einer Polsterung versehen werden.

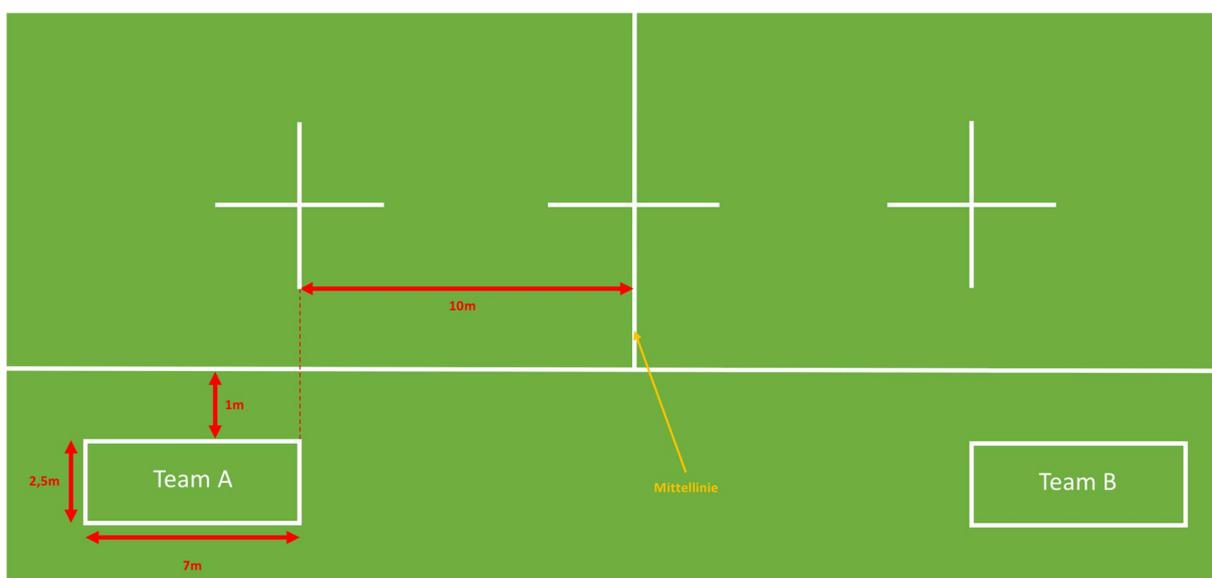


- e) Je eine Fahnenstange steht in einer Linie mit der 22-Meter-Linie und der Mittellinie zu beiden Seiten des Spielfeldes und mind. 1,5 Meter von der Seitenauslinie entfernt, aber innerhalb der Spielanlage. 6 Fahnenstangen insgesamt.



V. Technische Zone

- a) Innerhalb des Perimeter Bereiches sind zwei getrennte „Technische Zone“ auf der gleichen Seite des Perimeter Bereichs einzuzeichnen.
Diese Zonen haben folgende Abmessungen:
Länge: mind. 7 Meter
Breite: mind. 2,5 Meter
- b) Die Zone A beginnt in einer Linie mit der 10-Meter-Linie links von der Mittellinie, die Zone B beginnt in einer Linie mit der 10-Meter-Linie rechts von der Mittellinie und verläuft dann in Richtung der nächstgelegenen Mallinie.
- c) Der Abstand der Zonen zur Seitenauslinie beträgt mind. einen Meter.



VI. Kunstrasenplätze

Für eine Spielfläche aus Kunstrasen gibt es ganz spezielle Anforderungen, welche im Detail in der Anlage 2 beschrieben sind.

VII. Anti-Doping

Bei Endspielen um die Deutsche Meisterschaft im XVer-Rugby der Herren und Frauen, sowie bei Finalspielen in bundesweiten Pokalwettbewerben, bei dem Finalturnier um die Deutsche Meisterschaft im Vller-Rugby der Herren und Frauen, sowie bei allen Spielen der Herren- und Frauen-Nationalmannschaft, sei es in Einzelspielen oder in Turnieren, kann es zu unangekündigten Kontrollen durch die Nationale Anti-Doping Agentur (NADA) kommen oder es werden hierzu durch die internationalen Verbände entsprechend beauftragte Personen gestellt. Der Veranstalter bzw. der Ausrichter ist daher verpflichtet einen Anti-Doping-Kontrollraum bereitzustellen.

Die Anforderungen an die Räumlichkeiten und das Prozedere leiten sich aus der World Rugby „Regulation 21 / Schedule 1 / (2) Doping Control Station“ ab.

- a) Die Räumlichkeit sollte sicher sein und über einen Wartebereich, einen Kontrollbereich sowie über eine Toilette verfügen.
Der Kontrollbereich sollte getrennt vom Wartebereich sein und die Toilette sollte sich im Kontrollbereich befinden.
- b) Der Anti-Doping-Kontrollraum sollte mit keinem anderen Funktionsbereich geteilt werden.
- c) Es liegt in der Verantwortung des Veranstalters bzw. des Ausrichters, dass die Räumlichkeit für die Tests entsprechend ausgestattet ist.
Die Ausstattung beinhaltet u.a. eine ausreichende Anzahl an Stühlen, einen Tisch, Toilettenpapier, etc.
- d) Sofern die Räumlichkeit nicht abschließbar ist, muss entsprechend für Sicherheitspersonal gesorgt werden bzw. müssen die Schlüssel bei Eintreffen der Kontrolleure an diese übergeben werden.
- e) Medienvertretern ist der Zutritt untersagt. Ferner ist es nicht gestattet im Raum zu fotografieren oder Videoaufnahmen anzufertigen, während der Raum zur Probeentnahme genutzt wird.
- f) Eine ausreichende Anzahl an versiegelten, nicht alkoholischen Getränken ist für die wartenden Spieler im Wartebereich zur Verfügung zu stellen.
- g) Der Veranstalter bzw. Ausrichter muss für die Kontrolleure eine Kontaktperson benennen, die vor Ort die Betreuung der Kontrolleure übernimmt.
- h) Den Kontrolleuren sind Parkplätze zu stellen und ihnen ist Zugang zu allen Bereichen des Veranstaltungsortes zu gewähren. Ferner sind die Kontrolleure vor Ort zu verpflegen.

VIII. Medical Room

(Diese Richtlinie gibt lediglich an, dass es Mindestanforderungen zu diesem Themenbereich gibt. Weitere und detailliertere Informationen können den entsprechenden Vorschriften, Regularien und Leitfäden entnommen werden. Ansprechpartner hierzu ist der Head of Physical Performance des DRV)

Bei Spielen im internationalen Wettbewerb kann ein sogenannter „Medical Room“ durch die internationalen Verbände vorgeschrieben sein. Dies soll eine optimale Erstversorgung von verletzten Spielern*innen gewährleisten. Abhängig von den örtlichen Gegebenheiten kann dies über einen Rettungswagen oder über einen separaten Raum abgedeckt werden.

Diese Entscheidung obliegt dem Head of Physical Performance des DRV.

Grundsätzlich ist bei allen internationalen Spielen, Endspielen um Deutsche Meisterschaften und Finalturnieren der DRF/DRJDRV die Anwesenheit mind. eines Rettungswagens erforderlich.

Sofern ein „Medical Room“ erforderlich oder schon vorhanden ist, so ist dieser nach den Vorgaben von Rugby Europe, World Rugby und des DRV auszustatten.

Zu beachten sind hierbei folgende Dinge:

- a) Barrierefreier und ebenerdiger Zugang zum Raum
- b) Mindestausstattung
 - i. Lampe/OP-Lampe
 - ii. Zugang zu laufendem Wasser
 - iii. Zugang zu sterilem Wasser
 - iv. Aushang Notrufnummern und Notfallplan (klar sichtbar)
 - v. Seife und Handtücher
 - vi. Physiotherapieliege
 - vii. Decken
 - viii. Abfallbehälter (gelb) für scharfe Materialien
 - ix. Abfallbehälter für nicht medizinische Abfälle
 - x. Eisbeutel (in Plastikbeuteln oder Eisblasen)
 - xi. Spiegel

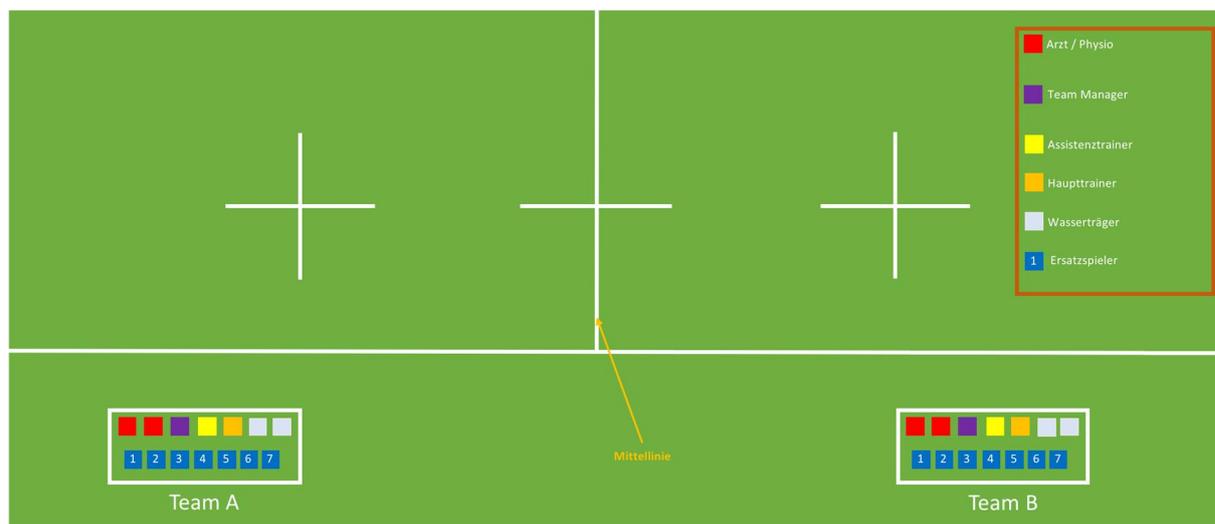
Weitere Informationen hierzu können den entsprechenden Regularien und Vorschriften entnommen werden.

Anlage 1: Anwendung der Technischen Zonen

(Bitte beachten Sie, dass es im internationalen Wettbewerb abweichende Regelungen zu dieser Anlage geben kann. Lesen Sie hierzu die entsprechenden Unterlagen der internationalen Verbände Rugby Europe und World Rugby)

1. In den Technischen Zonen dürfen sich maximal 14 Personen aufhalten. Diese sind:

Funktion	Anzahl
Trainer	2
Arzt / Physiotherapeut	2
Team Manager	1
Wasserträger	2
Ersatzspieler	7



2. Das medizinische Personal, die Wasserträger und die Ersatzspieler sind, so lange sie sich im Perimeter Bereich befinden mit Leibchen zu kennzeichnen:

Funktion	Farbe Leibchen
Arzt / Physiotherapeut	Rot
Wasserträger	Weiß
Ersatzspieler	Gelb (Heimmannschaft)
	Grün (Gastmannschaft)

Bei den Ersatzspielern ist zu beachten, dass die Farbe der Leibchen einen deutlichen farblichen Unterschied zur Farbe der Trikots aufweisen muss. Sollte die Ähnlichkeit zu groß sein, müssen die Farben der Heim- bzw. Gastmannschaft ggf. getauscht werden oder gar eine alternative Farbe getragen werden.

3. Verlassen der Technischen Zonen

- i. Das medizinische Personal kann die Technische Zone jederzeit verlassen und das Spielfeld zur Versorgung eines verletzten Spielers, betreten.
Ferner ist es ihnen gestattet, sich während des Spiels außerhalb ihrer Zone frei zu bewegen, solange
 - a) Sie sich einer der beiden innerhalb seiner Zone aufhält, oder
 - b) Sie sich getrennt voneinander auf je einer Seite des Perimeter Bereichs bewegen.
- ii. Die Wasserträger dürfen das Spielfeld grundsätzlich nur betreten, wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat und anzeigt, dass die Spielzeit angehalten wird. Mit Ausnahme von folgenden Situationen:
 - a) Bei einem Straftritt der zu den Malstangen gesetzt wird, darf ein Wasserträger der ausführenden Mannschaft das Spielfeld mit dem Kickhütchen und einer Flasche Wasser betreten.
 - b) Nach einem erzielten Versuch ist es den Wasserträgern gestattet das Spielfeld zu betreten, solange sie den Kicker bei der Ausführung des Erhöhungstrittes nicht behindern.

Je ein Wasserträger darf ein Träger mit Wasserflaschen tragen.
Die Mitnahme von Glasflaschen in den Perimeter Bereich ist untersagt!



(Träger mit Wasserflaschen)

- iii. Die Ersatzspieler dürfen ihre Zone verlassen um sich auf ihre mögliche Einwechslung vorzubereiten. Folgendes ist hierbei zu beachten:
 - a) Die Spieler halten sich dann immer in dem Malfeld auf, in welches ihre Mannschaft zu der Zeit angreift.
 - b) Die Ersatzspieler müssen bei Verlassen der Zone ihre Leibchen tragen.
 - c) Die Verwendung von Equipment (Ball, Kontaktkissen, etc.) im Malfeld ist während des Spiels nicht gestattet.
 - d) Sollte eine Mannschaft einen zusätzlichen Aufwärmtrainer (S&C-Coach) haben, so kann dieser das Aufwärmen im Malfeld betreuen.

- iv. Der Team Manager darf im laufenden Spiel seine Technische Zone verlassen um über den Schiedsrichter-Assistent bzw. dem 4. Offiziellen eine Auswechslung durchzuführen.
- v. Den Trainern ist das Verlassen ihrer Technischen Zone nur unter folgenden Bedingungen gestattet:
 - a) Das Spiel wurde noch nicht angepiffen, die Halbzeitpause hat begonnen bzw. das Spiel wurde beendet.
 - b) Sofern kein Team Manager anwesend ist, kann der Assistentrainer (ist dieser auch nicht anwesend, der Haupttrainer) über den Schiedsrichter-Assistent bzw. dem 4. Offiziellen eine Auswechslung durchführen.

4. Zeitstrafe

Wenn ein Spieler eine Zeitstrafe erhält, so muss sich der Spieler in dieser Zeit in seiner Technischen Zone aufhalten, sofern hierfür kein gesonderter Platz ausgewiesen wird, und darf diese erst wieder verlassen, wenn er vom Schiedsrichter oder einem anderen Offiziellen dazu aufgefordert wird.

5. Platzverweis

Wenn ein Spieler einen Platzverweis erhält, so muss der Spieler die Spielanlage unverzüglich verlassen und darf erst nach Ende des Spiels auf diese zurückkehren.

6. Durchführung einer Auswechslung

- a) Die mit der Durchführung einer Auswechslung beauftragte Person einer Mannschaft füllt für jede Auswechslung eine Auswechselkarte aus.

Hierbei ist zu beachten, dass folgende Punkte ausgefüllt sind:

- Nummer des Spielers der das Spielfeld verlässt
- Nummer des Spielers der das Spielfeld betritt
- Grund der Auswechslung (taktisch, Verletzung, Blut, gelbe Karte, Foulspiel)
- Unterschrift der verantwortlichen Person

Auswechslungskarte					
Spiel:	vs.				
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="background-color: black; color: white; padding: 2px;">Heimmannschaft</td></tr> <tr><td style="text-align: center; font-size: 24px; font-weight: bold;">0</td></tr> </table>	Heimmannschaft	0	Datum: <input style="width: 80px;" type="text"/> Liga: <input style="width: 80px;" type="text"/>		
Heimmannschaft					
0					
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="font-size: 48px; color: red; margin-right: 10px;">↓</div> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">Spieler raus</td></tr> <tr><td style="height: 40px;"></td></tr> </table> </div>	Spieler raus		<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: green; color: white; padding: 2px;">Spieler rein</td></tr> <tr><td style="height: 40px;"></td></tr> </table> <div style="font-size: 48px; color: green; margin-left: 10px;">↑</div> </div>	Spieler rein	
Spieler raus					
Spieler rein					
Taktisch Verletzung Blut Gelbe Karte Foulspiel	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="width: 20px; height: 15px;"></td></tr> </table>				
Spielzeit: <input style="width: 150px;" type="text"/>	Unterschrift: <input style="width: 150px;" type="text"/>				
					

- b) Die beauftragte Person stellt sicher, dass der Spieler, welcher eingewechselt werden soll, bereit ist dies zu tun.
- c) Die verantwortliche Person begibt sich zusammen mit dem Spieler und der Auswechselkarte zum Schiedsrichter-Assistent oder zum 4. Offiziellen um die Auswechslung dort anzumelden.
- d) Bei der nächsten Unterbrechung des Spiels wird die Auswechslung dann durch den Offiziellen durchgeführt.
Als Unterbrechung gelten nicht folgende Situationen:
 - Strafritt für die gegnerische Mannschaft
 - Freitritt für die gegnerische Mannschaft
 - Bei einem Strafritt für die Mannschaft die auswechseln möchte, kann dies auf expliziten Wunsch der Mannschaft getan werden.

Anlage 2: World Rugby Regulation 22 Norm über die Verwendung von Rugby- Rasenflächen

22.1 Definitionen

Für die Zwecke dieser Regulation 22 haben die nachstehenden Begriffe folgende Bedeutung:

- **Akkreditiertes Testinstitut** ist eine von World Rugby zugelassene Einrichtung, die Labortests anbietet, die den Anforderungen der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation entsprechen.
- **Feldtests** sind Tests einer installierten Rugby-Rasenspielfläche(n) durch ein Testinstitut gemäß Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation.
- **Labortests** sind Tests, die von einem Testinstitut gemäß der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation an Proben von Rugby Turf Spielflächen durchgeführt werden.
- **Hersteller** ist ein Hersteller von künstlichen Spielflächen für den Einsatz im Rugby.
- **Rugby-Rasenfläche** bezeichnet eine künstliche Spielfläche und alle damit verbundenen Auslaufbereiche für das Training und Spielen des Spiels, die den Anforderungen der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation und der Regulation 22 entspricht.
- **Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation** bezeichnet den World Rugby Standard in Bezug auf Rugby-Rasenflächen, der auf der World Rugby Website unter www.worldrugby.com verfügbar ist.
- **Rugby-Rasen-Expertengruppe** bezeichnet die von World Rugby ernannte Gruppe, die für das Management der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation verantwortlich ist.
- **World Rugby bevorzugter Rasenflächen-Produzent** bezeichnet jede von World Rugby akkreditierte Einrichtung, die für die Herstellung, Konstruktion, Installation und Wartung von künstlichen Rugby-Rasenflächen verantwortlich ist.

22.2 Einführung

Die Technologie im Bereich der künstlichen Spielflächen hat sich im Laufe der Zeit verbessert und künstliche Spielflächen sind weit verbreitet, auch im Rugby. World Rugby hat die Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation entwickelt, um einen Mindeststandard für künstliche Spielflächen festzulegen, die im Rugby verwendet werden können. Die Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation legt die Prüf- und Zulassungsverfahren fest, die Hersteller und andere an der Installation von künstlichen Spielflächen beteiligte Unternehmen einhalten müssen, damit ihre Produkte für den Einsatz im Rugby zugelassen werden. Das Spiel darf nicht auf

einem künstlichen Untergrund gespielt werden, der nicht der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation und den Anforderungen der Regulation 22 und Regel 1 der Regeln des Spiels entspricht. Die Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation wird im Laufe der Zeit geändert, wenn sich Technologie und Forschung im Bereich der künstlichen Spielflächen weiterentwickeln.

22.3 Testprotokoll

Die Eignung einer künstlichen Spielfläche für Rugby hängt von der Oberflächenschicht, der Vorbereitung der Unterlage und der Zusammensetzung des vorhandenen Untergrundes ab. Daher wird die Prüfung der Oberfläche zwangsläufig Labortests und Feldtests beinhalten. Eine Oberfläche kann erst nach erfolgreichem Abschluss der Labor- und Feldtests nach den Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation zertifiziert werden. Dementsprechend dürfen nur installierte Rugby-Rasenflächen, die getestet wurden und nachweislich der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation entsprechen, im Rugby verwendet werden.

SCHRITT 1

Hersteller und/oder World Rugby bevorzugter Rasenflächen-Produzenten reichen Produktproben beim Testinstitut ein.

SCHRITT 2

Produktprobe wird den Labortests unterzogen - wenn sie besteht, geht sie zu Schritt 3 über.

SCHRITT 3

Eine Oberfläche, die das Material der Produktprobe umfasst, die die Laboruntersuchungen erfüllt hat, ist installiert.

SCHRITT 4

Die installierte Fläche wird den Feldtests unterzogen.

SCHRITT 5

Wenn die Oberfläche die Feldtests besteht, wird ihr bescheinigt, dass sie der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation des Verbandes entspricht.

SCHRITT 6

Die Oberfläche muss gemäß den Anforderungen von Abschnitt 22.9 dieser Verordnung erneut geprüft werden.

22.4 Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation Tests

22.4.1 Laboruntersuchungen

Hersteller (einschließlich der World Rugby bevorzugter Rasenflächen-Produzent) müssen künstliche Spielflächenmuster, wie sie in der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation definiert sind, für jeden Produkttyp/Modell, das zur Klassifizierung als Rugby-Rasenfläche vorgeschlagen wird, an ein akkreditiertes Testinstitut einreichen. Der erfolgreiche Abschluss der Laborversuchsphase ermöglicht den Übergang zu den Feldversuchen.

22.4.2 Feldtests

- a) Die Feldtests werden auf der künstlichen Spielfläche durchgeführt, nachdem sie die Laborversuche erfolgreich abgeschlossen und installiert wurden.
- b) Der für die Feldversuche festgelegte Termin muss so nah wie möglich an dem Installationsdatum liegen.

22.4.3 Testauswertungen

Es gibt drei grundlegende Testkategorien, die die Eignung eines künstlichen Spielfelds für Rugby bestimmen. Diese können allgemein als:

- Die Reaktion eines Balles auf die künstliche Spielfläche (Ball/Oberflächen-Interaktion)
- Die Reaktion eines Spielers auf die künstliche Spielfläche (Spieler/Oberflächen-Interaktion)
- Die Widerstandsfähigkeit der künstlichen Spielfläche gegen Verschleiß und die Umwelt (Langlebigkeit)

Die Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation legt fest, dass der Testprozess als Minimum Folgendes beinhaltet:

Laboruntersuchungen:

- i. Identifizierung
- ii. Langlebigkeit
- iii. Klimabeständigkeit
- iv. Spieler/Oberflächen-Interaktion
- v. Ball/Oberflächen-Interaktion

Feldtests:

- i. Konstruktion (Gefälle, Ebenheit, Bodendurchlässigkeit)
- ii. Spieler/Oberflächen-Interaktion
- iii. Ball/Oberflächen-Interaktion
- iv. Identifizierung

22.5 Prüfverfahren

Die Testverfahren und -methoden sind in der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation beschrieben und können von Zeit zu Zeit variieren, wie von der Rugby-Rasen-Expertengruppe festgelegt. Die Rugby-Rasen-Expertengruppe wird vom World Rugby ernannt, um die technologischen Entwicklungen in Bezug auf Rugby-Rasenfläche zu überwachen und die Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation entsprechend zu ändern.

22.6 Inhärente Gefahren

Rugby ist ein Kontaktsport und es gibt inhärente Gefahren, wenn man das Spiel auf jedem Untergrund spielt, einschließlich Rugby-Rasenfläche.

22.7 Änderungen

Geringfügige Änderungen am Profil oder an der Zusammensetzung einer künstlichen Spielfläche, welche die Laborprüfungen bestanden hat, sind einem Prüfinstitut, zusammen mit relevanten Nachweisen vorzulegen, um zu prüfen, dass die Oberfläche weiterhin den Anforderungen der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation entspricht. Jede wesentliche Änderung erfordert eine vollständige Neubewertung der Oberfläche durch ein akkreditiertes Prüfinstitut.

22.8 Wartung

Die Partei, die die Rugby-Rasenfläche erwirbt und/oder für die Wartung und/oder Verwaltung der Rugby-Rasenfläche verantwortlich ist, muss dem akkreditierten Prüfungsinstitut regelmäßig, wie vom Verband und/oder von World Rugby gefordert, nachweisen, dass sie die Rugby-Rasenfläche so pflegt, dass sie weiterhin der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation, den Anforderungen der Regulation 22 und der Regel 1.1 der Regeln des Spiels entspricht.

22.9 Zusätzliche Prüfungen

Wenn World Rugby von Bedenken hinsichtlich der Eignung einer Oberfläche für Rugby Kenntnis erlangt, können vor der Zertifizierung der Oberfläche als konform mit dieser Verordnung, zusätzliche Tests beantragt werden. Diese Tests können Tests sein, die bereits in der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation enthalten sind oder anderen Tests sein, je nach Grund der Bedenken.

22.10 Fortlaufende Tests

Jede Rugby-Rasenfläche wird während ihrer Lebensdauer alle zwei Jahre von einem akkreditierten Testinstitut erneut getestet, um sicherzustellen, dass sie durch ein geeignetes Instandhaltungssystem weiterhin der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation, den Anforderungen der Regulation 22 und der Regel 1.1 der Regeln des Spiels entspricht. Wenn es World Rugby für angemessen hält, kann diese Anforderung verkürzt werden, so dass die Rugby-Rasenfläche vor Ablauf der zweijährigen Frist getestet werden muss. Diese Fälle sowie der Zeitrahmen, innerhalb dessen diese Prüfung abgeschlossen sein muss, werden in der enthalten aufgeführt. Die Verbände können nach eigenem Ermessen auf einer verkürzten Anforderung bestehen, dürfen aber nicht zulassen, dass die Zeit zwischen den Wiederholungsprüfungen zwei Jahre überschreitet.

22.11 Kontakt

World Rugby Technical Services Department,
World-Rugby,
World Rugby House,
8-10 Pembroke Street,
Dublin 2,
Irland

t: + 353 1 240 9200

f: + 353 1 240 9201

w: www.worldrugby.org

ANHANG 1 - Norm über die Verwendung von Rugby-Rasenflächen ZUSÄTZLICHE ANFORDERUNGEN FÜR DIE INSTALLATION UND NUTZUNG VON RUGBY-RASENFLÄCHEN

Rugby-Einrichtungen, Vereine, Organisationen oder andere Einrichtungen, die eine Rugby-Rasenfläche installieren möchten, müssen zusätzlich zu dem durch die Regulation 22 und die Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation festgelegten Prüf- und Genehmigungsverfahren die folgenden Bedingungen einhalten:

1. Die Genehmigung zur Installation oder Nutzung einer künstlichen Spielfläche ist vor der Installation oder der ersten Nutzung durch den Verband, in deren Gebiet die Fläche verlegt oder genutzt werden soll, schriftlich einzuholen. Der Verband muss sich vergewissern:
 - a) im Falle eines Antrags auf Installation, dass der Verband einen Bericht des akkreditierten Prüfinstituts erhalten hat, in dem bestätigt wird, dass die künstliche Spielfläche die Laboruntersuchung bestanden hat; oder
 - b) im Falle eines Nutzungsantrags, dass der Verband einen Bericht des akkreditierten Prüfinstituts erhalten hat, wonach die künstliche Spielfläche die Feldtests bestanden hat und gemäß der Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation zertifiziert wurde. Entspricht die künstliche Spielfläche den Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation, den Anforderungen der Regulation 22 und der Regel 1.1 der Regeln des Spiels, so erteilt der Verband diese Erlaubnis. Ist ein Verband die Partei, die eine künstliche Spielfläche installieren oder verwenden möchte, so ist die Erlaubnis von World Rugby einzuholen.

2. Die Genehmigung des Verbandes nach Absatz 1 wird für einen Zeitraum von zwei Jahren erteilt, danach wird die Rugby-Rasenfläche von einem akkreditierten Prüfinstitut erneut geprüft. Erfüllt die Rugby-Rasenfläche weiterhin die Leistungsbeschreibung des Rugby-Rasen, die Anforderungen der Regulation 22 und der Regel 1.1 der Regeln des Spiels, so erteilt der Verband die Erlaubnis zur Nutzung der Fläche für einen weiteren Zeitraum von zwei Jahren. Die Rugby-Rasenfläche wird

dann alle zwei Jahre ihrer Lebensdauer von einem akkreditierten Prüfinstitut erneut geprüft, und die Verbände erteilen die Erlaubnis zur Nutzung der Fläche für weitere zwei Jahre.

3. Diese Genehmigung stellt keine Billigung der betreffenden künstlichen Spielfläche(n) durch den Verband oder World Rugby dar und/oder bedeutet eine Billigung dieser.

4. Während des Zeitraums, für den die Erlaubnis erteilt wird, kann die Rugby-Rasenfläche für das Spielen des Spiels einschließlich internationaler Spiele verwendet werden.

5. Der World Rugby bevorzugter Rasenflächen-Produzent und/oder die mit der Installation der künstlichen Spielfläche beauftragte Einrichtung ist für die Lieferung von Ausrüstung und Schulung in Bezug auf die Wartung der künstlichen Spielfläche verantwortlich. Der World Rugby bevorzugter Rasenflächen-Produzent und/oder die mit der Installation/Wartung der künstlichen Spielfläche beauftragte Einrichtung hat World Rugby und seine verbundenen Unternehmen und dem Verband sowie seine Führungskräfte, Mitarbeiter und Vertreter von allen Ansprüchen, Klagen, Schäden, Kosten (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Rechtskosten und die Gebühren von Sachverständigen, die im Zusammenhang mit Handlungen oder Verfahren entstehen) freizustellen. Verlust, Zinsen oder Ausgaben im Zusammenhang mit einer Verletzung, die einem Spieler infolge der Oberfläche erlitten hat, und/oder einer Nichteinhaltung der World Rugby künstliche Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation und/oder einer anderen Handlung oder Unterlassung durch oder im Namen des World Rugby bevorzugter Rasenflächen-Produzent und/oder Herstellers und/oder Installateur der künstlichen Spielfläche und/oder der für die Wartung der künstlichen Spielfläche verantwortlichen Stelle (je nach Fall).

6. Der World Rugby bevorzugter Rasenflächen-Produzent und/oder die mit der Installation/Wartung der Rugby Rasen-Oberfläche beauftragte Einrichtung muss über einen Haftpflichtversicherungsschutz bei einem seriösen Versicherer verfügen und diesen aufrechterhalten, um alle Ansprüche, die in Höhe von 5 Millionen Pfund Sterling entstehen können, zu erfüllen, es sei denn, ein Verband weist zur Zufriedenheit von World Rugby nach, dass ihre nationale Regierung über ein umfassendes, fehlerfreies, staatlich finanziertes Haftungssystem verfügt, das ohne Einschränkung jede Behandlung und Entschädigung abdeckt, die sich aus Verletzungen ergibt, die durch die Teilnahme an Rugby-Spielen verursacht werden.

7. Der Verband, auf dessen Territorium die Rugby-Rasenfläche verwendet werden soll, sollte sicherstellen, dass alle Teilnehmer, die auf der Rugby-Rasenfläche spielen, verstehen, dass die Teilnahme an der Sportart auf jedem Untergrund, einschließlich Rugby-Rasen, mit Risiken verbunden ist.

8. Der Verband sollte Verletzungen von Spielern protokollieren, die an Spielen auf Rugby-Rasen teilnehmen.

9. World Rugby kann Stichprobenuntersuchungen zu Verletzungen und weitere, ergänzende Informationen anfordern, die von den Verbänden verlangt werden, um die laufende Sicherheit des Rugby-Rasen zu überwachen. Die Verbände, die um die Durchführung solcher Untersuchungen ersucht werden, dürfen die Genehmigung nicht unangemessen verweigern und werden sich nach besten Kräften bemühen, die Untersuchungen und Informationsanfragen zu erleichtern. Als Reaktion auf solche Anfragen verwenden die Gewerkschaften das beigefügte Formular (Anlage 2), das entsprechend geändert wurde. Es liegt in der Verantwortung der betreffenden Verbände, die erforderlichen Einwilligungen von Spielern, Trainern und medizinischem Personal gemäß der örtlichen Gesetze einzuholen, um personenbezogene Daten zu sammeln und diese an die betreffenden Verbände, World Rugby, ihre verbundenen Unternehmen und jede andere von World Rugby benannte Stelle zur Verwendung im Zusammenhang mit Regulation 22 und der künstliche Rugby-Rasen-Leistungsspezifikation weiterzugeben.

10. Hersteller dürfen in keiner Weise eine Verbindung mit World Rugby suchen oder fördern. World Rugby bevorzugter Rasenflächen-Produzenten dürfen sich nur in dem Umfang mit World Rugby assoziieren, der in ihrer Vereinbarung mit World Rugby festgelegt ist.

11. World Rugby ist berechtigt, weitere Bedingungen zu stellen, die es im besten Interesse der Spieler und des Spiels für angemessen hält.