

REGELVARIATIONEN FÜR DAS SIEBENER-SPIEL

REGEL 3 – ANZAHL DER SPIELER – DIE MANNSCHAFT

3.1 MAXIMALE ANZAHL DER SPIELER AUF DER SPIELFLÄCHE

Maximum: Jede Mannschaft darf nicht mehr als sieben Spieler auf der Spielfläche haben.

3.4 AUSWECHSELSPIELER BENENNEN

Eine Mannschaft kann bis zu fünf Auswechsel-/Ersatzspieler benennen.
Eine Mannschaft kann bis zu fünf Spieler auswechseln oder ersetzen.

3.12 ZEITWEISER ERSATZ - KOPF-VERLETZUNGS-TEST (HIA)

Lösche c)

3.14 AUSGEWECHSELTE SPIELER, DIE WIEDER IN DAS SPIEL ZURÜCKKEHREN

Wenn ein Spieler ausgewechselt wird, darf dieser Spieler nicht wieder an diesem Spiel teilnehmen, auch nicht um einen verletzten Spieler zu ersetzen.

Ausnahme: Ein ausgewechselter Spieler darf einen Spieler mit einer blutenden oder offenen Wunde ersetzen.

REGEL 5 - ZEIT

5.1 DAUER EINES SPIELS

Ein Spiel dauert nicht länger als 14 Minuten plus verlorene Zeit und Verlängerung. Ein Spiel ist in zwei Halbzeiten unterteilt, beide nicht länger als sieben Minuten Spielzeit.

Ausnahme: Das Endspiel eines Turniers darf nicht länger als 20 Minuten plus verlorene Zeit und Verlängerung dauern. Ein Spiel ist in zwei Halbzeiten unterteilt, beide nicht länger als zehn Minuten Spielzeit.

5.2 HALBZEIT

Nach der Halbzeit wechseln die Mannschaften die Spielhälfte. Die Unterbrechung dauert nicht länger als zwei Minuten.

5.6 VERLÄNGERUNG

Wenn ein Spiel unentschieden endet und eine Verlängerung notwendig ist, wird diese in Zeiträumen von je fünf Minuten gespielt. Am Ende jedes Zeitraums wechseln die Mannschaften ohne Pause die Seiten.

REGEL 6 - SPIELLEITER

6.A. SCHIEDSRICHTER

6.A.14 VERLÄNGERUNG - LOSEN

Vor Beginn der Verlängerung organisiert der Schiedsrichter das Losen. Der eine Kapitän wirft eine Münze und der andere Kapitän sieht nach, wer das Losen gewonnen hat. Der Gewinner des Losens entscheidet, ob er ankickt oder die Spielfeldseite wählt. Wenn der Gewinner des Losens die Spielfeldseite wählt, muss der Gegner ankicken und umgekehrt.

6.B. LINIENRICHTER UND SCHIEDSRICHTER-ASSISTENTEN

6.B.8 MALFELD LINIENRICHTER

(a) Es gibt zwei Malfeld-Linienrichter für jedes Spiel.

(b) Der Schiedsrichter hat die gleiche Kontrolle über die beiden Malfeld-Linienrichter wie über die Linienrichter an der Seitenauslinie.

(c) Es ist nur ein Malfeld-Linienrichter in jedem Malfeld.

(d) Das Ergebnis eines Trittes zu den Stangen anzeigen. Wenn ein Erhöhungstritt oder ein Straftritt zu den Stangen getreten wird, muss der Malfeld-Linienrichter dem Schiedsrichter helfen, indem er das Ergebnis des Trittes anzeigt. Wenn der Ball über die Querstange zwischen den Längsstangen hindurchgeht, hebt der Linienrichter und der Malfeld-Linienrichter die Fahne um den Erfolg anzuzeigen.

(e) Seitenaus anzeigen. Wenn der Ball oder Ballträger ins Malfeld-Seitenaus gegangen ist, muss der Malfeld-Linienrichter die Fahne heben.

(f) Versuche anzeigen. Der Malfeld-Linienrichter wird dem Schiedsrichter bei seiner Entscheidung in Bezug auf einen Handauf oder Versuch helfen, wenn dieser irgendwelche Zweifel hat.

(g) Anzeige von Foulspiel. Der Veranstalter des Spiels kann dem Malfeld-Linienrichter erlauben Foulspiel im Malfeld anzuzeigen.

REGEL 9 – DAS ERZIELEN VON PUNKTEN

9.B. ERHÖHUNGSTRITT

9.B.1 EINEN ERHÖHUNGSTRITT AUSFÜHREN

Änderung

(c) Der Tritt muss ein Dropkick sein.

(d) gelöscht

NEU:

(e) Der Treter muss diesen Tritt innerhalb von dreißig Sekunden ausführen nachdem ein Versuch gelegt wurde. Der Tritt soll aberkannt werden, wenn dieser nicht innerhalb der erlaubten Zeit ausgeführt wird.

9.B.3 DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT

Änderung

(a) Die gesamte gegnerische Mannschaft muss sich umgehend an der eigenen 10-Meter Linie versammeln.

(b) gelöscht

(c) Lösche den dritten Absatz: " Wenn ein weiterer Tritt erlaubt wurde ..."

9.B.4 VERLÄNGERUNG - DER GEWINNER

Die Mannschaft, welche in der Verlängerung die ersten Punkte erzielt, ist der Gewinner des Spiels. Es wird nicht weitergespielt.

REGEL 10 - FOULSPIEL

10.5 STRAFEN

Zeitstrafe: Wenn ein Spieler mit einer Zeitstrafe bestraft wird, beträgt die Zeit zwei Minuten.

REGEL 13 - ANTRITT UND WIEDERANTRITT

13.2 WIE DER ANTRITT AUSGEFÜHRT WIRD

Änderung

(c) Wenn eine Mannschaft Punkte erzielt hat, tritt diese Mannschaft mit einem Dropkick von oder hinter der Mitte der Mittellinie wieder an.

Strafe: Freitritt auf der Mitte der Mittellinie.

13.3 POSITION DER MANNSCHAFT DES TRETERS BEI EINEM ANTRITT

Änderung

Alle Mitspieler des Treters müssen sich beim Antritt hinter dem Ball befinden, andernfalls wird der nichtschuldigen Mannschaft ein Freitritt auf der Mitte der Mittellinie zugesprochen.

Strafe: Freitritt auf der Mitte der Mittellinie.

13.7 ANTRITT WENIGER ALS 10 METER UND NICHT VON EINEM GEGNER GESPIELT

Änderung

Wenn der Ball die 10-Meter Linie nicht erreicht, wird der nichtschuldigen Mannschaft ein Freitritt auf der Mitte der Mittellinie zugesprochen.

Strafe: Freitritt auf der Mitte der Mittellinie.

13.8 DER BALL GEHT DIREKT INS SEITENAUS

Änderung

Der Ball muss im Spielfeld landen. Wenn der Antritt direkt ins Seitenaus geht, wird der nichtschuldigen Mannschaft ein Freitritt auf der Mitte der Mittellinie zugesprochen.

Strafe: Freitritt auf der Mitte der Mittellinie.

13.9 BALL GEHT INS MALFELD

Änderung

(b) Wenn die gegnerische Mannschaft ein Handauf erzielt oder den Ball tot macht, oder der Ball tot wird, indem er die Malfeldendauslinie überquert wird der nichtschuldigen Mannschaft ein Freitritt auf der Mitte der Mittellinie zugesprochen.

Strafe: Freitritt auf der Mitte der Mittellinie.

REGEL 20 - GEDRÄNGE

DEFINITION

Änderung im zweiten Absatz:

Ein Gedränge wird formiert, wenn sich innerhalb des Spielfeldes drei Spieler von jeder Mannschaft aneinander in einer Reihe binden und so aufstellen, dass die Köpfe der Spieler sich zusammenfügen. Auf diese Weise entsteht ein Tunnel, in den der Gedrängehalb den Ball wirft, damit die Spieler um den Ball kämpfen können, indem sie mit den Füßen haklen.

Änderung im vierten Absatz:

Der Tunnel ist der Raum zwischen den beiden Reihen der Spieler.

Änderung im sechsten Absatz:

Die Mittellinie ist eine gedachte Linie auf den Boden innerhalb des Tunnels, unterhalb der Schultern der zwei Reihen von Spielern.

Änderung im siebten Absatz:

Der mittlere Spieler ist der Hakler.

Lösche die Absätze 9, 10 und 11

20.1 EIN GEDRÄNGE FORMIEREN

Änderung

(e) Anzahl der Spieler: Drei. Ein Gedränge muss aus drei Spielern von beiden Mannschaften bestehen. Alle Spieler müssen gebunden bleiben bis das Gedränge zu Ende ist.

Strafe: Straftritt

Die Ausnahme wird gelöscht.

20.8 ERSTE-REIHE-STÜRMER

Änderung

(c) Hinaustreten. Ein Erste-Reihe-Stürmer darf den Ball nicht absichtlich aus dem Tunnel oder aus dem Gedränge in Richtung des gegnerischen Malfeldes hinaustreten.

Strafe: Straftritt

REGEL 21 – STRAFTRITT UND FREITRITT

21.3 WIE WERDEN STRAF- UND FREITRITTE AUSGEFÜHRT

Änderung

(a) Jeder Spieler darf einen Straf- oder Freitritt, der auf Grund eines Verstoßes zuerkannt worden ist, durch einen Tritt aus den Händen oder einem Dropkick jedoch nicht durch einen Setztritt, ausführen. Der Ball darf mit jedem Teil des Beines zwischen dem Knie und den Zehen getreten werden, jedoch nicht mit der Ferse oder dem Knie.

21.4 WAHLMÖGLICHKEITEN UND VERPFLICHTUNGEN BEI STRAF- UND FREITRITTEN

Änderung

(b) Ohne Verzögerung. Wenn ein Spieler dem Schiedsrichter seine Absicht bekannt gibt nach dem Mal zu treten, muss der Tritt innerhalb 30 Sekunden ausgeführt werden nachdem der Straftritt zuerkannt wurde. Wenn diese Zeitspanne überschritten wird, wird ein Gedränge auf der Stelle der Marke angeordnet, die gegnerische Mannschaft wirft den Ball ein.