



---

# **DIE REGELN DES RUGBYSPIELS**

## **SIEBENER-VARIATIONEN**



## REGELVARIATIONEN FÜR DAS SIEBENER-SPIEL

Die Regeln des Spiels sind auch für das Siebener-Spiel anzuwenden.  
Es gelten die folgenden Variationen:

### 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 nicht mehr als **fünf** Auswechsel-/ Ersatzspieler benennen

Eine Mannschaft kann bis zu drei Spieler auswechseln oder ersetzen.

#### 3.12 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 eine Minute. Während des Endspiels in einem Turnier ist die Unterbrechung nicht länger als zwei Minuten.

## 5.6 VERLÄNGERUNG

Wenn ein Spiel unentschieden endet und eine Verlängerung notwendig ist, wird diese in zwei Halbzeiten von je fünf Minuten gespielt. Am Ende der ersten Halbzeit wechseln die Mannschaften ohne Pause die Seiten.

## REGEL 6 - SPIELLEITER

### 6.A. SCHIEDSRICHTER

#### 6.A.3 PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS VOR DEM SPIEL

Neuer Absatz

##### (b) Nachspielzeit - Losen

Vor Beginn der Nachspielzeit 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

#### 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 Malfeldlinienrichter in jedem Malfeld.
- (d) **Das Ergebnis eines Trittes zu den Stangen anzeigen.** Wenn ein Erhöhungstritt oder ein Strafrtritt zu den Stangen getreten wird, muss der Malfeld-Linienrichter dem Schiedsrichter helfen, indem er das Ergebnis des Trittes anzeigt. Ein Linienrichter steht an oder hinter einer Malstange und ein Malfeld-Linienrichter steht an oder hinter der anderen Malstange. 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 irgendeinen 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 Sprungtritt sein.
- (d) gestrichen

NEU:

- (e) Der Treter muss diesen Tritt innerhalb von 40 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 NACHSPIELZEIT - DER GEWINNER

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



## REGEL 10 - FOULSPIEL

Bei jedem Verweis auf eine 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, kickt diese Mannschaft mit einem Sprungtritt von oder hinter der Mittellinie wieder an.

### 13.4 POSITION DER MANNSCHAFT DES TRETERS BEI EINEM ANTRITT

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.**

Änderung

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

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.**

Änderung

### 13.8 DER BALL GEHT DIREKT INS SEITENAUS

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

- (a) Wenn der Ball ins Malfeld hinein getreten wird, ohne dass er von einem Spieler berührt wird oder einen Spieler berührt hat, hat die gegnerische Mannschaft drei Wahlmöglichkeiten:
- Einen Handauf erzielen
  - Den Ball tot machen
  - Weiterspielen
- (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.**
- (c) Falls sie ein Handauf erzielen oder den Ball tot machen, müssen sie dieses ohne Verzögerung tun. Jede andere Handlung eines Verteidigers mit dem Ball bedeutet, dass er spielen möchte.

### 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 Erste-Reihe-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.

Streiche die Absätze 9, 10 und 11



## 20.1 EIN GEDRÄNGE FORMIEREN

Änderung

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

**Strafe: Straftritt**

Die Ausnahme wird gelöscht.

- (h) Der Schiedsrichter ruft „beugen“, dann „anfassen“. Die Erste-Reihe-Spieler beugen sich und benutzen ihren äußeren Arm um die äußere Schulter des gegnerischen Erste-Reihe-Stürmers zu berühren. Danach nehmen die Spieler ihre Arme wieder zurück und der Schiedsrichter gibt die Anweisung „warten“. Nach der folgenden Pause ruft der Schiedsrichter „binden“. Die ersten Reihen können sich dann binden. Das Rufen von „binden“ ist kein Befehl, sondern ein Hinweis, dass die ersten Reihen zusammengehen können, wenn sie dazu bereit sind.

**Strafe: Freitritt**

## 20.8 ERSTE-REIHE-STÜRMER

- (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 Sprungtritt, jedoch nicht durch einen Platztritt, 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.

- (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.

