

Regeln des Spiels - Turnierregeln

1. Zeit: Sonntag 2x7min (Zeit läuft durchgehend)
2. Anzahl: 7ner
3. Ball Grösse: 4
4. Feld Grösse: Breite des Breitfelds
5. Schiedsrichter: ja vlt ein Schiedsrichter Intern
6. Mode of play:
 - Kick aus der Hand: Nein
 - Hand-off: ja, unter Schulter
 - Kick am Boden entlang: ja
7. Advantage (weiter laufen lassen): ja
8. Punkte erzielen:
 - Try: ja
 - Conversion: nein
9. Foul play:

(Mandatory replacement for repeat infringement at referee's discretion
Yellow (2 mins) & Red Card at referee's discretion)

 - Ja, aber nur wenn nötig
10. Offside & onside: 5m
 - Rucks: ja
 - Kicks: Ja
 - Scrum: ja
 - Penalty: ja
 - Ankick: Ja
 - Lineouts: Ja
11. Knock-on/ Vorwärtspass: ja
12. Kick-off & „restart kicks“
 - Ankick: 5m
 - Kick muss so weit fliegen: 5-7m(?)
 - Drop out (von der 22m Linie): nein
 - Restart: Loser's Ball, Tap and go, ein Pass

13. Tackle: ja

14. Ruck: ja

- 5 Sekunden zum Ball rausspielen (nach Ansage)
- Konsequenz: Gegner bekommt Ball

15. Maul: nein

- Falls Ball blockiert Scrum für Gegner

16. Touch & Lineout: Genauer definieren (wo, wie aufstellen, etc.)

- Lineouts: schnelle lineouts—Free-Kick (Tap and Go)
- Springen und liften: nein
- Bestreiten: nein

17. Scrums

- Anzahl: 3v3 (6)
- Bestreiten: nein
- Hackler: ja
- Offside Linie: 5m
- Offside (Gegner Nummer 9): Muss beim Tunnel warten bis Ball gepasst wird zum Ball folgen
- Backs: 5m hinter dem Scrum

18. Penaltys

- Quick Tap Penaltys: nein
- Penalty try: Ja, aber nur in sehr groben Fällen
- Kick ins Aus: nein, wird ersetzt durch Free-kick oder durch Tap and Go