



Seven-a-side Variaties

Standaard set van variaties van
toepassing op het Seven-a-side Spel



WORLD
RUGBY™

De spelregels gelden voor het seven-a-side spel, afgezien van de volgende variaties:

SPELREGEL 3: AANTAL SPELERS – HET TEAM

3.1 MAXIMAAL AANTAL SPELERS OP HET SPEELGEBIED

Maximum: elk team mag niet meer dan zeven spelers op het speelgebied hebben.

3.4 SPELERS AANGEWENZEN ALS WISSELS

Een team mag maximaal vijf vervangers/wissels nomineren.

Een team mag maximaal vijf spelers vervangen of wisselen.

3.12 TIJDELIJKE VERVANGER – ONDERZOEK HOOFDLETSEL

Wissen (c)

3.14 GEWISSELDE SPELERS DIE TERUGKEREN IN DE WEDSTRIJD

Als een speler is gewisseld, mag deze speler niet terugkeren en spelen in de wedstrijd, zelfs niet om een geblesseerde speler te vervangen.

Uitzondering: Een gewisselde speler mag een speler met een bloedende of open wond vervangen.

SPELREGEL 5: TIJD

5.1 TIJDSDUUR VAN EEN WEDSTRIJD

Een wedstrijd duurt niet langer dan veertien minuten plus verloren en extra tijd. Een wedstrijd is verdeeld in twee helften van niet meer dan zeven minuten speeltijd.

Uitzondering: Een finale-wedstrijd van een competitie mag niet langer duren dan twintig minuten plus verloren tijd en extra tijd. De wedstrijd is verdeeld in twee helften van niet meer dan tien minuten speeltijd.

5.2 RUST

Na de rust wisselen de teams van speelhelte. Er is een rust van niet meer dan twee minuten.

5.6 EXTRA TIJD SPELEN

Indien er een gelijkspel is en er is extra tijd vereist, dan wordt er na een pauze van één minuut de extra tijd gespeeld in perioden van vijf minuten. Na elke periode, verwisselen de teams van speelhelte zonder een pauze.

SPELREGEL 6: WEDSTRIJDOFFICIALS

6.A SCHEIDSRECHTER

6.A.14 EXTRA TIJD – DE TOSS.

Voordat de extra tijd start, organiseert de scheidsrechter een toss. Eén van de aanvoerders tosst een munt en de andere aanvoerder roept om te kijken wie de toss wint. De winnaar van de toss beslist of het gaat aftrappen of voor een speelhelft kiest. Als de winnaar van de toss beslist om een speelhelft te kiezen, moet de tegenstander aftrappen en vice versa.

6.B GRENSRECHTERS EN ASSISTENT-SCHIEDRECHTERS

6.B.8 DOELGEBIEDRECHTERS

- Er zijn twee doelgebiedrechters voor het doelgebied in elke wedstrijd.
- De scheidsrechter heeft dezelfde controle over beide doelgebiedrechters als de scheidsrechter over de grensrechters heeft.
- Er is maar één doelgebiedrechter in elk doelgebied.
- Het resultaat van een kick op doel signaleren.** Wanneer een conversie kick of een strafschop op doel wordt genomen, moet de doelgebiedrechter de scheidsrechter helpen door het resultaat van de kick te signaleren. Als de bal over de lat en tussen de palen gaat, heeft de doelgebiedrechter de vlag om een goal aan te geven.
- Uit signaleren.** Wanneer de bal of de baldrager uit in het doelgebied is gegaan, moet de doelgebiedrechter de vlag omhoog houden.

- (f) **Try signaleren.** De doelgebiedrechter zal de scheidsrechter assisteren in de beslissingen omtrent een touch-down en een try als er enige twijfel bestaat bij de scheidsrechter.
- (g) **Onsportief spel signaleren.** Een competitieleider mag autoriteit geven voor de doelgebiedrechter om gemeen spel in het doelgebied te signaleren.

SPELREGEL 9: METHODE VAN SCOREN

9.B CONVERSION KICK

9.B.1 EEN CONVERSION KICK NEMEN

Wijziging

- (c) De kick moet een drop-kick zijn.

Wissen (d)

Wijziging

- (e) De kicker moet de kick nemen binnen dertig seconden of geprobeerd hebben te scoren. De kick wordt afgekeurd als de kicker de kick niet binnen de toegestane tijd heeft genomen.

9.B.4 DE TEGENSTANDER

Wijziging

- (a) Het gehele team van de tegenstander moet onmiddellijk verzamelen dichtbij hun eigen 10-meter lijn.

Wissen (b)

- (c) 3e paragraaf wissen "Wanneer een andere kick is toegestaan....."

9.B.5 EXTRA TIJD – DE WINNAAR

In extra tijd, is het team dat als eerste scoort onmiddellijk tot winnaar verklaart, zonder verder te spelen.

SPELREGEL 10: ONSPORTIEF SPEL

10.5 STRAFFEN

Aantekening: Tijdelijke uitsluiting: Indien een speler tijdelijk uitgesloten is, is de periode dat de speler is uitgesloten een periode van twee minuten.

SPELREGEL 13: AFTRAP EN HERSTART KICKS

13.2 WIE NEEMT DE AFTRAP EN HERSTART KICK

Wijziging

- (c) Na een score, neemt het team dat heeft gescoord de aftrap met een drop-kick. De drop-kick moet worden genomen bij of achter het midden van de middenlijn.

Straf: Vrije schop op het midden van de middenlijn.

13.3 POSITIE VAN DE KICKER ZIJN/HAAAR TEAM BIJ DE AFTRAP

Wijziging

Het gehele team van de kicker moet achter de bal zijn wanneer deze wordt gekickt. Als zij dit niet zijn, wordt een vrije schop toegekend aan het niet-overtredende team op het midden van de middenlijn.

Straf: Vrije schop op het midden van de middenlijn

13.7 AFTRAP VAN MINDER DAN 10 METER EN NIET GESPEELD DOOR EEN TEGENSTANDER

Wijziging

Als de bal niet de tegenstander zijn 10-meter lijn bereikt, wordt een vrije schop toegekend aan het niet-overtredende team op het midden van de middenlijn.

Straf: Vrije schop op het midden van de middenlijn

13.8 DE BAL GAAT DIRECT UIT

Wijziging

De bal moet landen in het speelveld. Als het direct uit wordt gekickt, wordt een vrije schop toegekend aan het niet-overtredende team op het midden van de middenlijn.

Straf: Vrije schop op het midden van de middenlijn

13.9 DE BAL GAAT IN HET DOELGEBIED

Wijziging

- (b) Als de tegenstander de bal drukt, de bal dood maakt, of als de bal dood gaat door uit in het doelgebied te gaan of op of over de achterlijn wordt een vrije schop toegekend aan het niet-overtredende team op het midden van de middenlijn.

Straf: Vrije schop op het midden van de middenlijn.

SPELREGEL 20: SCRUM

BEGRIPPEN

Wijziging 2e paragraaf:

Een scrum wordt gevormd in het speelveld indien drie spelers van elk team, samengebonden in één rij, dichtbij de tegenstander zodat de hoofden van de spelers zijn verankerd. Dit creëert een tunnel waarin de scrumhalf de bal inwerpt zodat de spelers kunnen strijden voor het balbezit door de bal te hoeken met één van beide voeten.

Wijziging 4e paragraaf:

De tunnel is de ruimte tussen de twee rijen van spelers.

Wijziging 6e paragraaf:

De middelste lijn is een denkbeeldige lijn op de grond in de tunnel, onder de lijn waar de schouders van de twee rijen spelers elkaar raken.

Wijziging 7e paragraaf:

De middelste speler is de hooker.

Wissen paragraaf 9, 10 en 11.

20.1 EEN SCRUM VORMEN

Wijziging

- (e) **Aantal spelers: drie.** Een scrum moet drie spelers van elk team hebben. Alle drie spelers moeten gebonden blijven totdat de scrum eindigt.

Straf: Strafschop

Wissen

Uitzondering

20.8 EERSTE RIJ SPELERS

Verbetering

- (c) **Uitkicken.** Een eerste rij speler mag niet opzettelijk de bal uit de tunnel of uit de scrum in de richting de doellijn van de tegenstander kicken.

Straf: Strafschop

SPELREGEL 21: STRAFSCHOPPEN EN VRIJE SCHOPPEN

21.3 HOE DE STRAFSCHOPPEN EN VRIJE SCHOPPEN GENOMEN WORDEN

Verbetering

- (a) Iedere speler mag een strafschop of vrije schop nemen die is toegekend voor een overtreding met iedere type kick: punt, drop-kick maar niet met een place-kick. De bal mag gekickt worden met ieder deel van het been, van beneden de knie tot de teen maar niet met de hiel.

21.4 STRAFSCHOP EN VRIJE SCHOP OPTIES EN VEREISTEN

Verbetering

- (b) **Geen vertraging.** Als een kicker aangeeft bij de scheidsrechter de intentie te hebben om op doel te kicken, moet de kick binnen dertig seconden zijn genomen. Als de 30 seconden worden overschreden wordt de kick afgekeurd, een scrum wordt toegekend op de plek van de mark en de tegenstanders nemen hierbij de inworp.