



FÉDÉRATION SUISSE DE RUGBY

SWISS SUPER SEVEN'S

KONZEPT UND REGLEMENT

SAISON 2013-2014

1 Organisation Swiss Super Sevens

1.1 Swiss Super Seven's Meisterschaft

Art. 1 Seven's Rugby in der FSR

- 1 Swiss Super Seven's ist die von der FSR organisierte Meisterschaft im 7's Rugby. Sie setzt sich zusammen aus zwei Tagesturnieren (gespielt mit Gruppenphase und Finalspielen), welche von Clubs durchgeführt werden (Host Clubs) gemäss den Vorgaben der FSR.
- 2 In der Saison 2013-2014 findet das Swiss Super Seven's auf experimental-Basis statt. Bei dieser Meisterschaftsform soll das Schwergewicht der teilnehmenden Teams nach wie vor auf Teams von Clubs liegen, welche bei der FSR registriert sind. Da die FSR das 7's Rugby als Entwicklungsfeld betrachtet, soll aber auch versuchsweise anderen Formen von Teams, sogar auch nicht offiziell registrierten Teams die Möglichkeit geboten werden, am Swiss Super Seven's teilzunehmen (s. Art. 2). Sollte sich das Konzept bewähren, wird für die Saison 2014-2015 ein Konzept für spezifische 7's Rugby-Clubs ausgearbeitet.
- 3 In der Saison 2013-2014 findet die Zuteilung der Turniere an die Clubs wie folgt statt:
 - 28. Juni 2014: RC Bern (Qualifikationsturnier)
 - 5. Juli 2014: RC Yverdon (Finalturnier, zusammen mit Cup-Final)
- 4 Nach jedem Turnier werden Punkte für die Gesamtwertung verteilt (Art. 3). Der Gewinner der Swiss Super Seven's Meisterschaft (Schweizer Meister Seven's Rugby) ist diejenige Mannschaft, welche nach den beiden Turnieren am meisten Anzahl Punkte aus den Gesamtwertungen hat.
- 5 Die Spielregeln des IRB für 7's Rugby sind anwendbar.

Art. 2 Teilnahme- und Spielberechtigungen

1 Clubs

Berechtigt an der Teilnahme am Swiss Super Seven's sind bei der FSR registrierte Clubs mit bei der FSR für diesen Club lizenzierten Spielern.

2 Clubs, Zweit- oder Drittmannschaften

Nur eine Mannschaft pro Club kann Punkte für die Gesamtwertung des Swiss Super 7 gewinnen. Zweite oder dritte Mannschaften eines Clubs können zwar teilnehmen, um die Organisation des Turniers zu erleichtern; sie erhalten jedoch nur Punkte für das einzelne Turnier, nicht jedoch für die Gesamtwertung.

Nimmt ein Club mit zwei oder mehr Mannschaften an einem Turnier teil, so ist den Spielern der Wechsel unter den Mannschaften während dem einzelnen Turnier nicht erlaubt. Der Club darf jedoch die Mannschaftszusammensetzung für das nächste Turnier neu gestalten.

3 Ententes und Mixed Teams

Erlaubt sind auch Ententes oder Mixed-Teams, d.h. eine Zusammensetzung von Spielern, welche für verschiedene Clubs lizenziert sind. Sie können um den Titel „Schweizer Meister Seven's Rugby“ mitspielen. Vorausgesetzt ist die schriftliche Zustimmung der Präsidenten der betroffenen Clubs.

Die betroffenen Clubs haften solidarisch für die Bezahlung der Gebühren und Sanktionen der betroffenen Mixed-Teams/ Ententes. Rote und gelbe Karten gegen Spieler von Ententes und Mixed-Teams gehen zu Lasten des Clubs, für welche der Spieler lizenziert ist.

Die Änderung der Zusammensetzung der Ententes und Mixed Teams während laufender Meisterschaft ist nicht mehr möglich. Ausgangspunkt ist das Matchblatt des ersten Turniers, an welchem die Entente/ das Mixed-Team teilnimmt.

4 7'er Rugby-Clubs

Erlaubt ist auch die Teilnahme von reinen 7'er Rugby-Clubs, welche noch nicht formell bei der FSR registriert sind und deren Spieler noch nicht bei der FSR lizenziert sind. Bereits für einen Club lizenzierte Spieler dürfen nicht für ein solches Team starten.

Voraussetzung für diese Teams ist, dass sie sich bereits als Club (Verein) konstituiert haben, welcher gegenüber der FSR und den Host Clubs verantwortlich ist (insb. auch Bezahlung Gebühren und Sanktionen). Dafür ist der FSR Name und Adresse (insb. Mobile-Nr. und E-Mail-Adresse) des Clubpräsidenten bekanntzugeben. Gegenüber der FSR ist dieser für die Belange seines Clubs verantwortlich.

Mit der Einschreibung verpflichten sich die Clubs, sich bei einer Aufnahme von 7'er Rugby-Clubs in der FSR (vgl. Art. 1), gemäss den Bestimmungen der FSR anzumelden.

Die für diese Clubs teilnehmenden Spieler dürfen nicht für einen anderen Rugby-Club (sei es bei der FSR, sei es im Ausland) lizenziert sein, müssen sich im Erwachsenen-Alter befinden und ihren Wohnort in der Schweiz haben. Alle Bedingungen für eine Lizenzerteilung gemäss WR müssen vorliegen. Bei Widerhandlungen oder Falschangaben wird das gesamte Team vom Swiss Super Seven's disqualifiziert und eventuell gewonnene Titel aberkannt. Sanktionen in einem ausländischen Verband bleiben vorbehalten. Die Turnierleitung sendet der LK die Spielerlisten, welche Kontrollen durchführt.

Um anlässlich der Turniere Kontrollen zu ermöglichen, müssen die Spieler ID oder Reisepass oder Ausländerausweis auf sich tragen. Kann die Identifikation nicht mit einem der drei genannten Dokumente stattfinden, wird der Spieler vom Turnier ausgeschlossen.

Die 7'er Rugby-Clubs haben der FSR eine Wettbewerbspauschale von CHF 200.-- zu entrichten (neben der Einschreibgebühr für die Turniere gemäss den Bestimmungen der Host Clubs). Die Turnierleitung kontrolliert spätestens am Turniertag die Bezahlung der Gebühr.

5 Weitere Teams

Über die Zulassung von weiteren Teams (z.B. in-oder ausländische Gastteams) entscheidet die WK definitiv. Sie kann die Zulassung mit oder ohne Auflagen erteilen. Insbesondere kann eine Auflage darin bestehen, dass das Gastteam am Swiss Super Seven's teilnehmen darf, aber nicht um den Titel mitspielt.

Diese Teams haben der FSR eine Wettbewerbspauschale von CHF 200.-- zu entrichten (neben der Einschreibgebühr für die Turniere gemäss den Bestimmungen der Host Clubs). Die Turnierleitung kontrolliert spätestens am Turniertag die Bezahlung der Gebühr.

- 6 Ein Spieler, welcher an einem Wochenende Swiss Super Sevens spielt, darf an demselben Wochenende keine Rugby XV – Spiele bestreiten und umgekehrt. Ein Club, welcher einen Spieler an demselben Wochenende sowohl in der VII-, als auch in der XV-Mannschaft auf dem Matchblatt aufführt, verliert sämtliche entsprechenden Spiele per Forfait.

Art. 3 Anmeldungen/ Kontrollen

1 Clubs/ Zweit- oder Drittmannschaften

- Anmeldung für Swiss Super Seven's: Clubs und ihre Zweit- oder Drittmannschaften brauchen keine besondere Einschreibung an das Swiss Super Seven's. Sie melden sich an das einzelne Turnier an.
- Anmeldung an das Turnier: Clubs und ihre Zweit- oder Drittmannschaften melden sich beim Host Club gemäss dessen Bestimmungen für das einzelne Turnier an und bringen an das Turnier das „Matchblatt Swiss Super Seven's“ sowie die Spielerlizenzen mit. Die Turnierleitung führt zu Beginn des Turniers die Lizenzkontrollen durch und sendet nach Abschluss des Turniers das Matchblatt an die LK.

2 Ententes und Mixed Teams

- Anmeldung für Swiss Super Seven's: Entents oder Mixed Teams melden sich spätestens zwei Wochen vor Beginn des ersten Turniers bei der WK an. Die Anmeldung enthält eine Liste der Spieler, welche an der Entente/ das Mixed-Team teilnehmen. Anzugeben ist: Name und Vorname des Spielers, Club, Lizenz-Nummer. Die Präsidenten der betroffenen Clubs geben ihre Zustimmung gemäss Art. 2 Abs. 3 (per E-Mail). Die WK entscheidet definitiv über die Zulassung des Teams. Nach erfolgter Zulassung informiert sie die Turnierleitung der Host Clubs und sendet ihnen die Liste der zugelassenen Spieler.
- Anmeldung an das Turnier: Nach erfolgter Zulassung zum Swiss Super Seven's, melden sich die Ententes und Mixed Teams beim Host Club gemäss dessen Bestimmungen für das einzelne Turnier an und bringen an das Turnier das Matchblatt Swiss Super Seven's sowie die Spielerlizenzen mit. Die Turnierleitung führt zu Beginn des Turniers die Lizenzkontrollen durch sowie die Kontrolle, ob die Spieler auf dem Matchblatt mit der Zulassung der WK übereinstimmen und sendet nach Abschluss des Turniers das Matchblatt an die LK.

3 7er Rugby-Clubs

- Anmeldung für Swiss Super Seven's: 7'er Rugby Clubs melden sich spätestens zwei Wochen vor Beginn des ersten Turniers bei der WK an. Die Anmeldung enthält eine Liste mit folgenden Angaben:
 - Name und Sitz des Vereins, Adresse des Präsidenten.
 - Präsident, Clubverantwortliche und alle Spieler mit vollständigen Namen und Vornamen (gemäss ID, Reisepass oder Ausländerausweis), Nationalität und Wohnort.

Ein unterzeichnetes Formular Antidoping, für jeden Spieler und Clubverantwortlichen muss beigelegt werden.

Die WK entscheidet definitiv über die Zulassung. Nach erfolgter Zulassung informiert sie die Turnierleitung der Host Teams und sendet ihnen die Liste der zugelassenen Spieler.

- Anmeldung an das Turnier: Nach erfolgter Zulassung zum Swiss Super Seven's, melden sich die 7er Rugby Clubs beim Host Club gemäss dessen Bestimmungen für das einzelne Turnier an und bringen an das Turnier das Matchblatt Swiss Super Seven's sowie die ein Identitätsdokument gemäss Art. 2 mit. Die Turnierleitung führt zu Beginn des Turniers die Identitätskontrolle durch sowie die Kontrolle, ob die Spieler auf dem Matchblatt mit der Zulassung der WK übereinstimmen und sendet nach Abschluss des Turniers das Matchblatt an die LK.

4 Weitere Teams

- Anmeldung für Swiss Super Seven's: Andere Teams melden sich spätestens zwei Wochen vor Beginn des ersten Turniers bei der WK an. Die Anmeldung enthält eine Liste mit denselben Angaben wie oben, Abs. 3.

Ein unterzeichnetes Formular Antidoping, für jeden Spieler und Clubverantwortlichen muss beigelegt werden.

Die WK entscheidet definitiv über die Zulassung. Nach erfolgter Zulassung informiert sie die Turnierleitung der Host Teams und sendet ihnen die Liste der zugelassenen Spieler.

- Anmeldung an das Turnier: Nach erfolgter Zulassung zum Swiss Super Seven's, melden sich die Teams beim Host Club gemäss dessen Bestimmungen für das einzelne Turnier an und bringen an das Turnier das Matchblatt Swiss Super Seven's sowie die ein Identitätsdokument gemäss Art. 2 mit. Die Turnierleitung führt zu Beginn des Turniers die Identitätskontrolle durch sowie die Kontrolle, ob die Spieler auf dem Matchblatt mit der Zulassung der WK übereinstimmen und sendet nach Abschluss des Turniers das Matchblatt an die LK.

Art. 4 Punkteverteilung für die Turniere (für die Gesamtwertung Swiss Super Seven's)

- 1 Nach jedem Turnier werden Punkte für die Gesamtwertung verteilt.

- 2 Der Erste eines Turniers erhält 10 (zehn) Punkte für die Gesamtwertung. Die Mannschaft, die ein Turnier an zweiter Stelle beendet, erhält 9 (neun) Punkte, der Dritte erhält 8 (acht) Punkte – und absteigend weiter bis zur Mannschaft auf Rang 10 (zehn) und alle dahinter folgenden Teams, welche je 1 (einen) Punkt erhalten.

Eine Mannschaft mit einem (oder mehreren) Forfaits erhält in jedem Fall 0 (null) Punkte für das Turnier und 1 (ein) Punkt Abzug in der Gesamtwertung.

- 3 Kriterien bei Punktegleichheit (in dieser Reihenfolge):
 1. Anzahl teilgenommener Turniere
 2. Anzahl der definitiven Spelausschlüsse (rote Karten) einer Mannschaft für alle Matches des Turniers. Dabei wird jede Art von roter Karte (Spieler, Trainer, Verantwortliche, usw.) berechnet.
 3. Die bessere Mannschaft in Bezug auf Direktbegegnungen (Siege).
 4. Höhere Anzahl erzielter Versuche in allen Matches, welche für das Klassement zählen.
 5. Das Los.
- 4 Zuständig für die Punkteverteilung und die Gesamtwertung ist die WK.

1.2 Spielmodus Turniere

Art. 5 Gruppeneinteilung und Gruppenphase

- 1 Je nach Anzahl von eingeschriebenen Teams sind 1, 2 oder 4 Gruppen à 3 bis 8 Mannschaften vorzusehen. Für die Einteilung der gemeldeten Gruppen ist der Veranstalter allein zuständig. Es entscheidet das Los. Die Losziehung findet zu Beginn des Turniers im Beisein der Teams statt.
- 2 Die Gruppenphase besteht aus Matches zwischen allen Teams einer Gruppe (round robin).
- 3 Die Spiele werden ohne Verlängerung gespielt.
- 4 Die Punkte werden wie folgt vergeben:

- Sieg:	3 Punkte
- Unentschieden:	2 Punkte
- Niederlage:	1 Punkt
- Forfait:	0 Punkte

Art. 6 Rangordnung nach der Gruppenphase

- 1 über die Rangordnung innerhalb einer Gruppe nach der Gruppenphase entscheidet die Anzahl der erreichten Punkte.
- 2 Wenn am Ende der Gruppenphase zwei Teams dieselbe Anzahl Punkte aufweisen, entscheidet der Ausgang der Direktbegegnung über die Tabellenposition. War die Direktbegegnung unentschieden, entscheiden dieselben Kriterien wie bei Punktegleichheit zwischen mehr als zwei Teams (s. Abs. 3).
- 3 Wenn am Ende der Gruppenphase mehr als zwei Teams dieselbe Anzahl Punkte aufweisen, wird ihre Tabellenposition nach folgenden Kriterien und in dieser Reihenfolge festgelegt:
 1. Differenz zwischen den in allen Gruppenspielen für und gegen das entsprechende Team erzielten Punkten (erzielte Punkte minus erhaltene Punkte). Das Team mit der höchsten positiven Anzahl Punkte ist am höchsten klassiert.

2. Differenz zwischen den in allen Gruppenspielen für und gegen das entsprechende Team erzielten Versuchen (erzielte Versuche minus erhaltene Versuche). Das Team mit der höchsten positiven Anzahl Versuche ist am höchsten klassiert.
3. Anzahl der in allen Gruppenspielen erzielten Punkte. Das Team mit der höchsten Punktzahl ist am höchsten klassiert.
4. Anzahl der in allen Gruppenspielen erzielten Versuche. Das Team mit der höchsten Anzahl Versuche ist am höchsten klassiert.
5. Losziehung.

Art. 7 Finalsspiele, Trostrunde und Schlussklassement

- 1 Die Finalsspiele (play-offs) erfolgen nach dem Knock-out-System mit Halbfinal und Final (Plätze 1 – 4 im Schlussklassement).
 - Halbfinals: Jeweils der nach der Gruppenphase erstplatzierte einer Gruppe spielt gegen den zweitplatzierten der anderen Gruppe.
 - Final: Die beiden Sieger der Halbfinals tragen das Finale aus und belegen den 1. und 2. Platz im Schlussklassement
 - Kleiner Final: die beiden Verlierer der Halbfinals tragen den kleinen Final aus und belegen den 3. und 4. Rang im Schlussklassement.
- 2 Die Trostrunde (Consolation) erfolgt ebenfalls nach dem Knock-out-System mit Halbfinal und Final und dient der Ermittlung der Plätze 5 - 8 im Schlussklassement.
 - Ausscheidungsrunde: Jeweils der nach der Gruppenphase drittplatzierte einer Gruppe spielt gegen den viertplatzierten der anderen Gruppe.
 - Endspiel Rang 5 und 6: Die beiden Sieger der Ausscheidungsrundenspiele tragen das Spiel um den 5. und 6. Rang im Schlussklassement aus.
 - Endspiel Rang 7 und 8: Die beiden Verlierer der Ausscheidungsrundenspiele tragen das Spiel um den 7. und 8. Rang im Schlussklassement aus.
- 3 Bei nur einer Gruppe oder bei 4 Gruppen in der Gruppenphase sind die Bestimmungen entsprechend anzupassen. Bei ungerader Anzahl Mannschaften sind den Bestklassierten Freilose zuzuteilen.
- 4 Aus Zeitgründen kann auf die Trostrunde verzichtet werden. Diesfalls ist für die Plätze, die sich nicht für die Play-offs qualifiziert haben, für das Schlussklassement die Rangordnung am Ende der Gruppenphase (s. Art. 5) massgebend.
- 5 Wenn bei Spielen nach dem Knock-out-System am Ende der regulären Spielzeit unentschieden steht, wird wie folgt vorgegangen:
 - Es wird in einer Verlängerung so lange weiter gespielt, bis der nächste Punkt fällt (Sudden death). Die Mannschaft, die den Punkt erzielt, hat gewonnen.
 - Die Verlängerungen sind in Zeitabschnitte von 5 Minuten eingeteilt. Nach jedem Zeitabschnitt wird die Seite gewechselt, ohne Pause.
 - Das Team, welches zuerst Kick-off hatte, hat auch Kick-off im ersten Abschnitt der Verlängerung. In den folgenden Abschnitten alterniert der Kick-off.

1.3 Allgemeine Turnierbestimmungen

Art. 8 Turnierbestimmungen/ Turnierleitung

- 1 Die Turnierbestimmungen sind vom Veranstalter aufgrund dieses Reglements festzulegen.
- 2 Für jedes Turnier muss ernannt werden:

- a) die Turnierleitung (mind. 3 Mitglieder, die über eine Spieler- oder Clubverantwortlichen-Lizenz verfügen müssen);
 - b) die Protestkommission (mind. 3 Mitglieder, die über eine Spieler- oder Clubverantwortlichen-Lizenz verfügen müssen). Deren Mitglieder dürfen weder der Turnierleitung noch eines teilnehmenden Teams angehören.
- 3 Die Turnierbestimmungen sind der WK und den teilnehmenden Clubs spätestens eine Woche vor dem Turnier schriftlich (mindestens auf Französisch und Deutsch) mitzuteilen und müssen enthalten:
- a) der Ort und das Datum des Turniers;
 - b) die teilnehmenden Teams und deren Farben;
 - c) die Gruppeneinteilung (resp. Gruppenzuteilung und Losziehung);
 - d) den Spielplan und den Finalmodus;
 - e) die Anmeldegebühr;
 - f) die Bestimmungen über die Abgabe der Preise;
 - g) die Zusammensetzung der Turnierleitung;
 - h) die Zusammensetzung der Protestkommission,;
 - i) die Koordinaten des Sicherheitsverantwortlichen.

Art. 9 Technische Bestimmungen

- 1 Der Spielplan ist für alle teilnehmenden Teams verbindlich.
- 2 Der Veranstalter weist im Spielplan jedem Team die Platzhälfte zu und bezeichnet das Team, das den Anstoss hat.
- 3 Treten beide Teams in gleichfarbigem Dress zu einem Spiel an, so ist das im Spielplan erstgenannte Team berechtigt, in seinen Farben zu spielen. Der Gegner muss einen Ersatzdress beschaffen.
- 4 Die Uhr der Turnierleitung ist allein massgebend.
- 5 Bei Nichtantreten eines Teams an einem Match oder einem Turnier kann dies von der Turnierleitung disqualifiziert (Ausschluss vom Turnier und Forfaitfolgen).
- 6 Verlässt ein Team frühzeitig ein Spiel oder Turnier, wird der Fall als Forfait gewertet. Die Turnierleitung meldet den Fall der DK. Das Forfait hat keine Auswirkungen für den Club in der XV-Meisterschaft.
- 7 Folgen eines Forfaits mit Bezug auf das Turnier:
 - Für das Team: Aberkennung von allen erzielten Punkten und Versuchen sowie von allen Klassement-Punkten für das Team
 - Klassement Alle gegen dieses Team erzielten Resultate werden gestrichen (erzielte Punkte, Versuche, Klassement-Punkte)
- 8 Folgen von Forfaits mit Bezug auf Swiss Super Seven's: das zweite Forfait während des Swiss Super Seven's führt automatisch zum Ausschluss der Mannschaft von der Meisterschaft Swiss Super Seven's.

Art. 10 Verwarnungen und Ausschlüsse

- 1 Ein mit roter Karte bestrafte Spieler ist von der Teilnahme an weiteren Turnierspielen ausgeschlossen, ebenso eine zweite gelbe Karte während dem Turnier.

- 2 Gelbe und rote Karten werden vollzogen gemäss den Bestimmungen des WR. Sie werden jedoch nicht der XV-Mannschaft desselben Clubs zugerechnet.
- 3 Die Turnierleitung meldet alle Vorfälle sowie gelben und roten Karten der DK (insb. die Schiedsrichterrapporte).

Art. 11 Einsprachen

1 Lizenzen

Während des Turniers sind Einsprachen gegen die Lizenzierung von Spielern oder die Zusammensetzung einer Mannschaft an die Protestkommission des Host Club zu richten.

Diese entscheidet definitiv über den Ausschluss eines Spielers oder einer Mannschaft vom Turnier und informiert die DK, welche den Fall gemäss WR behandelt.

Nach Beendigung des Turniers sind keine Einsprachen über dieses Thema mehr möglich.

2 Schlussrangordnung

Vor Beendigung des Turniers sind Einsprachen gegen die Schlussrangordnung des Turniers an die Protestkommission des Host Clubs zu richten.

Diese entscheidet definitiv und endgültig über die Schlussrangordnung des Turniers.

Nach Beendigung des Turniers sind keine Einsprachen über dieses Thema mehr möglich.

3 Weitere Einsprachen im Zusammenhang mit dem Turnier

Alle anderen Proteste im Zusammenhang mit dem einzelnen Turnier sind während des Turniers bei der Protestkommission des Host Clubs einzureichen, welche definitiv entscheidet.

4 Einsprachen im Zusammenhang mit der Gesamtwertung Swiss Super Seven's

Einsprachen im Zusammenhang mit dem Gesamtklassement des Swiss Super Seven's oder mit der Punkteuteilung im Gesamtklassement sind an die WK der FSR zu richten.

Art. 12 Schiedsrichter und Assistenten

- 1 Mit der Einreichung des Gesuchs an die SK kann der Veranstalter Anzahl und Namen der Schiedsrichter und Assistenten vorschlagen. Die SK entscheidet über deren Zuteilung
- 2 Die eingesetzten Schiedsrichter dürfen weder der Turnier- noch der Protestkommission angehören.
- 3 Die Entschädigungen richten sich nach den Bestimmungen der DV

Art. 13 Turnierpreise

- 1 Die Abgabe von Preisen ist Sache des Organisators. Der Gewinner eines Sieger- und Wanderpreises hat Anspruch darauf, diesen bei der nächsten Austragung zu verteidigen; er muss vom Veranstalter dazu eingeladen werden.
- 2 Die Abgabe von Wander- und Fairnesspreisen ist reglementarisch festzulegen.

Art. 14 Finanzen

- 1 Mit Ausnahme von Art. 2 Abs. 4 erhebt die FSR für das Swiss Super Seven's 2013-2014 keine Wettbewerbspauschale.
- 2 Die Host Clubs können eine Einschreibgebühr erheben, welche jedoch CHF 200.-- nicht übersteigen darf.