

Regelwerk der



Stand: 09. Juli 2017

Präambel

Die Vereine der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby haben sich dieses Regelwerk in freier Selbstbestimmung gegeben. Es soll allen Mannschaften den größtmöglichen Nutzen bringen. Es gelten ansonsten die üblichen sportlichen Regeln für 7er-Rugby.

Die Vereine sind auf dem Feld und auch im allgemeinen Umgang miteinander aus tiefster innerer Überzeugung dem Fairplay verpflichtet.

Von daher ist dieses Regelwerk ein Leitfaden, der eingehalten werden sollte. Ergeben sich bei Turnieren Probleme, bei denen Realität und Möglichkeit des Regelwerks weit auseinander driften, sind die Vereine angehalten die Regeln in gegenseitiger Absprache so zu modifizieren das keiner benachteiligt wird und der Grundgedanke erhalten bleibt.

Abschnitt I Allgemeines

§1 Die Rugbyvereine, Vereine mit einer Rugbyabteilung und Universitätssportgruppen, nachfolgend Vereine genannt, der Bundesländer Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen betreiben gemeinsam die „Mitteldeutsche 7er-Meisterschaft im Rugby“. Die Vereine sind in Anlage 1 dieses Regelwerkes benannt.

§1a Die Mitteldeutsche 7er-Meisterschaft im Rugby trägt als Logo auf weißem Grund eine farblich abgesetzte schematische Darstellung der Bundesländer Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen, vorangestellt eine schwarz-umrandete 7 mit einen Rugbyspieler der mit beiden Händen einen Rugbyball trägt. Rechts oben steht in schwarz Schrift „Mitteldeutsche 7er-Meisterschaft im Rugby“. Umrandet wird das Logo von einer schwarzen Linie.



§2 Höchstes Organ dieser Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby ist die Mitgliederversammlung der teilnehmenden Vereine.

§3 Die Spielkommission ist für den laufenden Betrieb der Mitteldeutsche 7er-Meisterschaft im Rugby zuständig.

§4 Die Mitteldeutsche 7er-Meisterschaft im Rugby wird in offener Turnierform gespielt. Eine Saison besteht aus einer Herbst- (September bis November) und einer Frühjahrssaison (März bis Ende Juni) und beginnt mit der Herbstsaison. Jeder Mannschaft wird freigestellt an den Turnieren teilzunehmen oder nicht. Eine Saison besteht im Maximalfall aus 12 Turnieren.

§5 Jedes Turnier ist ein in sich geschlossener Wettkampf.

§6 Die Ergebnisse der jeweiligen Turniere gehen in eine Rangliste ein.

Abschnitt II Mitgliederversammlung

§7 Die Mitgliederversammlung tritt einmal jährlich zusammen. Der Termin ist in der Regel der Sonntag 14 Tage nach dem letzten Ranglistenturnier einer Saison. Auf Antrag der Spielkommission oder von 3

Mitgliedsvereinen der Mitgliederversammlung kann eine weitere Mitgliederversammlung in der spielfreien Zeit zwischen Hin- und Rückrunde durchgeführt werden.

§8 Die Mitgliederversammlung entscheidet dabei über die Vergabe der Termine für die Ranglistenturniere der kommenden Saison und wählt aus ihren Reihen die Spielkommission.

§9 Die Mitgliederversammlung entscheidet weiterhin über dieses Regelwerk und alle wichtigen Punkte in Bezug auf die Mitteldeutsche 7er-Meisterschaft im Rugby. Dazu gehören unter anderem die aktive Teilnahme der Vereine anderer Bundesländer am Spielbetrieb der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby sowie die Aufnahme weiterer Vereine als Teilnehmer im Sinne des §1 dieses Regelwerkes.

§10 Jeder Verein hat dabei in der Mitgliederversammlung eine Stimme. Diese kann nur durch einen eigenen Vertreter selbst wahrgenommen werden und nicht auf andere delegiert oder durch andere wahrgenommen werden. Die Vereine die nicht anwesend sind, können sich im Vorfeld der Mitgliederversammlung zur Tagesordnung und deren Inhalt äußern und ihre Meinung dazu entsprechend darbringen. Die Landesverbände Rugby der Bundesländer Sachsen und Thüringen können beratend an der Sitzung teil. Die Leitung der Mitgliederversammlung obliegt der Spielkommission.

§11 Die Mitgliederversammlung stiftet einen Meisterpokal in Form eines Wanderpokals um den „Mitteldeutschen Meister im 7er-Rugby“ je Saison zu ehren. Gewinnt ein Verein diesen Wanderpokal Drei Mal in Folge, verbleibt dieser Meisterpokal beim Gewinner, der wiederum einen entsprechenden neuen Meisterpokal zu stiften hat.

Abschnitt III Spielkommission

§12 Die Spielkommission ist für die Durchführung des Spielbetriebs verantwortlich und das die Ergebnisse der Ranglistenturniere entsprechend zusammengefasst und in der Rangliste geführt werden.

§12a Die Spielkommission trägt dabei besonders in Abstimmung mit dem Turnierveranstalter dafür Sorge, ob und in welcher Art und Umsetzung die Ranglistenturnier während des Zeitraumes Oktober bis Mitte April durchgeführt werden können.

§13 Die Spielkommission wird auf der Mitgliederversammlung nach Ende der jeweiligen Saison für die Dauer von einem Jahr gewählt. Sie besteht aus einem Vorsitzenden und zwei Stellvertretern sowie dem Schiedsrichterobmann. Der erste Stellvertreter kümmert sich um die Jugendarbeit, der zweite Stellvertreter kümmert sich um die finanziellen Angelegenheiten der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby. Der Schiedsrichterobmann kümmert sich um die Ausbildung der Schiedsrichter. Eine Wiederwahl ist dabei zulässig.

Die Spielkommission leitet die Mitgliederversammlung. Scheidet ein Mitglied der Spielkommission im Verlaufe des Jahres aus, kann auf der darauffolgenden Mitgliederversammlung die vakante Position in der Spielkommission durch Nachwahl neu besetzt werden, wobei die Amtsdauer zur nächsten regulären Wahl endet.

Abschnitt IV Turniere

§14 Die Termine für die zur Rangliste beitragenden Turniere werden während der Mitgliederversammlung festgelegt.

§15 Die einzelnen Turniere werden als Tagesveranstaltungen gespielt, wobei die Höchstzahl der Spiele pro Mannschaft auf 4 begrenzt wird. Damit ein Turnier in die Wertung der Rangliste eingehen kann müssen mindestens drei Mannschaften teilnehmen und die maximale Teilnehmerzahl wird auf neun begrenzt.

§16 Den Mannschaften der Mitgliederversammlung ist dabei die Teilnahme an den Turnieren vorbehalten. U-18 Mannschaften aus Schulen in Mitteldeutschland die Rugby als Ganztagsangebot oder Arbeitsgemeinschaft anbieten und die selbst kein Mitglied der Mitgliederversammlung sind, wird eine Teilnahme vor Mannschaften außerhalb Mitteldeutschlands gewährt, wenn diese sich entsprechend zu einem Turnier angemeldet haben. Sie werden in der Rangliste entsprechend geführt. Mannschaften außerhalb Mitteldeutschlands können an den Turnieren der Meisterschaft teilnehmen, haben aber keinerlei Anspruch darauf. Für eine Teilnahme müssen diese sich dazu vor Anmelde-schluß (gemäß §27 dieses Regelwerkes) gegenüber dem Turnierveranstalter und der Spielkommission angemeldet haben. Eine Teilnahme ist nur dann möglich, wenn nach Anmeldeschluß freie Startplätze im Teilnehmerfeld (gemäß § 15, Satz 2 dieses Regelwerkes) zur Verfügung stehen. Mannschaften außerhalb Mitteldeutschlands werden aber in der Rangliste entsprechend geführt.

§17 Bei jedem Turnier wird eine Abschlusstabelle ermittelt. Diese dient als Grundlage für die Vergabe von Ranglistenpunkten und diese gehen dann in die Rangliste ein (siehe §36).

§18 Der Modus des einzelnen Turniers ergibt sich aus der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften. Die Teilnehmer im Turnier ergeben sich aus der Reihenfolge Ihrer Anmeldung. Die Spielpläne dazu sind als Anlage 2 Teil dieses Regelwerkes. Der gastgebende Verein kann für sich selbst das Recht in Anspruch nehmen als gesetzt zu gelten. Gemäß § 12a trägt die Spielkommission dabei besonders in Abstimmung mit dem Turnierveranstalter dafür Sorge, ob und in welcher Art und Umsetzung die Ranglistenturnier während des Zeitraumes Oktober bis Mitte April durchgeführt werden können.

§19 Turnierbeginn ist in der Regel 11 Uhr. Der gastgebende Verein kann unter Begründung von dieser Regelung abweichen.

§20 Die Turnierleitung wird von der gastgebenden Mannschaft organisiert und wenn notwendig oder gewünscht von der Spielkommission unterstützt.

§21 Die Turnierleitung führt vor Beginn des Turniers (i.d.R. 10:30 Uhr) ein Captains Meeting durch. Bei diesem werden alle für das Turnier relevanten Dinge besprochen und festgelegt. Die zu beachtenden Punkte/Regelungen ergeben sich aus den folgenden Punkten

1. Alle teilnehmenden Mannschaften haben sich beim Captains Meeting bei der Turnierleitung zu melden.

2. Gemeldete Mannschaften müssen nicht zwangsläufig aus Spieler eines Vereins bestehen. Die Spieler jedes Teams werden beim Captains Meeting ausschließlich für dieses Team auf dem Meldeformular gemeldet, welche als Anlage 4 Teil des Regelwerkes ist und von der Turnierleitung den Mannschaften zur Verfügung gestellt wird. Der Mannschaftsverantwortliche / Kapitän, der dieses Meldeformular ausfüllt, bestätigt mit seiner Unterschrift, das die oben eingetragenen Spieler seinem Verein angehören.

3. Der Status einer Mannschaft und die Anzahl der Spieler steht mit Turnierbeginn fest. Ein Nachtragen von Spielern ins Meldeformular während des laufenden Turniers ist nicht möglich.

4. Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, in deren Meldeformular sie gelistet sind. Sollten Spieler verletzungsbedingt für das restliche Turnier ausfallen und kann die betroffene Mannschaft keine 5 Spieler mehr selbst stellen und ist das jeweilige Team dadurch nicht mehr spielfähig, können Spieler zum Einsatz kommen die bei anderen am Turnier teilnehmenden Mannschaften gelistet sind um der jeweiligen Mannschaft zu ermöglichen das Turnier zu beenden. Sind weniger als 5 Spieler zum Antritt spielbereit, wird das Spiel mit 50:0 für den Gegner gewertet. Die gegnerische Mannschaft hat auf diesen Vorgang keinen Einfluss oder Widerspruchsrecht. Im gegenseitigen Einvernehmen sollte die gegnerische Mannschaft aber von dieser Aktion in Kenntnis gesetzt werden. Eine solche Aktion ist der Turnierleitung zu melden und auf o.g. Formular zu vermerken.

5. Die Anzahl der Spieler pro Team beträgt mindestens 7 und höchstens 12. In einem einzelnen Spiel dürfen alle Spieler zum Einsatz kommen, es darf aber nur max. 5 Auswechslungen geben. Die Regelungen zu Spielern mit blutenden Wunden bleiben hiervon unberührt.

6. Sollte ein Verein mit mehr als 12 Spielern anreisen, so haben diese überzähligen Spieler das Recht andere Teams zu unterstützen, wenn diese entsprechend noch freie Plätze auf ihren Meldeformularen haben.

7. Die Teilnahme angemeldeter halber Mannschaften (nach §33 dieses Regelwerkes), die nicht durch Spieler andere Mannschaften aufgefüllt werden können und deshalb sich selbst auf andere Mannschaften aufteilen und deren Status in der Abschlusstabelle (siehe § 37, Satz 5).

§22 Ein Spiel dauert 2 x 7min mit einer Minute Pause. Durch den Turnierorganisator wird je Halbzeit die Zeit genommen und dem Schiedsrichter nach Ablauf der Spielzeit von 7 Minuten ein akustisches Signal über den Ablauf der Spielzeit gegeben. Das Spiel wird dann durch den Schiedsrichter entsprechend bei der nächsten spielbeendenden Situation eigenständig beendet.

§23 Die Sicherheitsregeln des DRV (U19-Regeln für Gedränge) finden im Spielbetrieb der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby Abwendung und sind als Anlage 5 Teil dieses Regelwerkes.

§24 Wertung innerhalb des Turniers

1. Gruppenspiele:

Ein Sieg wird mit 2 Punkten gewertet. Bei Gleichstand werden die Punkte 1:1 geteilt. Der Verlierer erhält 0 Punkte.

Sollte nach den Spielen der Gruppenphase Mannschaften die gleiche Anzahl an Punkten eingespielt haben, wird die Platzierung nach folgenden Regeln entschieden (Regel ist nach Priorität geordnet):

1. Punktedifferenz

2. Anzahl der Versuche

Die Turnierleitung hat dieses entsprechend zu notieren.

2. Finalphase:

Steht es nach einem Finalspiel oder einem Platzierungsspiel unentschieden, werden zwei weitere Halbzeiten je 5 Minuten gespielt. Nach der ersten 5 minütigen Halbzeit wechseln die Mannschaften die Seiten ohne eine Pause. Die Mannschaft die als erstes einen Punkt erzielt gewinnt das Spiel. Steht es nach der Verlängerung weiterhin unentschieden, erfolgen 3 Dropkicks von der 22 m Linie je Mannschaft.

§25 Es wird folgende Strafregelung getroffen, welche jeweils für ein Turnier gilt:

Erste Gelbe Karte, 2 min Zeitstrafe für den Spieler.

Zweite Gelbe Karte im selben Spiel bedeutet Gelb-Rot, der Spieler ist automatisch für den Rest des aktuellen Spiel und für den Rest des Turniers gesperrt. Die Mannschaft muss das aktuelle Spiel in Unterzahl beenden, kann aber im folgenden Spiel wieder mit 7 Spielern in der Startformation antreten.

Zweite gelbe Karten in einem Turnier, 2 min Zeitstrafe für den Spieler, der Spieler ist automatisch für das nächste Spiel seiner Mannschaft im Turnier gesperrt und darf nicht eingesetzt werden. Setzt seine Mannschaft diesen Spieler trotzdem ein, wird das Spiel automatisch mit 0:50 als verloren gewertet.

Rote Karte: sofortige Sperrung des Spielers für den Rest des Turniers, Die Mannschaft muss das aktuelle Spiel in Unterzahl beenden, kann aber im folgenden Spiel wieder mit 7 Spielern in der Startformation antreten (bei Bedarf kann die Sperrung von der Spielkommission auf weitere Turniere ausgeweitet werden).

Sollte ein Spieler wegen des Tatbestandes der Schiedsrichterbeleidigung mit einer Roten Karte bestraft worden sein, so hat dieses die Konsequenz, dass der betroffene Spieler im nächsten Turnier, welches seine Mannschaft oder er bestreitet, gesperrt ist und für 6 Spiele als Linienrichter fungiert. Erst nach Ableistung des einen Turniers oder max. 6 Spiele als Linienrichter ist er wieder im nächsten Turnier spielberechtigt.

Der Turnierleitung und dem anwesenden Mitglied der Spielkommission/der Spielkommission obliegt es die vergebenen Gelben und Roten Karten, den Namen des Spielers und des Vereins zu notieren und damit festzuhalten.

§ 26 Wertung eines Turniers bei Nichtbeginn oder Turnierabbruch

Sollte ein Turnier ordnungsgemäß vorbereitet worden sein und am Spieltag in der Zeit von 8:00 Uhr bis zum Beginn des Captains Meeting herausstellen, dass die Durchführung des Turniers nicht gewährleistet werden kann, aufgrund von höherer Gewalt oder ähnlichem, und sind die Mannschaften schon angereist oder auf dem Wege zum Turnierort sich befinden, erhalten alle angemeldeten Mannschaften trotzdem 8 Ranglistenpunkte.

Sollte ein Turnier aufgrund von Wetterunbilden oder anderen Gründen abgebrochen werden, da es eine Gefahr für die Mannschaften und Zuschauer darstellt, weiterspielen zu können, treten die in Anlage 3 genannten Ranglistenpunktvergaben in Kraft.

Abschnitt V Teilnahme an Turnieren/Aufgabe des Gastgebers

§ 27 Um den gastgebenden Vereinen eine Planungssicherheit zu geben, besteht eine Rückmeldepflicht vor Ranglistenturnieren gegenüber dem Gastgeber und der Spielkommission. Diese hat bis Mittwoch, 22.00 Uhr vor dem Turniertag per Mail gegenüber dem einladenden Verein und als CC der Spielkommission zu erfolgen und bedarf der Mitteilung ob der Verein daran teilnimmt und in welcher Mannschaftsform/Mannschaftsstärke. Zur Anmeldung für die Turniere der Saison ist es ab sofort notwendig den Status seiner Mannschaft für die Planung (RM/HM) dem Turnierorganisator und der SK zu melden.

Liegen dem gastgebenden Verein Anmeldungen von Mannschaften außerhalb Mitteldeutschlands vor und sind nach dem Anmeldeschluß gemäß §27 Absatz 1 dieses Regelwerkes in Verbindung mit § 15 Satz 2 dieses Regelwerkes noch freie Startplätze im Teilnehmerfeld vorhanden, kann der gastgebende Verein in Abstimmung mit der Spielkommission, diese an Mannschaften außerhalb Mitteldeutschlands vergeben, wenn diese sich entsprechend § 16 dieses Regelwerkes angemeldet haben.

Gemäß §12a dieses Regelwerkes trägt die Spielkommission dabei besonders in Abstimmung mit dem Turnierveranstalter dafür Sorge, ob und in welcher Art und Umsetzung die Ranglistenturnier während des Zeitraumes Oktober bis Mitte April durchgeführt werden können.

§28 Sollte sich aufgrund der Anmeldungen für ein Turnier eine Veränderung der Anfangszeit ergeben, teilt der gastgebende Verein den teilnehmenden Vereinen telefonisch die Veränderungen mit. Den teilnehmenden Vereinen obliegt es entsprechend telefonisch erreichbar zu sein.

§29 Die teilnehmenden Vereine bekommen durch den gastgebenden Verein am Turniertag Wasser zur Verfügung gestellt.

§30 Dem Gastgeber obliegt es, Schiedsrichter für sein Turnier zu stellen. Dabei hat er Sorge zu tragen, dass ein ausgebildeter Schiedsrichter anwesend ist. Die Doppelbelastung dass ein Schiedsrichter als solcher aktiv ist und gleichzeitig selbst in einer Mannschaft am Turniergehen als Spieler aktiv teilnimmt ist nur in einer Ausnahmesituation möglich.

§30a Die Kosten für die Schiedsrichter werden entsprechend Anlage 7 durch die Spielkommission und die Mitgliederversammlung getragen.

§31 Durch den gastgebenden Verein ist der Sieger des Turnieres entsprechend zu würdigen.

Abschnitt VI Rangliste

§32 Es gehen nur Turniere in die Wertung der Rangliste ein, die wie im Regelwerk beschrieben durchgeführt werden. Es müssen mindestens drei Mannschaften teilnehmen, die Höchstgrenze liegt bei zwölf Mannschaften, gemäß §12a kann die Spielkommission nach Würdigung der Umstände ein Turnier auch auf eine kleinere Anzahl teilnehmender Mannschaften begrenzen.

§33 Es wird nach vier Typen von Mannschaften unterschieden:

Reguläre Mannschaft (RM): mindestens 7 Spieler des eigenen Vereins + max. 5 Spieler anderer Vereine

Spielgemeinschaft (SG): Mannschaft zweier Vereine, mindestens je 4 Spieler jedes der zwei Vereine + max. 2 Spieler weiterer Vereine

Halbe Mannschaft (HM): mindestens 4 Spieler des eigenen Vereins + max. 7 Spieler weiterer Vereine, von denen nie mehr als 4 Spieler vom selben Verein sind

Piratenmannschaft (PM): Mannschaft aus Spielern eines oder mehrerer Vereine

Der Status einer Mannschaft steht mit Turnierbeginn fest.

§34 In der Rangliste werden nur Vereine geführt, zu Saisonbeginn gemeldete Spielgemeinschaften gelten als Verein. Diese Spielgemeinschaften müssen bei ihrer Meldung zu Saisonbeginn mitteilen aus welchen Vereinen sich die Spielgemeinschaft zusammensetzt und haben die Zugehörigkeit ihrer Spieler auf dem Meldeformular entsprechend zu vermerken. Die Regelungen nach § 33 Punkt Spielgemeinschaft ist dabei zu beachten.

§35 Die im Turnier erzielten Punkte für Sieg und Remis und die Anzahl der erzielten Spielpunkte durch Versuche und Kicks gehen in die Abschlusstabelle des Turniers ein, sind aber für die Rangliste bedeutungslos.

Die Abschlusstabellen der Vorrundenturniere werden nach dem folgenden Punkteschlüssel gewertet. Demnach erhalten bei jedem Turnier der Erste 24 Punkte, der Zweite 22 Punkte, der Dritte 20 Punkte, der Vierte 18 Punkte, der Fünfte 16 Punkte, der Sechste jeweils 14 Punkte, der Siebte 12 Punkte, der Achte 10 Punkte, der Neunte 8 Punkte.

Für Turniere mit 10 bis 12 Mannschaften gilt der Punkteschlüssel gemäß Anlage 8.

§36 Die Ranglistenpunkte werden laut Abschlusstabelle des Turniers nach folgendem Schema vergeben

Platz	Reguläre Mannschaften	Spielgemeinschaften	Halbe Mannschaften	Piratenmannschaften
1.	24	je 12	1x 12	0
2.	22	je 11	1x 11	0
3.	20	je 10	1x 10	0
4.	18	je 9	1x 9	0
5.	16	je 8	1x 8	0
6.	14	je 7	1x 7	0
7.	12	je 6	1x 6	0
8.	10	je 5	1x 5	0
9.	8	je 4	1x 4	0

Es werden keine halben Punkte vergeben, ergibt sich eine solche rechnerische Konstellation wird auf volle Punkte aufgerundet.

§37 1. Meldet sich ein Verein bei einem Turnier an, erscheint dann aber nicht wird dieses mit 12 Punkten Abzug in der Rangliste bestraft, wobei negative Punkte in der Rangliste möglich sind. Ausnahmen dazu werden durch die Spielkommission entsprechend bewertet und entschieden.

2. Erscheint ein Verein bei einem Turnier ohne sich vorher fristgemäß angemeldet zu haben, werden die erspielten Ranglistenpunkte des Turniers halbiert.

3. Handelt es sich dabei um einen Verein, der am regulären Spielbetrieb im 15er Rugby des DRV in der 1. Bundesliga, der 2. Bundesliga oder Regionalliga Ost teilnimmt und dieser aufgrund einer nicht selbstverschuldeten Spielabsage (welche nach der Meldefrist dieses Regelwerkes erfolgt ist) dort nicht spielt und deshalb an einem Turnier der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby teilnehmen kann ohne die Meldefrist eingehalten zu haben, werden die erspielten Ranglistenpunkte des Turniers nicht halbiert.

4. Die Abzüge werden in der Tabelle entsprechend gekennzeichnet.

5. Erscheint ein Verein bei einem Turnier ohne sich vorher fristgemäß angemeldet zu haben und wurden durch den gastgebenden Verein in Abstimmung mit der Spielkommission gemäß §27 Absatz 2 dieses Regelwerkes Mannschaften außerhalb Mitteldeutschlands zur Teilnahme am Turnier zugelassen, besteht für den nicht fristgerecht angemeldeten Verein kein Recht mehr auf bevorzugte Teilnahme an diesem Turnier gemäß § 16 Satz 1.

6. Meldet sich ein Verein bei einem Turnier an, erscheint am Turniertag aber nur mit einer halben Mannschaft nach § 33 dieses Regelwerkes und kann nicht durch Spieler weiterer Vereine unterstützt werden, besteht für die Spieler des betroffenen Vereins das Recht, ihrerseits andere Mannschaften zu unterstützen. Dieses ist aber nur möglich, solange auf dem Meldeformular der anderen Mannschaften noch Spieler eingetragen werden können. Für das Verhalten des Vereins, die eigene Mannschaft aufzulösen und als Unterstützung an andere Mannschaften abzugeben bekommt der Verein die Ranglistenpunkte einer Halben Mannschaft, die dem letzten regulären Platz in der Tagerstabelle nachfolgen, mindestens aber 4 Ranglistenpunkte.

7. Nimmt eine Mannschaft an einem Turnier teil und zieht sich während des Spielbetriebes zurück, werden alle Spiele dieser Mannschaft mit 0:50 gewertet und die Mannschaft erhält keine Ranglistenpunkte für das Turnier. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 5 Spielern zu einem Spiel an und kann nicht durch andere Spieler aufgefüllt werden, wird das Spiel mit 0:50 als verloren gewertet.

8. Setzt ein Verein bei einem Turnier Spieler ein, die entgegen der eigenen Eintragung im Meldeformular der Mannschaft des Turniers doch nicht dem Verein angehören und wird dieser Sachverhalt der Spielkommission oder dem Turnierveranstalter bekannt, werden dem Verein die im Turnier erspielten Ranglistenpunkte nicht gegeben, sondern dieses Verhalten mit dem Abzug von 12 Punkten in der Rangliste bestraft.

§38 Die Reihenfolge in der Rangliste wird durch die Ranglistenpunkte bestimmt. Bei gleicher Anzahl an Punkten, wird die Platzierung nach folgenden Regelungen ermittelt (Regel ist nach Priorität geordnet):

1. Anzahl der Turniersiege
2. Anzahl der zweiten Plätze
3. Anzahl der dritten Plätze
4. Platzierung beim letzten Turnier gemeinsamer Teilnahme

§39 Die Gültigkeit der Ranglistenpunkte ist eine Saison.

§40 Finanzen der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby

Die am regelmäßigen Spielbetrieb der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby teilnehmenden Mannschaften entrichten zu Saisonbeginn den Beitrag in Höhe von 80 €. Mannschaften die nur einmalig am Spielbetrieb teilnehmen entrichten einen Beitrag in Höhe 40 €, dieser ist in bar am Spieltag gegenüber dem anwesenden Mitglied der Spielkommission vor Beginn des Turniers zu entrichten. Die Spielkommission entscheidet einstimmig über die Verwendung der Mittel.

Über die Verwendung der Mittel informiert das zuständige Mitglied der Spielkommission die Mitgliederversammlung in einem Rechenschaftsbericht.

§41 Die Verwertung sämtlicher Rechte im Zusammenhang mit der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby einschließlich des Logos obliegt der Mitgliederversammlung höchstpersönlich.

§42 Die Mitgliederversammlung hat das Regelwerk in seiner Fassung vom 09. Juli 2017 beschlossen und es tritt somit in Kraft und ersetzt alle vorhergehenden Regelwerke der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby.

Anlage 1 - Mitglieder der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby

Anlage 2 - Spielpläne

Anlage 3 - Regelung zur Punktevergabe bei Turnierabbruch

Anlage 4 - Meldeformular

Anlage 5 - Sicherheitsregeln des DRV (U19-Regeln für Gedränge)

Anlage 6 - Spieler des Tages / Spieler der Saison

Anlage 7 - Zukunft der Schiedsrichterausbildung und –absicherung /Schiedsrichtervergütung

Anlage 1 Mitglieder der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby

Die nachfolgenden Vereine gemäß §1 des Regelwerkes betreiben gemeinsam die „Mitteldeutsche 7er-Meisterschaft im Rugby“.

Alphabetische Reihenfolge:

ATSV Freiberg Grubenhunte Rugby

Bad Berkaer Rugby Klub

Eastern Province Rugby Club Gera

Edith-Stein-Schulsportverein 98 e.V. Erfurt (ESSV Erfurt)

Klosterschule Roßleben

RC Dresden Hilibilis

RC Leipzig

Rugby-Verein Leipzig Scorpions e.V.

Seehaus Rugby

SRC Nordhausen

SSV Erfurt (Erfurt Oaks)

SV Horken Kittlitz Buntspechte Rugby

SV Stahl Brandis Rugby Dachse

Tower Rugby Chemnitz

TU Ilmenau Rugby

Uni Leipzig Rugby

USC Magdeburg Rugby Legion MMVIII

USV Halle Rovers

USV Jena Rugby

Anlage 2 – Spielpläne / hier 3 Mannschaften



Spielplan 3 Mannschaften / Jeder gegen Jeden / 3 Spiele, max. 2 je Mannschaft

Teilnehmer

Nr	Mannschaft
1	AAAA
2	BBBB
3	CCCC

Spielplan

Zeit	Mannschaft 1	vs	Mannschaft 2	Ergebnis
11:00	AAAA	:	BBBB	:
max. 15 Minuten Pause				
11:35	BBBB	:	CCCC	:
max. 15 Minuten Pause				
12:10	CCCC	:	AAAA	:

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20

Anlage 2 – Spielpläne / hier 4 Mannschaften



Spielplan 4 Mannschaften / Jeder gegen Jeden / 6 Spiele, max. 3 je Mannschaft

Teilnehmer

Nr	Mannschaft
1	AAAA
2	BBBB
3	CCCC
4	DDDD

Spielplan

Zeit	Mannschaft 1	Vs	Mannschaft 2	Ergebnis
11:00	AAAA	:	BBBB	:
11:20	CCCC	:	DDDD	:
max. 15 Minuten Pause				
11:55	AAAA	:	CCCC	:
12:15	BBBB	:	DDDD	:
max. 15 Minuten Pause				
12:50	DDDD	:	AAAA	:
13:10	CCCC	:	BBBB	:

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20
4								18

Anlage 2 – Spielpläne / hier 5 Mannschaften



Spielplan 5 Mannschaften / Jeder gegen Jeden / 10 Spiele, max. 4 je Mannschaft

Teilnehmer

Nr	Mannschaft
1	AAAA
2	BBBB
3	CCCC
4	DDDD
5	EEEE

Spielplan

Zeit	Mannschaft 1	vs	Mannschaft 2	Ergebnis
11:00	AAAA	:	BBBB	:
11:20	CCCC	:	DDDD	:
11:40	EEEE	:	AAAA	:
12:10	BBBB	:	CCCC	:
12:30	DDDD	:	EEEE	:
12:50	AAAA	:	CCCC	:
13:20	EEEE	:	BBBB	:
13:40	DDDD	:	AAAA	:
14:00	CCCC	:	EEEE	:
14:20	BBBB	:	DDDD	:

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20
4								18
5								16

Anlage 2 – Spielpläne / hier 6 Mannschaften



Spielplan 6 Mannschaften / 2 Gruppen / 11 Spiele, max. 4 je Mannschaft

Teilnehmer /Gruppeneinteilung

Gruppe A		Gruppe B	
Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft
1	AAAA	2	BBBB
3	CCCC	4	DDDD
5	EEEE	6	FFFF

Spielplan

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
11:00	A	AAAA	:	CCCC	:
11:20	B	BBBB	:	DDDD	:
11:40	A	CCCC	:	EEEE	:
12:10	B	FFFF	:	BBBB	:
12:30	A	EEEE	:	AAAA	:
12:50	B	DDDD	:	FFFF	:

Tabelle Gruppe A

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	AAAA						
2	CCCC						
3	EEEE						

Tabelle Gruppe B

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	BBBB						
2	DDDD						
3	FFFF						

Überkreuz/Platzierungsspiele

Zeit	Was	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
13:30	ÜK 1	1. Gruppe A	:	2. Gruppe B	:
13:50	ÜK 2	1. Gruppe B	:	2. Gruppe A	:
14:10	Platz 5/6	Dritter A	:	Dritter B	:
14:30	Platz 3/4	Verlierer ÜK 1	:	Verlierer ÜK 2	:
14:50	Finale	Sieger ÜK 1	:	Sieger ÜK 2	:

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20
4								18
5								16
6								14

Anlage 2 – Spielpläne / 7 Mannschaften



Spielplan 7 Mannschaften / 2 Gruppen / 11 Spiele, max. 4 je Mannschaft

Teilnehmer /Gruppeneinteilung

Gruppe A		Gruppe B	
Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft
1	AAAA	2	BBBB
3	CCCC	4	DDDD
5	EEEE	6	FFFF
7	GGGG		

Spielplan

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
11:00	A	AAAA	:	CCCC	:
11:20	A	EEEE	:	GGGG	:
11:40	B	BBBB	:	DDDD	:
12:10	A	AAAA	:	EEEE	:
12:30	A	CCCC	:	GGGG	:
12:50	B	FFFF	:	BBBB	:
13:20	A	GGGG	:	AAAA	:
13:40	A	CCCC	:	EEEE	:
14:00	B	DDDD	:	FFFF	:

Tabelle Gruppe A

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	AAAA						
2	CCCC						
3	EEEE						
4	GGGG						

Tabelle Gruppe B

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	BBBB						
2	DDDD						
3	FFFF						

Platzierungsspiele

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
ohne	Platz 7	Vierter A			
14:40	Platz 5/6	Dritter A	:	Dritter B	:
15:00	Platz 3/4	Zweiter A	:	Zweiter B	:
15:20	Finale	Sieger A	:	Sieger B	:

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20
4								18
5								16
6								14
7								12

Anlage 2 – Spielpläne / hier 8 Mannschaften



Spielplan 8 Mannschaften / 2 Gruppen / 16 Spiele, max. 4 je Mannschaft

Teilnehmer/Gruppeneinteilung

Gruppe A		Gruppe B	
Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft
1	AAAA	2	BBBB
3	CCCC	4	DDDD
5	EEEE	6	FFFF
7	GGGG	8	HHHH

Spielplan

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
11:00	A	AAAA	:	CCCC	:
11:20	B	BBBB	:	DDDD	:
11:40	A	EEEE	:	GGGG	:
12:10	B	FFFF	:	HHHH	:
12:30	A	EEEE	:	AAAA	:
12:50	B	BBBB	:	FFFF	:
13:20	A	CCCC	:	GGGG	:
13:40	B	DDDD	:	HHHH	:
14:00	A	AAAA	:	GGGG	:
14:30	B	HHHH	:	BBBB	:
14:50	A	CCCC	:	EEEE	:
15:10	B	DDDD	:	FFFF	:

Tabelle Gruppe A

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	AAAA						
2	CCCC						
3	EEEE						
4	GGGG						

Tabelle Gruppe B

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	BBBB						
2	DDDD						
3	FFFF						
4	HHHH						

Platzierungsspiele

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
15:40	Platz 7/8	Vierter A	:	Vierter B	:
16:00	Platz 5/6	Dritter A	:	Dritter B	:
16:20	Platz 3/4	Zweiter A	:	Zweiter B	:
16:40	Finale	Sieger A	:	Sieger B	:

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20
4								18
5								16
6								14
7								12
8								10

Anlage 2 – Spielpläne / hier 9 Mannschaften



Spielplan 9 Mannschaften / 3 Gruppen / 18 Spiele, max. 4 je Mannschaft
Teil 1 von 2

Teilnehmer /Gruppeneinteilung Vorrunde

Gruppe A		Gruppe B		Gruppe C	
Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft
1	AAAA	2	BBBB	3	CCC
4	DDDD	5	EEEE	6	FFFF
7	GGGG	8	HHHH	9	IIII

Spielplan

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
11:00	A	AAAA	:	DDDD	:
11:20	B	BBBB	:	EEEE	:
11:40	C	CCCC	:	FFFF	:
12:10	A	DDDD	:	GGGG	:
12:30	B	EEEE	:	HHHH	:
12:50	C	FFFF	:	IIII	:
13:20	A	GGGG	:	AAAA	:
13:40	B	HHHH	:	BBBB	:
14:00	C	IIII	:	CCCC	:

Tabelle Gruppe A

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	AAAA						
2	DDDD						
3	GGGG						

Tabelle Gruppe B

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	BBBB						
2	EEEE						
3	HHHH						

Tabelle Gruppe C

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	CCC						
2	FFFF						
3	IIII						

Weiter auf der nächsten Seite...

Anlage 2 – Spielpläne / hier 9 Mannschaften



Spielplan 9 Mannschaften / 3 Gruppen / 18 Spiele, max. 4 je Mannschaft
Teil 2 von 2

Teilnehmer /Gruppeneinteilung Endrunde

Siegergruppe		Mittelgruppe		Endgruppe	
Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft
1	1. Gruppe A	4	2. Gruppe A	7	3. Gruppe A
2	1. Gruppe B	5	2. Gruppe B	8	3. Gruppe B
3	1. Gruppe C	6	2. Gruppe C	9	3. Gruppe C

Spielplan

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
14:30	EG	3. Gruppe A	:	3. Gruppe B	:
14:50	MG	2. Gruppe A	:	2. Gruppe B	:
15:10	SG	1. Gruppe A	:	1. Gruppe B	:
15:40	EG	3. Gruppe B	:	3. Gruppe C	:
16:00	MG	2. Gruppe B	:	2. Gruppe C	:
16:20	SG	1. Gruppe B	:	1. Gruppe C	:
16:50	EG	3. Gruppe C	:	3. Gruppe A	:
17:10	MG	2. Gruppe C	:	2. Gruppe A	:
17:30	SG	1. Gruppe C	:	1. Gruppe A	:

Tabelle Siegergruppe

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1							
2							
3							

Tabelle Mittelgruppe

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
4							
5							
6							

Tabelle Endgruppe

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
7							
8							
9							

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20
4								18
5								16
6								14
7								12
8								10
9								8

Anlage 3

Muss ein Turnier nach § 26 Absatz 2 dieses Regelwerkes abgebrochen werden, treten folgende Ranglisten-Punktevergaben in Kraft.

- **Bei 3 Mannschaften und insgesamt 3 Spielen;**
 - Wird das Turnier abgebrochen erhalten alle Mannschaften 8 Ranglistenpunkte
- **Bei 4 Mannschaften und insgesamt 6 Spielen;**
 - Wird das Turnier abgebrochen erhalten alle Mannschaften 8 Ranglistenpunkte
- **Bei 5 Mannschaften und insgesamt 10 Spielen;**
 - Wird das Turnier abgebrochen erhalten alle Mannschaften 8 Ranglistenpunkte
- **Bei 6 Mannschaften und insgesamt 11 Spielen;**
 - Wurde das Turnier abgebrochen bevor die Gruppenphase beendet war erhalten alle Mannschaften 10 Ranglistenpunkte.
 - Wurde das Turnier abgebrochen nachdem die Gruppenphase beendet wurde und damit die Platzierungsspiele feststehen, erhalten die beiden Teams im Finale jeweils 22 Punkte, die Teams im Spiel um Platz 3-4, 18 Punkte und die Teams im Spiel um Platz 5-6 jeweils 14 Punkte.
- **Bei 7 Mannschaften und insgesamt 12 Spielen;**
 - Wurde das Turnier abgebrochen bevor die Gruppenphase beendet war erhalten alle Mannschaften 10 Ranglistenpunkte.
 - Wurde das Turnier abgebrochen nachdem die Gruppenphase beendet wurde und damit die Platzierungsspiele feststehen, erhalten die beiden Teams im Finale jeweils 22 Punkte, die Teams im Spiel um Platz 3-4, 18 Punkte und die Teams im Spiel um Platz 5-6 jeweils 14 Punkte. Das Team auf Platz 7 erhält 12 Punkte.
- **Bei 8 Mannschaften und insgesamt 16 Spielen;**
 - Wurde das Turnier abgebrochen bevor die Gruppenphase beendet war erhalten alle Mannschaften 10 Ranglistenpunkte.
 - Wurde das Turnier abgebrochen nachdem die Gruppenphase beendet wurde und damit die Platzierungsspiele feststehen, erhalten die beiden Teams im Finale jeweils 22 Punkte, die Teams im Spiel um Platz 3-4, 18 Punkte, die Teams im Spiel um Platz 5-6 jeweils 14 Punkte sowie die Teams im Spiel um Platz 7-8 jeweils 10 Punkte.
- **Bei 9 Mannschaften und insgesamt 18 Spielen;**
 - Wurde das Turnier abgebrochen bevor die erste Gruppenphase beendet war erhalten alle Mannschaften 10 Ranglistenpunkte.
 - Wurde das Turnier abgebrochen nachdem die erste Gruppenphase beendet wurde und damit die drei Finalgruppen feststehen, erhalten die Teams die sich für die Siegergruppe qualifiziert haben 22 Punkte, die Teams der Mittelgruppe erhalten 16 Punkte und die Teams der Endgruppe erhalten 10 Punkte.

REGEL 20 – GEDRÄNGE

20.9 (j) Maximal 1,5 Meter schieben. Eine Mannschaft darf ein Gedränge nicht mehr als 1,5 Meter in Richtung der gegnerischen Mallinie schieben.

Strafe: Freitritt

20.9 (k) Ball muss aus dem Gedränge heraus. Ein Spieler darf den Ball nicht absichtlich in dem Gedränge behalten, wenn seine Mannschaft den Ball gehakelt hat und ihn im Gedränge unter Kontrolle hat.

Strafe: Freitritt

20.11 (a) Kein gedrehtes Gedränge. Keine Mannschaft darf ein Gedränge absichtlich drehen.

Strafe: Straftritt

Wenn sich ein Gedränge über 45 Grad dreht, muss der Schiedsrichter das Spiel stoppen. Wenn das Drehen unabsichtlich geschah, wird an der Stelle, an der das Gedränge abgebrochen worden ist, ein neues Gedränge angeordnet.

Quelle: DIE REGELN DES RUGBYSPIELS, U-19 VARIATIONEN, Stand: 01/11 Seite 139

Anlage 6 – Spieler des Tages / Spieler der Saison

Die Mitgliederversammlung der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby hat sich am 28. Juli 2013 darauf verständigt, nach den guten Erfahrungen in der Saison 2012/2013 auch weiterhin dauerhaft den Spieler des Tages bzw. den Spieler der Saison zu ermitteln.

Spieler des Tages

Die Mannschaften ermitteln bei jedem Turnier den Spieler des Tages.

Dieses geschieht im folgenden Modus:

In der Nachbesprechung mit dem Schiedsrichter benennen die Mannschaften jeweils den ihrer Meinung nach besten Spieler des Spiels der gegnerischen Mannschaft.

Beide Namen der Spieler werden dem Turnierorganisator bzw. anwesenden Mitglied der Spielkommission mitgeteilt, welcher diese wiederum entsprechend vermerken.

Aus der Liste der benannten Spieler des Spiels wird derjenige Spieler des Tages der die meisten Nennungen erhält. Haben mehrere Spieler die gleiche Stimmzahl ist es auch möglich das 2 oder mehr Spieler, „Spieler des Tages“ zu benennen.

Spieler der Saison

Zum Spieler der Saison wird derjenige Spieler am Ende der Saison nach dem letzten Turnier erklärt, der in der kompletten abgelaufenen Saison die meisten Nennungen zum Spieler des Tages auf sich vereinen kann. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Spieler selbst in einem Turnier als Spieler des Tages geehrt worden ist. Haben mehrere Spieler die gleiche Stimmzahl ist es auch möglich das 2 oder mehr Spieler, dann als „Spieler der Saison“ zu benennen.

Die Mitgliederversammlung der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby hat am 09. Juli 2017 den am 28. Juni 2015 gefassten Beschluss erneuert:

Beschluss zur Schiedsrichterausbildung und –absicherung:

Die Mitgliederversammlung der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby beschließt im Verlaufe der Saison 2017/2018 ein Schiedsrichterlehrgang, dieser wird turnierbegleitend sein.

Jeder Verein, der sich an der Saison aktiv beteiligt, soll sich am Lehrgange beteiligen, um die Zukunft der Schiedsrichterausbildung und -absicherung sicher zu stellen.

Als Schiedsrichter wird dabei jeder betrachtet, der sich in der Lage sieht ein Spiel zu pfeifen und es den Regeln entsprechend zu leiten und dieses auch in einem Turnier zu beweisen (Minimalanforderung).

In der Saison 2017/2018 ist es für jeden Verein Pflicht, der mindestens 5 Turniere der Saison bestreitet, einen Schiedsrichter zu stellen und diesen bei mindestens zwei Turnieren in der Saison 2017/2018 zum Einsatz zu bringen.

Als Sanktion entstehen dem Verein, der dieses nicht umsetzt eine Strafe in Höhe von 30 €, welche fällig wird vor Beginn der neuen Saison. Eine Nichtzahlung verhindert die Zulassung am Spielbetrieb der neuen Saison.

Stellt ein Verein, innerhalb der Saison 2017/2018 bei mindestens 2 Turnieren und dem Heimturnier (oder bei 3 fremden Turnieren im Rahmen der MD7s) einen Schiedsrichter, wird in der folgenden Saison die Heimschiedsrichtergebühr erlassen. (Probeversuch in der Saison 2017/2018)

Beschluss zur Schiedsrichtervergütung

1. Die Mitteldeutsche 7er-Meisterschaft im Rugby zahlt in Saison 2017/2018, 30 € pro Schiedsrichter als Honorar für ein Turnier. Durch den Turnierveranstalter sind bei 3 bis 5 Mannschaften bis zu 2 Schiedsrichter; bei 6 bis 9 Mannschaften 2 bis max. 3 Schiedsrichter durch den Veranstalter zu organisieren (Meldefrist der Schiedsrichter gegenüber der Spielkommission ist dabei der Anmeldeschluss)
2. Neben den 30 € werden 0,30 € je gefahrener Kilometer erstattet, wobei Schiedsrichter, welche die mit der eigenen Mannschaft anreisen pauschal 10 € Fahrkosten erstattet werden. Heimschiedsrichter des Veranstalters bekommen keine Fahrkosten erstattet.
3. Zur Refinanzierung der Schiedsrichterkosten werden von jedem Turnierveranstalter 50 € Schiedsrichtergebühr durch die Spielkommission der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby MD7s erhoben, diese sind in bar am Turniertag an die Spielkommission zu entrichten.
4. Die Rechnungsreglung erfolgt durch die Schiedsrichter gegenüber der Spielkommission der Mitteldeutschen 7er-Meisterschaft im Rugby mittels des Vordruck „Rechnungslegung für Schiedsrichter am Turniertag“ und erfolgt bargeldlos im Anschluss an das Turnier mit einer Frist von 14 Tagen.



Rechnungslegung für Schiedsrichter am Turniertag

Datum:		Gastgeber:			
		Adresse:	Straße Hausnummer		
			PLZ, Ort		
Name:		Adresse	Straße Hausnummer		
			PLZ, Ort		
			Telefonnummer		
Status	<input type="radio"/> Heimschiedsrichter	Keine Fahrtkostenerstattung			
	<input type="radio"/> Anreise mit eigener Mannschaft	10 € Pauschale Fahrtkosten			
	<input type="radio"/> Anreise ohne Mannschaft	0,30 € Fahrtkostenerstattung je Kilometer			
Entfernung	zwischen Spielort und Wohnort	km	Betrag:	€	
		pauschale Fahrtkosten		€	
		Schiedsrichterhonorar:		30 €	
		Gesamtbetrag:		€	

Der Gesamtbetrag in Höhe von _____ € wird mir innerhalb einer Frist von 14 Tagen auf folgende Bankverbindung überwiesen:

Bankverbindung	
Inhaber :	
IBAN :	
BIC :	
Bank :	

Mit meiner Unterschrift bestätige ich die Richtigkeit meiner Angaben und bestätige diese Vereinbarung

Name:		Unterschrift:	
-------	--	---------------	--

Für die Spielkommission unterschreibt das anwesende Mitglied.

Name:		Unterschrift:	
-------	--	---------------	--

Nach Überprüfung der Angaben erfolgt die Überweisung des Betrages mit einer Frist von 14 Tagen ab dem Turniertag