



# HÅCKES CUP

## Tävlingslagar

Håckes Cup spelas i grunden enligt lagar fastställda för rugbyspel samt 7-mannarugby av World Rugby.

Avvikelser och tillägg till dessa lagar är beskrivna nedan i detta dokument.

De kompletta lagarna "**Laws of the Game**" finns på World Rugby webbplats på adressen:

<http://laws.worldrugby.org>

Lagar för 7-mannarugby finns på adressen:

<http://laws.worldrugby.org/?variation=2>

## Avvikelser & Tillägg

### Deltagares klädsel och utrustning

- Det är ej tillåtet att använda skor med metalldubbar.

### Spelare

- Deltagande lag tillåts innehålla ett obegränsat antal spelare, dock **minst** 12 stycken vid turneringens start. En komplett spelarförteckning skall vara tävlingsledning tillhanda innan turneringens start.

- Utökande av spelare i spelartrupp efter turneringens start är endast tillåten i de fall där det egna lagets i förväg angivna spelarförteckning understiger 9st. Endast i dessa fall är det tillåtet att utöka spelartruppen under pågående turnering. Ett utökande av spelartrupp får endast ske i samråd med och efter godkännande av turneringens tävlingsledning.

- Spelare som godkänts utöka ett deltagande lags spelartrupp under pågående turnering får inte ingå i detta lags startuppställning i de av turneringen kvarstående matcher samt inte vara föremål för s.k. taktiska byten under matchens första halvlek såtillvida inte det egna lagets i förväg angivna spelarförteckning understiger 7st. En sådan spelare är föremål för



inbyte under matchens första halvlek endast i händelse av skada och där ingen ordinarie spelare finns tillgänglig för inbyte.

- En spelare tillhörande spelarförteckning till ett lag som inte spelat klart i turneringen kan aldrig vara föremål för flytt till ett annat lag.
- Om ett deltagande lag använder sig av en eller flera otillåtna spelare ska motståndarna tilldelas vinsten genom en Walk-over-vinst och tilldelas vinsten med resultatet 15-0.

### **Walk-over**

- I det fall ett lag ej är placerade på spelplanen och är spelklara senast två (2) minuter efter utsatt matchstart kommer motståndarna att tilldelas vinsten genom en Walk-over-vinst och tilldelas vinsten med resultatet 15-0.
- Varje deltagande lag är skyldiga att kontrollera om eventuella ändringar gjorts i spelordningen och/eller matchstarttiden.

### **Lottning vid matchstart**

- Det lag som står uppsatt som hemmalag startar matchen genom att sparka bollen vid avspark. d.v.s. ingen lottning sker vid matchstart.

### **Teknisk zon**

- Deltagande lags Lagledning, funktionärer samt avbytare skall under match uppehålla sig i anvisad teknisk zon. Personer som uppehåller sig i den tekniska zonen får inte lämna den utom för att byta spelare, bära in vatten till spelare samt sjukvård. Zonen skall utrymmas senast 1min efter slutsignalen för att lämna plats åt nästa lag.

### **Spark där bollen tar i taket**

- I det fall en spark under pågående match tar i matcharenans tak ska en klunga dömas på den plats där sparken genomfördes. Det lag som ej sparkade bollen tilldelas insättning av bollen.



### **Lag kring lyfttackling**

- Förseelse i enlighet med lag 10.4(J) kommer att bestraffas med gult kort och två minuters utvisning.

### **Gula och röda kort**

- I det fall en spelare tilldelats ett (1) gult kort skall spelaren spendera två (2) minuter i sin-bin.

- I det fall en spelare under turneringen tilldelats två (2) gula kort skall spelaren stängas av från spel vid nästföljande matchtillfälle.

- I det fall en spelare tilldelats ett (1) rött kort skall spelaren stängas av från spel vid nästföljande matchtillfälle. Direkt efter matchen kommer tävlingsledningen med hjälp av domarens rekommendation att besluta om en eventuell längre avstängning skall utdömas.

- Förseelser av allvarlig art kommer att vidarelämnas till SRFs disciplinnämnd för behandling enligt SRFs riktlinjer.

### **Protester**

Protester mot händelser i turneringen som strider mot turneringens och/eller World Rugby´s lagar ska inlämnas till tävlingsledningen.

Tävlingsledningens beslut kan ej överklagas.