



# **AANGEPASTE SPELREGELS VOOR DE JEUGD**

LJO 2016

#### **AFWIJKENDE SPELREGELS VOOR DE JEUGD**

*Waar gesproken wordt over "Officiële 15-a-side spelregels" en/of geldende spelregels wordt bedoeld de spelregels zoals vastgesteld door de 'International Rugby Football Board'.*

### **VOORWOORD**

Er zijn in Nederland acht leeftijdsgroepen waarbij de leeftijd op 1 januari (datum welke valt midden in het betreffende seizoen) bepalend is:

<b>LEEFTIJD</b>	<b>CATEGORIE</b>	<b>TEAMGROOTTE</b>
Onder 6	Guppen	6 spelers
Onder 8	Turven	7 spelers
Onder 10	Benjamins	9 spelers
Onder 12	Mini's	12 spelers
Onder 14	Cubs	15 spelers
Onder 16	Junioren	15 spelers
Onder 19	Colts	15 spelers
19 en ouder	Senioren	15 spelers

Dit boekje bevat de aangepaste spelregels voor de jeugd zoals deze zijn vastgesteld door Rugby Nederland en gelden vanaf 1-1-2003 en later vastgestelde wijzigingen. Als basis zijn de officiële spelregels zoals vermeld in het spelregelboekje van Rugby Nederland van toepassing.

Wedstrijden moeten worden gespeeld volgens de toepasselijke regels. Het is echter toegestaan, indien beide coaches het daarover eens zijn, in de leeftijd tot 13 jaar, de regels van een jongere categorie te hanteren. Soms kan het ook zo zijn dat het beter is bepaalde zaken aan te passen zoals de duur van de wedstrijd en de grootte van het veld zolang dit maar in overeenstemming is met de principes die in de regels zijn vastgelegd en het geheel veilig is. Tracht daarbij wel zoveel mogelijk de breedte van de velden conform de opgegeven afmetingen te handhaven omdat dit de spelontwikkeling van spelers ten goede komt.

## ALGEMENE OPMERKINGEN

De aangepaste spelregels voor de jeugd zijn er op gericht kinderen op een plezierige en verantwoorde wijze kennis te laten maken met rugby. Gericht om de kinderen stap voor stap, naar gelang hun leeftijdscategorie, op verantwoorde wijze op te leiden naar 15-a-side Rugby en het uiteindelijk spelen bij de senioren.

Coaches proberen hierbij de individuele- en teamvaardigheden, evenals de kennis van het spel, door een nuttige en plezierige activiteit te ontwikkelen. Zo moet het kind de tijd krijgen om zich stap voor stap de benodigde sociale en sportieve vaardigheden eigen te kunnen maken zoals: het leggen van sociale contacten, samenwerken, spelregelkennis vergaren, spelinzicht krijgen etc.

De wedstrijden hebben vooral tot doel de ontwikkeling van het spelniveau van de spelers, zowel individueel als in teamverband, te verbeteren en te toetsen:

- wat heeft een kind van de training geleerd?
- waar moet in verdere trainingssessies de nadruk op komen te liggen?

Het is van groot belang dat de trainer/begeleider, gezien zijn voorbeeldfunctie, zich sportief opstelt tijdens de wedstrijden. Vanaf de Benjamins is het niet toegestaan te coachen in het speelveld zelf.

Een beslissing van de scheidsrechter moet altijd gerespecteerd worden. Door te voorzien in een sportieve atmosfeer kan ook hij een positieve bijdrage aan het spel leveren. Het waarborgen van een veilig verloop van het spel is zijn/haar belangrijkste taak.

HET VELD.....	5
DE BAL.....	5
DE SCHEIDSRECHTER EN DE GRENSRECHTER .....	5
DE SPELERSKAARTEN.....	6
SCHOENEN / NOPPEN .....	6
GEBITSBESCHERMER .....	6
SCRUMCAP / SHOULDER PADS / HANDSCHOENEN .....	6
VOORBEELD WEDSTRIJDSHEMA.....	7
GUPPEN .....	8
TURVEN.....	9-10-11
BENJAMINS.....	12-13-14
MINI'S.....	15-16-17
AFWIJKENDE TIJDELIJKE SPELREGELDS TRANSITIEJAAR.....	17
AFWIJKENDE SPELREGELDS VOOR C/J/C .....	18
BIJTELLING BLESSURETIJD .....	18
CROC-ROLL .....	18
SQUEEZE BALL.....	18
LINE-OUT .....	18
SCRUM.....	18
HET INKOMEN DOOR EERSTE RIJERS IN DE SCRUM .....	19
WISSELS .....	20
REGELS BEACH RUGBY VOOR TURVEN, BENJAMINS EN MINI'S...21	
REGELS BEACH RUGBY VOOR COLTS, JUNIOREN EN CUBS.....21	

## ALGEMENE REGELS

### HET VELD

Guppen	25 X 18 meter exclusief 2 meter trygebied.
Turven	30 X 22 meter exclusief 2 meter trygebied.
Benjamins	60 X 35 meter exclusief 5 meter trygebied. (in de breedte van het hoofdveld, tussen de 10 meter lijn en de 5 meter lijn, de trygebieden liggen tussen de uitlijn en de 5 meter lijn).
Mini's	70 X 45 meter exclusief 5 meter trygebied. (in de breedte van het hoofdveld, in de lengte tussen de uitlijnen van het hoofdveld - exclusief de trygebieden - en in de breedte tussen de middenlijn en de 5 meterlijn).
Cubs, Junioren en Colts	Gehele veld.

Een iets korter veld is minder erg dan een smaller veld, dus tracht in ieder geval de opgegeven breedtes zoveel mogelijk aan te houden.

Indien mogelijk toeschouwers en reservespelers op minimaal 2 meter afstand van de zijlijn.

### DE BAL

Leeftijdsgroep:	Maat van de bal:
Onder 6 (Guppen)	3
Onder 8 (Turven)	3
Onder 10 (Benjamins)	3
Onder 12 (Mini's)	4
Onder 14 – 16 – 19 (Cubs – Junioren – Colts)	5

### DE SCHEIDSRECHTER EN DE GRENSRECHTER

De scheidsrechter is de enige die beslist, ook als hij/zij een fout maakt. Hij/zij moet zijn/haar beslissing niet herzien tenzij een grensrechter bijvoorbeeld aangeeft dat de bal daarvoor uit was. De belangrijkste taak voor de scheidsrechter is te zorgen voor een veilig verloop van het spel.

Probeer met name bij de 4 jongste leeftijdsgroepen meer een "Game Coach" te zijn dan een scheidsrechter. Leg goed uit waarvoor gefloten is.

Grensrechters assisteren de scheidsrechter in het aangeven van de juiste afstand van het verdedigende team en waar de bal is uitgegaan.

## **DE SPELERSKAARTEN**

Op de aanvullende spelregels voor de jeugd is het VWW Jeugd 2016-2017 van toepassing.

Alle fysieke spelerskaarten zijn vervangen door digitale spelerskaarten, de oude spelers kaarten zijn NIET meer geldig

Spelers moeten geregistreerd staan in E-Rugby en speelgerechtigd zijn om deel te mogen nemen aan verzameldagen, wedstrijden en toernooien.

Voor de GTBM groep is geen officiële competitie en werken we met “Toernooi lijsten” uit E-Rugby. Vanaf seizoen 2016-2017 zijn verenigingen verplicht gebruik te maken van de “Toernooi Lijsten” bij iedere verzamel dag, wedstrijd of toernooi.

Deze lijsten moet u zelf aanmaken en bij aanvang aan organiserende vereniging worden afgegeven, de organiserende vereniging is verplicht deze lijsten te controleren.

Teams die geen “Toernooi lijst” kunnen inleveren mogen niet deelnemen aan verzamel dag, wedstrijd of toernooi.

De handleiding voor het aanmaken van “Toernooi lijsten” staan op de website onder downloads, zie bijgevoegde [LINK](#).

## **SCHOENEN / NOPPEN**

Voor de leeftijdscategorie Guppen, Turven, Benjamins en Mini's geldt dat alleen zachte niet-afschroefbare noppen zijn toegestaan. *Voor kunstgrasvelden gelden de regels zoals door de betreffende club wordt aangegeven.*

## **GEBITSBESCHERMER**

Voor alle leeftijdscategorieën verplicht.

## **SCRUMCAP / SHOULDER PADS / HANDSCHOENEN**

Bovenstaande beschermende kleding zijn conform de richtlijnen van de IRB toegestaan. Bij de jongste jeugd Guppen, Turven, Benjamins en Mini's wordt dit, indien er geen medische redenen aanwezig zijn, niet aangemoedigd. Geadviseerd wordt om dergelijke kleding uitsluitend in overleg met de trainer aan te schaffen en te gebruiken.

## **TOERNOOIEN**

Deelnemen aan een toernooi, waarbij vele rugbyliefebbers samen komen, behoort voor elke speler een waar feest te zijn. Door zelf wedstrijden te spelen en anderen aan het werk te zien, leert de jeugdspeler tevens het rugbyspel beter begrijpen.

### **Praktische tips voor het organiseren van een toernooi:**

1. Maak gebruik van reeds bestaande belijning voor het uitzetten van de veldjes.
2. Gebruik oranje (zachte) hoedjes en vlaggetjes om de belangrijkste lijnen aan te geven. Zorg voor tenminste 2 meter vrije zone om het veld heen waar alleen linesman en trainers in mogen begeven.
3. Hang het wedstrijdprogramma op.
4. Zorg ervoor dat er een EHBO-er/verzorger aanwezig is.
5. Roep voor aanvang van het toernooi trainers/begeleiders en scheidsrechters bij elkaar om nog even te benadrukken dat het vooral om het speelplezier gaat.
6. Zorg voor aandacht in de media.

## Gelijk eindigen

Achtereenvolgens gelden de volgende criteria:

Uit het veld zendingen.

Onderling resultaat.

Doelsaldo.

Aantal tries vóór in poule wedstrijden.

Aantal tries tegen in poule wedstrijden.

## VOORBEELD WEDSTRIJDSHEMA

### Wedstrijdschema voor toernooien

Categorie		Poule				Datum		Plaats		
Namen teams	1	2	3	4	5	6	Punten Totaal	Eind-Klass.	Tries Voor	Tries tegen
1.	XX XX									
2.		XX XX								
3.			XX XX							
4.				XX XX						
5.					XX XX					
6.						XX XX				
Winst: 3 punten Gelijk: 2 punten Verlies: 1 punt Niet opdagen of Wangedrag: 0 punten	Wedstrijdvolgorde (per poule)									
	3		4		5		6			
	1-2	1-2	3-2	1-2	2-3	2-5	1-2	2-3	3-6	1-3
	2-3	3-4	1-3	3-4	5-4	4-1	3-4	4-5	1-5	2-6
3-1	1-4	2-4	5-1	1-3	5-3	5-6	1-6	4-6	1-4	
						2-4		2-4	2-5	3-5

## GUPPEN: ONDER 6 JAAR

Guppen vallen thans nog onder de Turven. De Guppen hebben nog geen speciale spelregels. In de basis kunnen de regels van de Turven worden aangehouden of in overleg aangepaste regels. Er zijn nog geen reguliere toernooiwedstrijden. Clubs kunnen onderling afspreken om gedurende het seizoen deze leeftijd tegen elkaar te laten spelen.

<b>ALGEMEEN</b>	
Aantal spelers	6.
Wissels	Onbeperkt.
Bijzonderheden	Geen verschil in aantal spelers mogelijk tussen teams.
Veldgrootte	25 x 18 meter exclusief trygebieden van 2 meter diep.
Balmaat	3.
Wedstrijdduur	2 x 10 minuten (enkele wedstrijd). 2 x 7 minuten (2 wedstrijden). Maximaal 60 minuten speeltijd per dag (behoudens grote toernooien)
Bijzonderheden	Geen blessuretijd bijtellen.

<b>SPELSOORT</b>	<b>TAGRUGBY</b>
Regels	Zie U-8 (Turven)
Toepassing spelregels	Soepel omgaan met voorwaarts, offside e.d. (behoudens afstand bij start/herstart).



## TURVEN: ONDER 8 JAAR

ALGEMEEN	SPELSOORT TAGRUGBY
spelsoort	7.
Wissels	Onbeperkt.
Coach	In het veld toegestaan.
Bijzonderheden	Geen verschil in aantal spelers mogelijk tussen teams.
Veldgrootte	30 x 22 meter exclusief trygebieden van 2 meter diep.
Balmaat	3
Wedstrijdduur	2 x 12 minuten (enkele wedstrijd). 2 x 10 minuten (2 wedstrijden). Maximaal 55 minuten speeltijd per dag (behoudens grote toernooien)
Bijzonderheden	Geen blessuretijd bijtellen.
Scrum / line-out	Geen. Spelherhvattingen d.m.v. vrije pass.
Kicken	Niet kicken.
Hand-off	Niet toegestaan (gevaarlijk spel).
Bijzonderheden	Bal mag in één arm gedragen worden zolang de andere arm/hand niet als hand-off wordt gebruikt of de Tag's mee wordt afgeschermd.
Tackelen	Fysiek contact is niet toegestaan.
TAG's	2 linten vastgeplakt aan een band rondom de heup aan weerszijde. De linten mogen niet door kleding of andere middelen afgeschermd worden. Een speler kan niet deelnemen aan het spel zolang de linten niet juist zijn bevestigd.

BASISREGELS	
Aanvang/herstart	Altijd vrije pass.
Hoe	Startende speler houdt de bal in hand en tikt met zijn voet de bal aan om vervolgens aan een medespeler af te spelen. De ontvangende speler moet tenminste op 2 meter achter de startende speler staan. De ontvangende speler mag pas gaan oplopen op het moment van de pass.
Afstand	Tegenstander(s) op 5 meter afstand. Tegenstander(s) mogen oplopen wanneer de bal door de speler van de aanvallende partij met zijn/haar voet is aangetikt.
Waar	Op plaats van de overtreding, minimaal 2 meter van zijlijn en minimaal 5 meter van de tryline. Bij aanvang en herstart na try: midden van het veld.
Bijzonderheden	De startende speler mag niet zelf met de bal gaan lopen en is verplicht eerst de bal aan een medespeler af te passen. Bij aanvang/herstart hoeft de bal bij het aantikken met voet niet even los gelaten worden.

<p>“Tackle”</p>	<p>1 lint afgepakt =&gt; verplicht passen  2 linten afgepakt =&gt; bal gaat over naar tegenstander (kan door verschillende verdedigers zijn)</p> <p>De verdediger houdt het lint boven zijn hoofd en roept luid ‘tag’. De scheidrechter telt hardop het aantal tags. Verdedigers moeten één meter afstand naar achteren nemen om de baldrager de bal te laten spelen naar een medespeler. Ze mogen onder geen beding de bal uit de handen slaan van de tegenpartij of de tegenpartij ernstig hinderen om de bal te spelen..</p> <p>Eenmaal getackeld, moet de baldrager zo snel mogelijk stoppen en de bal binnen 2 seconden passen naar een medespeler.  Beginnelingen krijgen meer tijd.</p> <p>Spelers kunnen nog 1 stap zetten om te scoren nadat ze zijn getackeld. Als ze door hun snelheid meerdere stappen hebben gezet, dan moeten ze de bal passen naar een medespeler, ook als ze dan al over de trylijn zijn.</p> <p>Lint(en) moeten door de “tackelaar” terug worden gegeven aan de “getackelde” (dus niet op de grond gooien)</p> <p>Na het tackelen, mogen de tackelaar als de getackelde speler niet eerder aan het spel deelnemen als dat de getackelde speler:  De tag heeft terug gekregen van de tackelaar en;  deze weer aan de band rondom de heup bevestigd heeft.</p> <p>Pas dan mogen beide spelers weer aansluiten bij hun team en weer deelnemen aan het spel.</p>
<p>Off Side</p>	<p>Er is sprake van buitenspel nadat een speler is getackeld en enkel die verdedigers die zich in offside positie mengen in het spel, moeten bestraft worden (door een vrije pas op de plek van buitenspel). Na een tackel moeten al de verdedigers achter de buitenspellijn staan.</p> <p>De Scheidrechter ziet toe dat er geen verdedigers bewust blijven hangen om zo een pass van de aanvallende partij te voorkomen. De scheidsrechter kan dit kenbaar maken door te roepen “achter de bal”.</p>
<p>Bijzonderheden</p>	<p>In overleg, bv bij de Guppen, kan er besloten worden om na 6 Tag’s (1 lintje er maar afgetrokken) de bal aan de andere partij te geven.</p>
<p>Opmerkingen</p>	<p>Verdedigers mogen onder geen beding de bal uit de handen slaan van het aanvallende team of dat team ernstig hinderen om de bal te spelen.</p>

Strafmaatregelen	De speler die een ernstige overtreding begaat (gevaarlijk spel, opstandigheid, wangedrag) kan een officiële waarschuwing krijgen of eruit gestuurd worden. Wordt er een speler uitgestuurd dan roept de scheidsrechter de betreffende speler en zijn coach bij zich om uit te leggen waarom hij/zij deze beslissing neemt. De scheidsrechter adviseert de coach om een wisselspeler in te brengen voor de speler die uit het veld is gestuurd.
------------------	--

<b>Advies</b>
<p>Buiten deze aanpassingen gelden de officiële senioren spelregels. Overtredingen in het trygebied worden bestraft gelijk overtredingen in het veld.</p> <p>Een try is 1 punt.</p> <p>Regels toepassen maar wees niet té strikt/streng maar ook niet te soepel. Een goede mix en een coachende scheidsrechter houdt het spel voor deze leeftijd levendig en leuk.</p> <p>Let goed op de afstand van minimaal 5 meter van het verdedigend team bij aanvang of herstart.</p> <p>In het kader van de algemene opleiding van spelers en in het bijzonder de voorbereiding van 2<sup>e</sup> jaars Turven op de overgang naar de Benjamins het seizoen daarop, kunnen teams in het loop van het seizoen tijdens trainingen kiezen voor het spelen met tackle i.p.v. TAG's.</p> <p>Voor wedstrijden in district verband bij voorkeur niet eerder dan maart en in samenspraak met de tegenstander en scheidsrechter beslissen of er met tackle i.p.v. TAG's wordt gespeeld.</p> <p>De tackle mag niet hoger dan de navel. Voor de ruck en maul gelden dezelfde regels als bij de Benjamins.</p>

## BENJAMINS: ONDER 10 JAAR

ALGEMEEN	
Aantal spelers	9 (3 voorwaartsen / 6 driekwartens).
Wissels	Onbeperkt.
Bijzonderheden	Geen verschil in aantal spelers mogelijk tussen teams.
Veldgrootte	60 x 35 meter exclusief trygebieden van 5 meter diep (in de breedte van het hoofdveld, tussen de 10 meter lijn en de 5 meter lijn, de trygebieden liggen tussen de uitlijn en de 5 meter lijn) .
Balmaat	3
Wedstrijdduur	2 x 15 minuten (enkele wedstrijd). 2 x 10 minuten (2 wedstrijden). Maximaal 60 minuten speeltijd per dag (behoudens grote toernooien)
Bijzonderheden	Geen blessuretijd bijtellen.
Scrum	3-mans scrum. "Uncontested": er mag niet gedrukt worden. Team dat de bal ingooit wint de bal.
Line-out	Geen. Spelhervatting d.m.v. vrije pass.
Kicken	Niet kicken.
Hand-off	Niet toegestaan. (=gevaarlijk spel)
Bijzonderheden	Bal mag in één arm gedragen worden zolang de andere arm/hand niet als hand-off wordt gebruikt.
Tackelen	Niet hoger dan de navel.
Bijzonderheden	Geen slingertackles. Geen hoge tackles. Geen spear ("tip") tackles. Geen lift tackles
Gevaarlijk spel	Direct affluiten, geen voordeel laten spelen.

BASISREGELS	
Aanvang/herstart bij try	Vrije pass midden van het veld.
Line-out	Vrije pass waar speler uit ging op 2 meter van de zijlijn en minimaal 5 meter van de tryline.
Scrum	Bij lichte overtredingen conform de geldende spelregels.
Hoe	3-Mans scrum. De drie spelers dichtbij de bal vormen de scrum. "Uncontested". Ingooiende partij wint de bal. Scrumhalf van de <u>niet</u> ingooiende partij moet <u>achter</u> zijn scrum staan en mag pas oplopen als de bal uit de scrum is.

Afstand Driekwartten	7 meter achter de laatste voet van de scrum.
Waar	Op de plek van de overtreding op minimaal 5 meter van de tryline en 2 meter van de zijlijn.
Drop-out	Vrije pass op 10 meter van de tryline.
Penalty kick	Op plaats overtreding minimaal 2 meter van de zijlijn en 5 meter van de tryline. Wordt gegeven conform de geldende spelregels alsmede schoppen tegen de bal en een hand-off.
Hoe	Startende speler houdt bal in de hand en tikt met zijn voet de bal aan om vervolgens aan een medespeler af te spelen. De ontvangende speler moet tenminste op 2 meter achter de startende speler staan. De ontvangende speler mag pas gaan oplopen op het moment van de pass.
Afstand	Tegenstanders op 7 meter afstand. Pas oplopen wanneer de bal door de speler van de aanvallende partij met zijn/haar voet heeft aangetikt.
Bijzonderheden	De startende speler mag niet zelf met de bal gaan lopen en is verplicht eerst de bal aan een medespeler af te passen. Bij aanvang/herstart hoeft de bal bij het aantikken met voet niet even los gelaten worden.
Maul	Indien de Maul langer duurt dan 5 seconden zal de scheidsrechter aangeven dat de bal binnen 3 tellen uit de Maul moet komen. Na 3 tellen affluiten. Spelhervatting is voor het team dat <b>niet</b> de bal inbracht.
Bijzonderheden	Niet tackelen in een Maul of de Maul laten instorten.
Ruck	Niet steunen met de handen/armen op de liggende speler of grond. (“bridging”) Bij positie over de bal moeten hoofd en schouder boven de heupen blijven.
Opmerkingen	Spelers die niet met beide voeten op de grond staan moeten de bal direct los laten en/of plaatsen cq passen.
Strafmaatregelen	De speler die een ernstige overtreding begaat (gevaarlijk spel, opstandigheid, wangedrag) kan een officiële waarschuwing krijgen of eruit gestuurd worden. Wordt er een speler uitgestuurd dan roept de scheidsrechter de betreffende speler en zijn coach bij zich om uit te leggen waarom hij/zij deze beslissing neemt. De scheidsrechter adviseert de coach om een wisselspeler in te brengen voor de speler die uit het veld is gestuurd.

### Advies

Buiten deze aanpassingen gelden de officiële senioren spelregels. Overtredingen in het trygebied worden bestraft gelijk overtredingen in het veld.

Let goed op de afstand van minimaal 7 meter van het verdedigend team bij aanvang of herstart.



## MINI'S: ONDER 12 JAAR

ALGEMEEN	
Aantal spelers	12 (5 voorwaartsen / 7 driekwartens)
Wissels	onbeperkt
Bijzonderheden	geen verschil in aantal spelers mogelijk tussen teams.
Veldgrootte	70 x 45 meter exclusief trygebieden van 5 meter diep. In de breedte van het hoofdveld, in de lengte tussen de uitlijnen van het hoofdveld (exclusief de trygebieden) en in de breedte tussen de middenlijn en de 5 meterlijn.
22 meter gebied	Tussen tryline (=zijlijn hoofdveld) en 15-meter lijn.
Balmaat	4
Wedstrijdduur	2 x 18 minuten (enkele wedstrijd) 2 x 12 minuten (2 wedstrijden) Maximaal 60 minuten speeltijd per dag (behoudens grote toernooien)
Bijzonderheden	Geen blessuretijd bijtellen (strafschop altijd nog laten nemen).
Scrum	5-mans scrum "contested" maximaal 1,5 meter push
Line-out	Ja, zonder liften.
Kicken	Toegestaan in het "22"-meter gebied. Indien een kick buiten "22"-meter gebied is genomen dit bestraffen met een scrum op plek van kick of waar de bal is neergekomen naar keuze van het niet overtreedende team. Kick bij een penalty of free kick is toegestaan over het gehele veld.
Hand-off	Toegestaan, tenzij voor aanvang van de wedstrijd de scheidsrechter in overleg met de staf van de betreffende teams beslist om de hand-off niet toe te laten, of tijdens de wedstrijd als de scheidsrechter van mening is dat de hand-off voor onveilige situaties zorgt door het (veelvuldig) niet op correcte wijze toepassen van de hand-off.
Bijzonderheden	De hand-off wordt gedaan met de palm van de hand op het lichaam van de verdediger, niet hoger dan de schouders, met gestrekte arm door de baldrager. Geen slaande bewegingen dus.
Tackelen	Toegestaan conform de geldende spelregels.
Bijzonderheden	Geen slingertackles. Geen hoge tackles. Geen spear ("tip") tackles. Geen lift tackles
Gevaarlijk spel	Direct afbluiten, geen voordeel laten spelen.

<b>BASISREGELS</b>	
Aanvang/herstart bij try	Dropkick midden van het veld, kick minimaal 7 meter ver.
Herstart	Naar gelang situatie: Scrum Line-out Dropkick Penalty Free kick
Line-out	Op de plaats waar bal over de zijlijn ging en/of rekening houdend met de geldende spelregels. Minimaal 5 meter van de tryline af.
Hoe	Conform de geldende spelregels en rekening houdend met het navolgende:  1e speler op 2 meter van de zijlijn, achterste speler niet verder dan 8 meter van zijlijn. Tenminste 2 spelers van elk team in line-out. 1 Speler, doorgaans de Hooker, van het <u>niet</u> ingooiend team moet aan de eigen zijde op minsten 1 meter van de ingooiende lijn en 1 meter van de 2 meter lijn staan. Niet liften.
Afstand driekwartten	7 Meter, behoudens de speler die tijdens de line-out als scrum-half fungeert. Voor het overige zijn de geldende spelregels van toepassing.
Scrum	Bij lichte overtredingen conform de geldende rugbyregels
Hoe	5-mans scrum, "contested" (tot 1 november 2016 uncontested) Maximaal 1,5 meter push. Scrumhalf van de <u>niet</u> ingooiende partij moet <u>achter</u> zijn scrum staan en mag pas oplopen als de bal uit de scrum is. De scrum-half die de bal ingooit, moet, als zijn team de bal verliest, zich echter ook terugtrekken achter de scrum (buitenspellijn). Bij Wheel van scrum, meer dan 45°. De ingooi blijft bij hetzelfde team.
Afstand Driekwartten	5 Meter achter de laatste voet van de achterste speler in de scrum
Waar	Plaats van overtreding op minimaal 5 meter van de tryline en 2 meter van de zijlijn.
Drop-out	Dropkick op 15 meter van de tryline.
Penalty/free kick	Op de plek van de overtreding minimaal 2 meter van de zijlijn en 5 meter van de tryline (gegeven conform de geldende Rugby regels)
Hoe	Startende speler houdt bal in hand (of bal op de grond) en tikt met zijn voet bal aan om vervolgens aan een medespeler af te spelen of zelf te gaan lopen. De ontvangende speler mag pas gaan lopen wanneer de bal met de voet is aangeraakt.
Afstand	De tegenstander dient op 7 meter afstand te blijven. De tegenstander mag pas oplopen wanneer de bal door de speler van de aanvallende partij met zijn/haar voet is aangetikt.
Bijzonderheden	De startende speler mag zelf met de bal gaan lopen. Snel nemen van de free- of penaltykick is toegestaan.



Maul	Indien de Maul langer duurt dan 5 seconden zal de scheidsrechter aangeven dat de bal binnen 3 tellen uit de Maul moet komen. Na 3 tellen affluiten. Bal is voor het team wat <b>niet</b> de bal inbracht.
Bijzonderheden	Niet tackelen in een Maul of de Maul laten instorten.
Ruck	Niet steunen met de handen/armen op de liggende speler of grond. (“bridging”) Bij positie over de bal moeten hoofd en schouder boven de heupen blijven.
Opmerkingen	Spelers die niet met beide voeten op de grond staan moeten de bal direct los laten en/of plaatsen cq passen.
Strafmaatregelen	De speler die een ernstige overtreding begaat (gevaarlijk spel, opstandigheid, wangedrag) kan een officiële waarschuwing krijgen of eruit gestuurd worden. Wordt er een speler uitgestuurd dan roept de scheidsrechter de betreffende speler en zijn coach bij zich om uit te leggen waarom hij/zij deze beslissing neemt. De scheidsrechter adviseert de coach om een wisselspeler in te brengen voor de speler die uit het veld is gestuurd.

## ADVIES

Buiten deze aanpassingen gelden de officiële senioren spelregels. Overtredingen in het trygebied worden bestraft gelijk overtredingen in het veld.

Let goed op de juiste afstand van het verdedigend team bij aanvang of herstart.

## AFWIJKENDE TIJDELIJKE SPELREGELS TRANSITIEJAAR

**Mini's: tot 1 november 2016 uncontested scrum, hooker niet ingooiende partij mag tegen hooken.**

**Cubs: tot 1 november 2016 uncontested scrum, hooker niet ingooiende partij mag tegen hooken.**

**Junioren: tot 1 november 2016 niet liften in de line-out.**

## **AFWIJKENDE SPELREGELS VOOR: COLTS, JUNIOREN EN CUBS**

Voor de leeftijdsgroepen onder 14 jaar (Cubs) , onder 16 jaar (Junioren) en onder 19 jaar (Colts), gelden de officiële 15-a-side regels behoudens enkele aanpassingen.

<b>WEDSTRIJDDUUR</b>	
Cubs	2 x 25 minuten
Junioren	2 x 30 minuten
Colts	2 x 35 minuten

### **BIJTELLING BLESSURETIJD**

Wedstrijden verlengen en zo ja voor hoelang in geval van gelijk spel in een "Knock-out" competitie wordt nader vastgesteld door de competitieleider en/of toernooileiding. De competitieleider en/of toernooileiding kan ook beslissen op een andere wijze de winnaar te bepalen. Voorafgaand aan de wedstrijd dient dit duidelijk voor beide teams te zijn.

### **CROC-ROLL**

Voor de jeugd niet toegestaan

### **SQUEEZE BALL**

Voor de jeugd niet toegestaan

### **LINE-OUT**

#### **CUBS:**

Bij de Cubs is support geven ofwel ondersteunen tijdens de sprong op geen enkele manier toegestaan, en dus moeten spelers weer met beide benen op de grond staan na het springen vóórdat andere spelers mogen binden.

#### **COLTS EN JUNIOREN:**

Hiervoor gelden dezelfde regels als voor de senioren.

### **SCRUM**

#### **COLTS EN JUNIOREN:**

In een 8-mans scrum moet de formatie 3-4-1 zijn met één speler op het eind (normaal de Nr.8) die bindt tussen de locks (tweede rijers) welke moeten binden, elk met hun hoofd aan een andere zijde van de hooker.

#### ***Uitzondering:***

Als een team niet in staat is een volledig team op te stellen, hetzij vanwege de beschikbaarheid van het aantal spelers, hetzij omdat één of meerdere spelers uit het veld zijn weggestuurd wegens spelbederf, hetzij vanwege een blessure, dan moet het aantal spelers in de scrum verminderd worden.

Ook rekening houdend met bovengenoemde uitzondering, mogen er nooit minder dan vijf spelers van elk team in de scrum staan.

Als een team niet in staat is, om welke reden dan ook, een volledig team op te stellen of in het veld te houden, dan is de formatie van de scrum als volgt:

Als een team 1 speler mist, moeten beide scrums een 3-4 formatie hebben (i.e. zonder Nr.8).

Als een team 2 spelers mist, moeten beide scrums een 3-2-1 formatie hebben (i.e. zonder flankers),

Als een team 3 spelers mist, moeten beide scrums een 3-2 formatie hebben (i.e. alleen een eerste rij met twee locks).

Om een normale scrum te kunnen laten plaatshebben, moeten de spelers op de posities in de eerste en in de tweede rij afdoende getraind zijn voor deze posities. Indien echter een team:

- niet in staat is om getrainde spelers op te stellen bij het begin van de wedstrijd of tijdens de wedstrijd wegens een gebrek aan spelers, of
- niet in staat is om een getrainde vervanger voor een geblesseerde speler op één van deze vijf posities op te stellen, of
- te maken krijgt met het feit dat van deze spelers er één of meer zijn weggestuurd vanwege spelbederf en er zijn geen getrainde spelers beschikbaar

dan:

moet de scheidsrechter een gesimuleerde ('veteranenscrum') geven.

De 'veteranenscrum' is een normale scrum behalve dat:

- Er geen gevecht is om de bal.
- Het team dat ingooit wint de bal,
- Geen van de teams mag naar voren gaan.

### **EERSTE RIJ U-19 (COLTS)**

De Colts leeftijd bestaat uit eerste-, tweede- en derde jaars spelers. Gelet op veiligheid en internationale regels is het niet toegestaan om bij deze leeftijdscategorie in de eerste rij een verschil van leeftijd te hebben van meer dan 2 jaar.

De eerste rij posities dienen derhalve door tweede- en derdejaars spelers te worden ingevuld. Een eerstejaars kan alleen met dispensatie van RN in de eerste rij worden opgesteld.

Indien een team niet voldoende tweede- en derdejaars voor de eerste rijpositie kan opstellen wordt er met een uncontested scrum gespeeld.

In de Cup en Plate poule wordt verwacht dat een club de eerste rijpositie volwaardig kan invullen.

### **HET INKOMEN DOOR EERSTE RIJERS IN DE SCRUM**

Conform de spelregels

#### **Niet "wheelen".**

Een scrum mag niet opzettelijk worden gewheeld. Straf: strafschop.

De scheidsrechter moet het spel stoppen als een onopzettelijke wheel de 45 graden bereikt. De scrum wordt opnieuw geformeerd op de plaats van de stopzetting. Hetzelfde team gooit in.

#### **Maximaal 1,5 meter push.**

Het is verboden om de tegenstander meer dan 1,5 meter over de oorspronkelijke middellijn van de scrum in de richting van de tryline te duwen. Straf: vrije schop.

#### **Uit de scrum brengen van de bal.**

Een speler mag niet opzettelijk de bal in de scrum houden, wanneer deze gecontroleerd achter in de scrum is gebracht. Straf: vrije schop.

## **CUBS:**

Voor de Cubs geldt, naast de bovenstaande regels voor Colts en Junioren, tevens het volgende:  
De scrumhalf die niet de bal ingooit in de scrum, mag zich niet voorbij de middellijn van de scrum begeven voordat de bal uit de scrum is, dus niet de scrum-half volgen. Wint de tegenstander de bal in de scrum, dan geldt ditzelfde voor de scrumhalf die de bal had inbracht.

## **WISSELS**

### **Cubs en Junioren**

door wisselen tijdens de wedstrijden is toegestaan, behoudens de finale wedstrijden.  
Een wissel kan alleen plaatsvinden wanneer het spel dood ligt en met melding aan scheidsrechter.  
Indien een team zich niet aan deze regel houdt kan de scheidsrechter een penalty kick toewijzen aan het andere team op de plek waar op dat moment het spel zich afspeelde.

### **Colts**

door wisselen is toegestaan met een maximum van 12 wissel bewegingen, behoudens de finale wedstrijden. De internationale regels m.b.t. wissels eerste rij en wissels door  
Een wissel kan alleen plaatsvinden wanneer het spel dood ligt en met melding aan scheidsrechter.  
Indien een team zich niet aan deze regel houdt kan de scheidsrechter een penalty kick toewijzen aan het andere team op de plek waar op dat moment het spel zich afspeelde.  
Met inachtneming van regels m.b.t. wissels eerste rij, bloedwissels, onderzoek hersenschudding (“Head Injury Assessment”) en regelwijziging 2016: wissel veroorzaakt door “foul play”.

## **SIN BIN**

7,5 minuut (Cubs en Junioren) of (Colts) 10 minuten zuivere speeltijd.

## **REGELS BEACH RUGBY VOOR TURVEN, BENJAMINS EN MINI'S**

Voor het Beach rugby gelden dezelfde regels als voor het bekende 15 mans rugby, met uitzondering van onderstaande regels:

1. Een Turventeam bestaat uit 8-10 spelers: 5 spelers in het veld en 3-5 reserves.
2. Een Benjaminteam bestaat uit 10-11 spelers: 7 spelers in het veld en 3-4 reserves.
3. Een miniteam bestaat uit 10-14 spelers: 7 – 9 spelers in het veld en 3-5 reserves
4. Het veld moet van los zand zijn en omlijnd worden door een duidelijk zichtbare lijn.
5. Afmeting Turven veld 25x15. Afmeting Benjamins veld 35x25. Afmeting Miniveld 50x35.
6. Het trygebied kan eventueel worden opgedeeld in vakken die dan een verschillende puntenwaardering krijgen. (middelst 3 punten, 2 daarnaast 2 punten en de twee buitenste vakken 1 punt.) Indien 1 trygebied dan is een try 1 punt.
7. Turven en Benjamins spelen met een nr. 3 rugbybal, de mini's met een nr. 4 rugbybal.

## **AANGEPASTE REGELS**

Naast andere regels kent het Beach rugby ook aangepaste regels:

1. De kick-off van de wedstrijd is voor het team dat de toss wint. De kick-off vindt plaats d.m.v. een tapkick.
2. De kick-off van de 2e helft is voor het andere team, ook d.m.v. een tapkick.

3. De kick-off na een score wordt genomen door het team dat de try tegen kreeg en een speler doet dit op dezelfde manier zoals een penaltykick genomen wordt. Uit de handen op de voet (niet op de knie) en weer vangen waarna hij mag passen of aanvallen.
4. Tackelen. Turven begin van het seizoen Tag rugby, na februari van dat seizoen tackle niet hoger dan de navel. Benjamins en Mini's conform de geldende aangepaste jeugdregels.
5. Kicken. Het is niet toegestaan om te kicken.
6. Lineout gebeurt via een tapkick langs de lijn (1-2 meter van de zijlijn) en wordt onmiddellijk gevolgd door een pass.
7. Scrum. Turven en Benjamins geen scrum, mini's 3 man scrum contested.
8. Reservespelers. Er mag continu door gewisseld worden. Een reservespeler mag het speelveld pas betreden als de speler die het veld verlaat ook daadwerkelijk het veld heeft verlaten.
9. Speeltijd. Een Turvenwedstrijd duurt in totaal 10 minuten, 5 minuten per helft. Een Benjaminwedstrijd duurt in totaal 12 minuten, 6 minuten per helft. Een miniwedstrijd duurt in totaal 14 minuten, 7 minuten per helft. Na de 1<sup>e</sup> speelhelft wordt er gewisseld van kant en direct doorgespeeld. De scheidsrechter beslist uiteindelijk over de totale speeltijd.
10. Blessuretijd. Als meer dan een minuut zuivere speeltijd verloren gaat aan een blessurebehandeling, wordt tijd bijgetrokken. In de eerste helft gaat dit ten koste van de rust, in de tweede helft wordt deze tijd bijgetrokken.  
Uitrusting. De spelers van 1 team moeten dezelfde shirts, shorts en sokken dragen.  
Schoenen zijn verboden.

De toernooi organisatie van een Beach toernooi kan afwijken van bovenstaande en/of aangeven wat van toepassing is b.v. toegestaan aantal spelers/reserves..

## **BEACH RUGBY VOOR COLTS, JUNIOREN EN CUBS**

Voor het Beach rugby gelden dezelfde regels als voor het bekende 15 mans rugby, met uitzondering van onderstaande regels:

1. Een team bestaat uit 10 spelers: 7 spelers in het veld en 3 reserves.
2. Het veld moet van los zand zijn en omlijnd worden door een duidelijk zichtbare lijn.
3. De afmeting van het veld is 60 x 35 meter, de lengte is inclusief de trygebieden van beide helften (ieder 5 meter).
4. Er worden geen palen gebruikt. Het trygebied wordt opgedeeld in vakken die een verschillende puntenwaardering krijgen of in 1 trygebied.
5. Er wordt gespeeld met een nr. 4 rugbybal.

### **AANGEPASTE REGELS**

Naast andere regels kent het Beach rugby ook aangepaste regels:

1. De kick-off van de wedstrijd is voor het team dat de toss wint. De kick-off vindt plaats d.m.v. een placekick.
2. De kick-off van de tweede helft is voor het andere team, ook d.m.v. een placekick.
3. De kick-off na een score wordt genomen door het team dat de try tegen kreeg en een speler doet dit op dezelfde manier zoals een penaltykick genomen wordt. Uit de handen op de voet (niet op de knie) en weer vangen waarna hij mag passen of aanvallen.
4. KICKEN: Het is niet toegestaan om te kicken voor terreinwinst. Ook is het niet mogelijk om 'in touch' te kicken, d.w.z. onder druk de bal uitschoppen (in 15-a-side vanuit de '22'). De straf hiervoor is een freekick (die niet gekickt mag worden).
5. Vanwege het puntenwaarderingssysteem en het ontbreken van palen, volgt er geen conversie op een try.
6. DE SCRUM: Er wordt een driemanscrum geformeerd, waarbij de scrum-half van het team, dat de bal niet in de scrum brengt, achter de off-side lijn van zijn eigen scrum moet blijven.

7. LINEOUT: De line-out mag uit maximaal 2 spelers bestaan. Een derde speler gooit de bal in. De bal moet 3 meter afgelegd hebben voordat een speler de bal mag aanraken. De spelers die niet in de lineout staan, moeten een afstand in acht nemen van 5 meter. Zij mogen oplopen indien een van de spelers de bal heeft aangeraakt.
8. PUNTENTELLING: Voor een try in de buitenste gebieden krijgt een team 3 punten, voor de twee ernaast 4 punten en voor een try in het midden 5 punten. Indien 1 trygebied dan 5 punten per try.
9. RESERVESPELERS: Voor het wisselen van spelers wordt gebruik gemaakt van de ijshockeyregel: continu 'door wisselen'.
10. Een reservespeler mag het speelveld pas betreden als de speler die het veld verlaat ook daadwerkelijk het veld heeft verlaten.
11. SPEELTIJD: Een wedstrijd duurt in totaal 12 minuten, 6 minuten per helft. De rust is 3 minuten. Enige uitzondering is de finale die 2 x 7 minuten duurt. Als meer dan een minuut zuivere speeltijd verloren gaat aan een blessurebehandeling, wordt tijd bijgetrokken. In de eerste helft gaat dit ten koste van de rust, in de tweede helft wordt deze tijd bijgetrokken.
12. GELIJK SPEL IN DE KNOCK-OUTRONDES: Als een wedstrijd in een knock-outronde eindigt in een gelijkspel, wint het team dat de meeste 5-punts tries heeft gescoord. Indien dit gelijk is; de meeste 4-punts tries en als dit gelijk is de meeste 3-punts tries. Is dit ook gelijk, dan geldt het volgende: Het team dat de meeste tries scoort in een 1-tegen-1 situatie. Na de toss start de aanvaller op de middellijn, de verdediger op de try-lijn. Zodra de aanvaller begint mag de verdediger oplopen. Als de aanvaller met zijn lichaam en/ of met 1 knie op de grond komt, moet de poging worden gestaakt. Als dit geen winnaar oplevert, wordt de serie doorgezet op basis van 'sudden death'. Om en om tot een team mist waar de ander scoort.
13. UITRUSTING: De spelers van 1 team moeten dezelfde shirts, shorts en sokken dragen. Schoenen zijn verboden behalve schoenen met een zeer soepele zool, zoals boks- of worstelschoenen. Ter bescherming van de voeten wordt de spelers aangeraden twee paar sokken over elkaar te dragen.

Voor de mini's is er een aangepast programma waarschijnlijk d.m.v. grotere rustpauzes en kortere speeltijd.

De toernooi organisatie van een Beach toernooi kan afwijken van bovenstaande en/of aangeven wat van toepassing is b.v. toegestaan aantal spelers/reserves..