



# **AANGEPASTE SPELREGELS VOOR DE JEUGD**

**LJO 2015**

## **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 World Rugby.*

### **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 7	Guppen*	6 spelers
Onder 9	Turven	7 spelers
Onder 11	Benjamins	9 spelers
Onder 13	Mini's	12 spelers
Onder 15	Cubs	15 spelers
Onder 17	Junioren	15 spelers
Onder 19	Colts	15 spelers
19 en ouder	Senioren	15 spelers

\*Guppen is nog geen officiële leeftijdscategorie. 6 jarigen behoren officieel bij de Turven.

Dit boekje bevat de aangepaste spelregels voor de jeugd zoals deze zijn vastgesteld door de Nederlandse Rugby Bond en gelden vanaf 1-1-2003 en later vastgestelde wijzigingen. Als basis zijn de officiële spelregels zoals vermeld in het spelregelboekje van de Nederlandse Rugby Bond 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
VELDMATERIALEN.....	6
TOERNOOIEN.....	6
VOORBEELD WEDSTRIJDSHEMA.....	7
GUPPEN.....	8
TURVEN.....	9-10
BENJAMINS.....	11-12
MIN'S.....	13-15
AFWIJKENDE SPELREGELDS VOOR C/J/C.....	16
BIJTELLING BLESSURETIJD.....	16
LINE-OUT .....	16
SCRUM.....	16-17
HET INKOMEN DOOR EERSTE RIJERS IN DE SCRUM.....	17
WISSELS.....	17
SIN BIN.....	17

## 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.

\*advies

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

### DE BAL

Leeftijdsgroep:	Maat van de bal:
Onder 7 (Guppen)	3
Onder 9 (Turven)	3
Onder 11 (Benjamins)	4
Onder 13 (Mini's)	5
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**

Een club is verantwoordelijk voor zijn spelers t.a.v. blessures e.d. Beide teams zijn dan ook verplicht het ingevulde wedstrijdformulier met de spelerskaarten vóór aanvang van de wedstrijd te overhandigen aan de scheidsrechter c.q. wedstrijdleiding, die deze gedurende de wedstrijd in bewaring houdt.

## **SCHOENEN / NOPPEN**

Voor de leeftijdscategorie Guppen, Turven, Benjamins en Mini's geldt dat alleen zachte niet-afschroefbare noppen zijn toegestaan.

## **GEBITSBESCHERMER**

Voor alle leeftijdscategorieën verplicht.

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

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

## **VELDMATERIALEN**

De veldmarkeringen en/of directe omgeving dienen vrij te zijn van materialen die voor de spelers gevaar voor hun veiligheid kunnen opleveren.

## **TOERNOOIEN**

Deelnemen aan een toernooi, waarbij vele rugbyliefhebbers 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.
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.
- Doelgemiddelde.
- 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	<b>Wedstrijdvolgorde (per poule)</b>									
	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 7 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.
Coach	In het veld toegestaan.
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 12 minuten (enkele wedstrijd). 2 x 8 minuten (2 wedstrijden).
Bijzonderheden	Geen blessuretijd bijtellen.

<b>ADVIES</b>	
1e jaars Guppen	TAG Rugby.
2e jaars Guppen	Tackelen.
Toepassing spelregels	Soepel omgaan met voorwaarts, offside e.d. (behoudens afstand bij start/herstart).



## TURVEN: ONDER 9 JAAR

ALGEMEEN	
Aantal spelers	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 of 4.
Wedstrijdduur	2 x 15 minuten (enkele wedstrijd). 2 x 10 minuten (2 wedstrijden).
Bijzonderheden	Geen blessuretijd bijtellen.
Scrum / line-out	Geen. Spelhervattingen 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	Toegestaan conform de geldende spelregels.
Bijzonderheden	Geen slingertackles. Geen hoge tackles. Geen spear ("tip") tackles. Geen lift tackles.
Gevaarlijk spel	Direct affluiten, geen voordeel laten spelen.

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.

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.
Ruck	Conform geldende regels.
Bijzonderheden	Niet tackelen in een Maul of de Maul laten instorten.
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.

<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>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 5 meter van het verdedigend team bij aanvang of herstart.</p>		

## BENJAMINS: ONDER 11 JAAR

ALGEMEEN	
Aantal spelers	9 (3 voorwaartsen / 6 driekwarten).
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 of 4.
Wedstrijdduur	2 x 15 minuten (enkele wedstrijd). 2 x 10 minuten (2 wedstrijden).
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	Toegestaan conform de geldende regels.
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. "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 Driekwarten	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. Spelherhervatting is voor het team dat <b>niet</b> de bal inbracht.
Bijzonderheden	Niet tackelen in een Maul of de Maul laten instorten.
Ruck	Conform geldende spelregels.
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.

<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>Let goed op de afstand van 7 meter van het verdedigend team bij aanvang of herstart.</p>		

## MINI'S: ONDER 13 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 of 5.
Wedstrijdduur	2 x 20 minuten (enkele wedstrijd) 2 x 15 minuten (2 wedstrijden)
Bijzonderheden	Geen blessuretijd bijtellen (strafschop altijd nog laten nemen).
Scrum	5-mans scrum "contested" maximaal 1,5 meter push niet meer dan 45 graden draaien
Line-out	Ja, zonder liften.
Kicken	Toegestaan in het "22"-meter gebied, bij een penalty of free kick.
Hand-off	Toegestaan. Wanneer de coaches beide akkoord zijn dat de hand-off tijdens de wedstrijd niet wordt toegestaan informeren zij hierover de scheidsrechter. Tijdens de wedstrijd kan wanneer 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, beslissen de hand-off voor de rest van de wedstrijd niet langer toe te staan.
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 affluiten, geen voordeel laten spelen.

BASISREGELS	
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 minstens op 2 meter van de zijlijn, achterste speler niet verder dan 10 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. Maximaal 4 spelers. 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" 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 (buitenspelijn). 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 minimaal 5 meter van de zijlijn.
Drop-out	Dropkick op 15 meter van de tryline.
Penalty/free kick	Op de plek van de overtreding minimaal 5 meter van de zijlijn en 5 meter van de tryline (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 <u>niet</u> de bal inbracht.
Bijzonderheden	Niet tackelen in een Maul of de Maul laten instorten.
Ruck	Conform geldende regels.
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.
------------------	--

<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>Let goed op de juiste afstand van het verdedigend team bij aanvang of herstart.</p>		

## AFWIJKENDE SPELREGELS VOOR COLTS, JUNIOREN EN CUBS

Voor de leeftijdsgroepen onder 15 jaar (Cubs) , onder 17 jaar (Junioren) en onder 19 jaar (Colts), gelden de officiële 15-a-side regels behoudens enkele aanpassingen.

WEDSTRIJDDUUR		
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.

### 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 afdoeende 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.

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

Conform de spelregels

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

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

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 schoep.

### **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 schoep.

## **WISSELS**

Het is toegestaan om tijdens de wedstrijd door te wisselen, behoudens finale wedstrijden.

## **SIN BIN**

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

### *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.