



Aangepaste spelregels Jeugd Seizoen 2018-2019

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 'World rugby'.

VOORWOORD

Er zijn in Nederland acht leeftijdsgroepen:

GEBOORTEJAAR	Leeftijd	CATEGORIE	TEAMGROOTTE
2013 en later	U6	Guppen	5 spelers
2011 en 2012	U8	Turven	6 spelers
2009 en 2010	U10	Benjamins	8 spelers
2007 en 2008	U12	Mini's	12 spelers
2005 en 2006	U14	Cubs	15 spelers
2003 en 2004	U16	Junioren	15 spelers
2001 en 2002	U18	Colts	15 spelers
1999 en 2000	U20	U20 senioren	15 spelers
1998 en eerder		Senioren	15 spelers

Dit document bevat de aangepaste spelregels voor de jeugd zoals deze zijn vastgesteld door Rugby Nederland en gelden vanaf 1 september 2018 en later vastgestelde wijzigingen.

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 leeftijdscategorie 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 een aanvulling op het Voorschrift Wedstrijd Wezen Jeugd 2018-2019 ([VWW Jeugd](#)). In conflicterende staties is het VWW Jeugd leidend.

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.

Leidraad voor de ontwikkeling van de rugbyspeler is het Meerjaren Opleidingsplan Rugby (<http://www.rugby.nl/page/spelers-ontwikkeling>). 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.

INHOUD

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
TOERNOOIEN.....	6
VOORBEELD WEDSTRIJDSHEMA	7
ALGEMEEN.....	8
SPELSOORT	8
TURVEN (geboortejaren 2011 en 2012).....	9
ALGEMEEN.....	9
BASISREGELS.....	9
ADVIES	11
ALGEMEEN.....	12
BASISREGELS.....	12
ADVIES	14
ALGEMEEN.....	15
BASISREGELS.....	16
ADVIES	17
AFWIJKENDE SPELREGELS VOOR COLTS, JUNIOREN EN CUBS.....	18
WEDSTRIJDDUUR	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 BEACHRUGBY VAN TURVEN, BENJAMINS EN MINI'S.....	21
REGELS BEACHRUGBY VAN CUBS T/M COLTS.....	22

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.

Toeschouwers, reservespelers, bidonkatten of andere harde objecten op minimaal 2 meter afstand van de zijlijn. Smalle strook tussen 2 velden ≤ 10 meter alleen voor trainers, verzorgers en reserve spelers toegankelijk houden. (player welfare)

DE BAL

Leeftijdsgroep:	Maat van de bal:
Guppen	3
Turven	3
Benjamins	3
Mini's	4
Cubs, Junioren en 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 2018-2019 van toepassing. Alle fysieke spelerskaarten zijn vervangen door digitale spelerskaarten. Spelers moeten geregistreerd staan in E-Rugby en speelgerechtigd zijn om deel te mogen nemen aan verzameldagen, wedstrijden en toernooien. Zie VWW Jeugd art. 8.

Voor de GTBM groep is geen officiële competitie en werken we met “Toernooi lijsten” uit E-Rugby. Zie VWW Jeugd art. 14.2.1. Verenigingen zijn 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 verzameldag, wedstrijd of toernooi.

De handleiding voor het aanmaken van “Toernooi lijsten” staat 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 World Rugby 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 rugbyliefhouders 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 velden.
2. Gebruik oranje (zachte) hoedjes en vlaggetjes om de belangrijkste lijnen aan te geven.
3. Zorg voor tenminste 2 meter vrije zone om het veld heen waar alleen linesman en trainers in mogen bewegen.
4. Hang het wedstrijdprogramma op.
5. Zorg ervoor dat er een EHBO'er/verzorger aanwezig is.
6. Roep voor aanvang van het toernooi trainers/begeleiders en scheidsrechters bij elkaar om nog even te benadrukken dat het vooral om het speelplezier gaat.
7. 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 (geboortjaar 2013 en later)

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.

ALGEMEEN	
Aantal spelers	5
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.

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

TURVEN (geboortejaren 2011 en 2012)

ALGEMEEN	SPELSOORT TAGRUGBY (zie deze LINK)
Aantal spelers	6
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 60 minuten speeltijd per dag (behoudens grote toernooien)
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 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.

"Tackle"	<p>1 lint afgepakt => (=TAG), bal verplicht overspelen. Bij 5 succesvolle TAGS gaat de bal naar de tegenstander.</p> <p>2 linten afgepakt => 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 scheidsrechter 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. De baldrager mag niet 360 graden om zijn as (rondjes maken) draaien om de tackelaar te ontwijken.</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:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De tag heeft terug gekregen van de tackelaar en; - deze weer aan de band rondom de heup bevestigd heeft. <p>Pas dan mogen beide spelers weer aansluiten bij hun team en weer deelnemen aan het spel.</p>
Off Side	<p>Na een TAG moeten de verdedigers achter de buitenspelijn staan. De spelers die in off-side positie toch deelnemen aan het spel worden eerst gewaarschuwd. Als er herhaaldelijk sprake is van buitenspel, zal de scheidsrechter over gaan tot een vrije pass.</p> <p>De Scheidsrechter 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>
Bijzonderheden	<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>
Opmerkingen	<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.
------------------	--

ADVIES		
---------------	--	--

Een try is 1 punt.

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.

Let goed op de afstand van minimaal 5 meter van het verdedigend team bij aanvang of herstart.

Deel indien mogelijk leeftijdsgroepen in naar 1 geboorte jaar, team U7 tegen elkaar te laten spelen en hetzelfde voor U8 spelers. Dit advies dient als opmaat naar eenjarige leeftijdscategorieën in de toekomst.

In het kader van de algemene opleiding van spelers en in het bijzonder de voorbereiding van 2^e 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.

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.

BENJAMINS (geboortejaren 2009 en 2010)

ALGEMEEN	
Aantal spelers	8
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. (ontmoedig maul-vorming, bevorder tackle- en off-load-vaardigheden)
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 dichtstbij de bal vormen de scrum. "Uncontested". Ingooiende partij wint de bal. Scrum-half ingooiende partij moet passen. Scrum-half van de <u>niet</u> ingooiende partij moet <u>achter</u> zijn scrum staan (niet schuin ernaast) en mag pas oplopen als de bal wordt gepast.

Afstand Driekwart	7 meter achter de laatste voet van de scrum en mogen pas oplopen als de bal door de scrum-half wordt gepast.
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	Een maul bestaat uit maximaal 4 spelers. Buiten de baldrager en diens tegenstander, mogen maximaal 1 speler van elk team deelnemen aan de 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. Spelherhvatting is voor het team dat niet de bal inbracht.
Bijzonderheden	Niet tackelen in een Maul of de Maul laten instorten.
Ruck	Buiten de tackelaar en de getackelde mag er maximaal 1 speler van elk team deelnemen in de 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.

Deel indien mogelijk leeftijdsgroepen in naar 1 geboorte jaar, team U9 tegen elkaar te laten spelen en hetzelfde voor U10 spelers. Dit advies dient als opmaat naar eenjarige leeftijdscategorieën in de toekomst.

MINI'S (geboortejaren 2007 en 2008)

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	Kicken uit de hand is toegestaan over het gehele veld. Het schoppen tegen de bal op de grond mag niet en wordt bestraft met een free kick voor het andere 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	Niet hoger dan de navel. (ontmoedig maul-vorming, bevorder tackle- en off-load-vaardigheden)
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 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 driekwart	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 (niet schuin ernaast) 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 Driekwart	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	Een maul bestaat uit maximaal 6 spelers. Buiten de baldrager en diens tegenstander, mogen maximaal 2 spelers van elk team deelnemen aan de 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 niet de bal inbracht.
Bijzonderheden	Niet tackelen in een Maul of de Maul laten instorten.
Ruck	Buiten de tackelaar en de getackelde mogen er maximaal 2 spelers van elk team deelnemen in de 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		
<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> <p>Beoogd doel bij kicken over het hele veld: extra opties voor aanvallen, verdediging meer rekening houden met positionering, betere ontwikkeling en aansluiting met Cubs. Ontwikkelen en toepassen kicking skills. Aanvallend kicken leert spelers beter ruimte herkennen achter de verdedigingslijn en maakt het spel sneller en dynamischer. (kicken van bal op grond blijft verboden om gevaarlijke situaties te voorkomen)</p>		

AFWIJKENDE SPELREGELS VOOR COLTS, JUNIOREN EN CUBS

Voor de leeftijdsgroepen Cubs (2005 en 2006), Junioren (2003 en 2004) en Colts 2001 en 2002), 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.

CROC-ROLL

De croc roll is voor de jeugd **niet** toegestaan.

De croc-roll is een manier om in een ruck de over de bal staande tegenstander van de bal halen door deze te hitten, armen om hem heen te slaan en samen met hem zijwaarts weg te rollen in een soort judo rol.(zie voorbeeld: [Croc Roll](#))

SQUEEZE BALL

De squeeze ball is voor de jeugd **niet** toegestaan

Squeeze ball is de bal naar achter brengen tussen je benen door vanuit een knielende positie (zie voorbeeld: [Soueeze Ball](#))

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 van elk team gelijk zijn. Het is niet toegestaan om, indien een $\frac{3}{4}$ speler uit het veld is gestuurd vermindering van het aantal spelers in de scrum te eisen bijvoorbeeld doordat een scrum speler de plek in de $\frac{3}{4}$ gaat opvullen.

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' of uncontested scrum) geven.

De 'veteranenscrum' of uncontested scrum 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

Gelet op veiligheid en internationale regels is het niet toegestaan om in de eerste rij een verschil van leeftijd te hebben van meer dan 2 jaar. Een omhoog gedispenseerde speler die op de eerste rij wil spelen moet een aanvullende dispensatie aanvragen.

Zie [Dispensatiereglement](#) Jeugd. Een speler die naar beneden is gedispenseerd kan niet op de eerste rij spelen. Indien niet anders mogelijk zal er met een onbetwiste scrum (uncontested scrum) gespeeld moeten worden,

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 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 scrum-half 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 scrum-half die de bal had inbracht.

WISSELS

Cubs en Junioren en Colts: doorwisselen tijdens de wedstrijden is toegestaan.

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 Internationale regels m.b.t. wissels eerste rij, bloedwissels, onderzoek hersenschudding ("Head Injury Assessment") en wissel veroorzaakt door "foul play".

SIN BIN

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

Advies van Rugby Nederland

Rugby Nederland adviseert verenigingen om alle spelers op het wedstrijdformulier minimaal een halve wedstrijd te laten spelen. Door het spelen van wedstrijden ontwikkelen spelers zich.

REGELS BEACHRUGBY VAN TURVEN, BENJAMINS EN MINI'S

Voor het beachrugby 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 beachrugby 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 doorgewisseld 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^e 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.
11. **Uitrusting.** De spelers van 1 team moeten **dezelfde shirts, shorts en sokken** dragen.
Schoenen zijn verboden.

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

REGELS BEACHRUGBY VAN CUBS T/M COLTS

Voor het beachrugby 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 beachrugby 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. **PUNTELLING:** 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.

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