

SPELREGELS VOOR DE JEUGD

Met wijzigingen van kringenberaad 2003

Dit boekje is gebaseerd op de spelregels voor de jeugd zoals ze staan in het gele (of ook wel groene) spelregelboekje van de N.R.B. geldende vanaf 1 januari 1999. De sindsdien ingevoerde spelregelwijzigingen zijn in dit boekje doorgevoerd. Hierbij is gebruik gemaakt van de "Laws of the Game of Rugby Union 2002" van de International Rugby Board (I.R.B.) alsmede van "The Rugby Continuum 2002-2003" van de Engelse Rugby Bond (RFU).

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

Voor de vertaling is zoveel mogelijk aangesloten bij de officiële Nederlandse vertaling zoals vastgesteld door de NRB.

VOORWOORD

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

LEEFTIJD	CATEGORIE	TEAMGROOTTE
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

Dit boekje bevat de jeugdspelregels voor de groepen in de leeftijd tot 13 jaar zoals deze zijn vastgesteld door de Nederlandse Rugby Bond en gelden vanaf 1-1-2003. Voor de groepen in de leeftijd van 13 tot 19 jaar gelden dezelfde spelregels als voor de senioren behoudens enkele specifieke regels welke in dit boekje in het kort worden weergegeven. De regels voor de Cubs en ouder zijn verder volledig uitgewerkt en opgenomen in het officiële spelregelboekje van de Nederlandse Rugby Bond.

Dit boekje bevat een schematische weergave van de jeugdspelregels voor de Turven, Benjamins en Mini's t.b.v. spelers, ouders, begeleiders, trainers en scheidsrechters. Doel van het boekje dat u hier voor zich heeft is het voor iedereen mogelijk te maken om snel en op een eenvoudige manier inzicht te krijgen in de voor de jeugd tot 13 jaar geldende spelregels.

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.

ALGEMENE OPMERKINGEN

De jeugdspelregels zijn er op gericht kinderen op een plezierige en verantwoorde wijze kennis te laten maken met rugby. Dit om hen aan te moedigen later verder te gaan met het 15-a-side rugby zoals kinderen vanaf 13 jaar dit spelen. 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...

De wedstrijden hebben vooral tot doel de ontwikkeling van het spelniveau van de spelers, zowel individueel als in teamverband, 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. Het is niet toegestaan te coachen vanaf 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 belangrijkste taak.

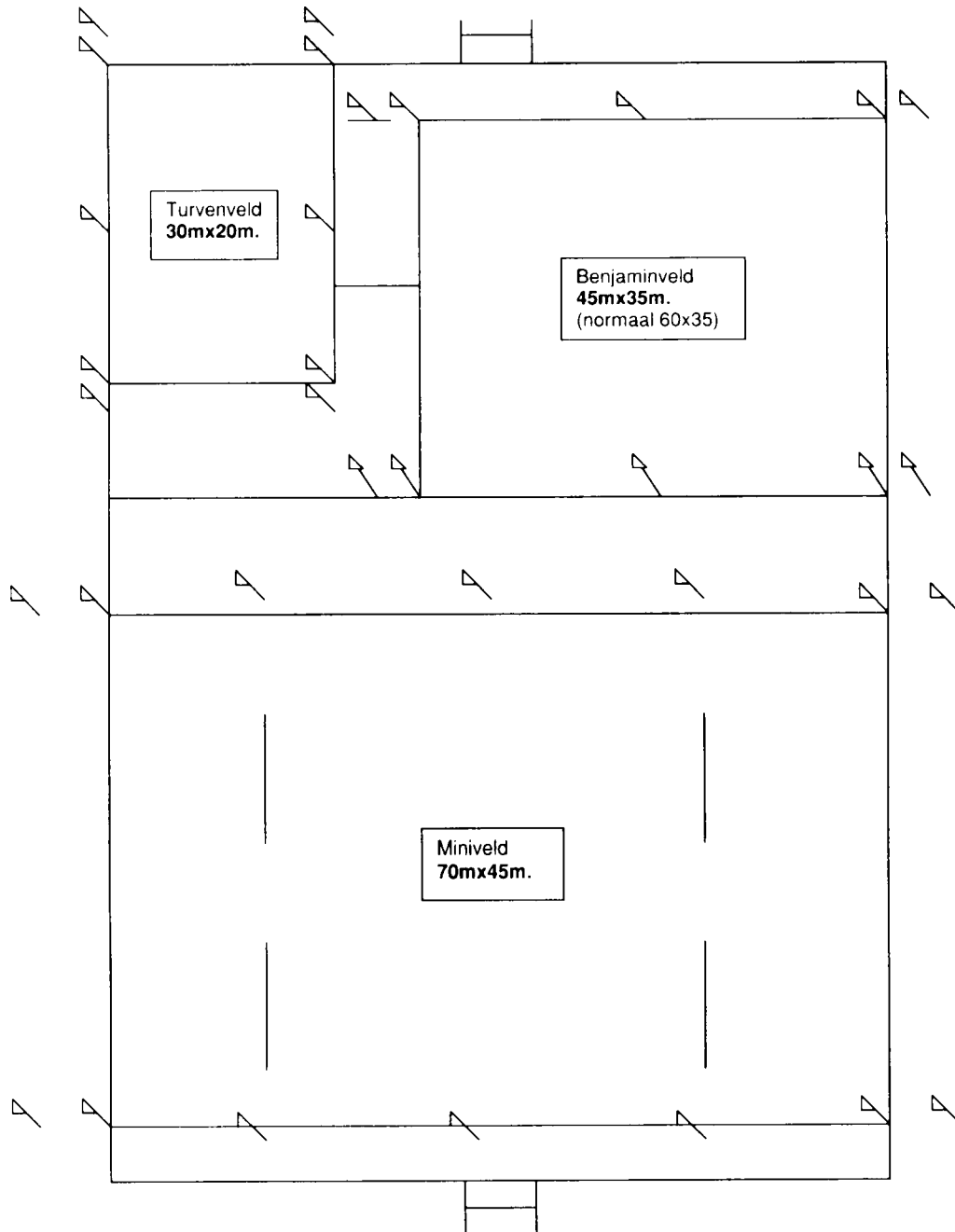
INHOUDSOPGAVE

VOORWOORD.....	3
ALGEMENE OPMERKINGEN.....	4
INHOUDSOPGAVE	5
ALGEMENE REGELS.....	6
HET VELD	6
DE BAL	7
DE SCHEIDSRECHTER EN DE GRENSRECHTER.....	7
DE SPELERSKAARTEN.....	7
TOERNOOIEN.....	8
TURVEN : onder 9 jaar.....	10
BENJAMINS : onder 11 jaar.....	12
MINI'S : onder 13 jaar.....	14
AFWIJKENDE SPELREGELS VOOR COLTS, JUNIOREN EN CUBS.....	17
OFFICIELE 15-A-SIDE SPELREGELS.....	19

ALGEMENE REGELS

HET VELD

Indien er maar één veld beschikbaar is, dan is de volgende veldindeling mogelijk om Turven, Benjamins en Mini's tegelijk te laten spelen:



DE BAL

Leeftijdsgroep:	Maat van de bal:
Onder 9	3 of 4
Onder 11	3 of 4
Onder 13	4 of 5

DE SCHEIDSRECHTER EN DE GRENSRECHTER

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

Grensrechters hebben alleen het recht aan te geven wanneer de bal uit is gegaan, waar de bal moet worden ingegooid, als de bal vanaf de verkeerde plek is ingegooid of als degene die ingooit zijn voet in het veld heeft gezet.

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.

TOERNOOIEN

Deelnemen aan een toernooi, waarbij vele rugbyliefhouders samen komen, behoort voor elke speler een waar feest te zijn. Door zelf meerdere 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:

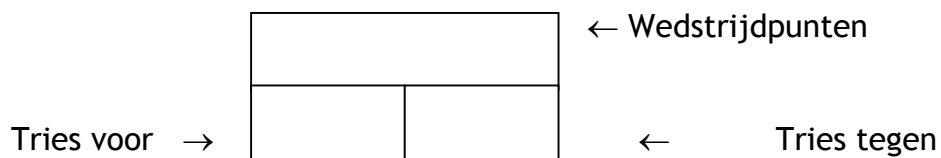
1. Maak gebruik van reeds bestaande belijning voor het uitzetten van de veldjes
2. Gebruik oranje (zachte) hoedjes en vlaggetjes om de belangrijkste lijnen aan te geven
3. Hang het wedstrijdprogramma op
4. Zorg dat er een EHBO-er/verzorger aanwezig is
5. Roep voor aanvang van het toernooi trainers/begeleiders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

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		

Invullen van het wedstrijdschema

Voor elke wedstrijd heeft ieder team een vakje



b.v.: team 1 verslaat team 2 met 6 tries tegen 4

voor team 1
noteren we
winst 6 - 4

3	
6	4

voor team 2
noteren we
verlies 4 - 6

1	
4	6

Gelijk eindigen

Achtereenvolgens gelden de volgende criteria:

1. Uit het veld zendingen
2. Onderling resultaat
3. Doelgemiddelde
4. Aantal tries vóór in poule wedstrijden
5. Aantal tries tegen in poule wedstrijden

TURVEN : onder 9 jaar

AANBEVOLEN AANTAL SPELERS	7 spelers per team, aantal wissels onbeperkt Geen verschil in aantal spelers mogelijk tussen teams Alleen zachte niet-afschroefbare noppen toegestaan
AANBEVOLEN VELDGROOTTE	30 m. x 22 m. + 2 doelgebieden van 2 m. diep. Dit kan bijvoorbeeld in het doelgebied van het grote veld. Balmaat: 3 of 4
WEDSTRIJDDUUR	2 x 15' (enkele wedstrijd) -korter als een team makkelijk scoort- 2 x 10' (2 wedstrijden) Geen blessuretijd bijtellen. Wel vrije schop i.v.m. spelbederf nemen.
WIJZE VAN SCOREN	Try: bal drukken in doelgebied van tegenstander (doellijn is deel van het doelgebied)
RECHTEN EN PLICHTEN VAN DE SPELERS	Elke speler mag: - de bal oppakken, er mee lopen, afspelen. De bal mag niet geschopt worden - een andere speler die de bal heeft tackelen (nektackel, tackel in de lucht , slingertackel en body-check verboden) Elke getackelde speler moet onmiddellijk de bal loslaten of afspelen. De tackelaar moet, eenmaal op de grond, onmiddellijk de getackelde speler loslaten. De tackelaar en de getackelde speler moeten direct opstaan of van de bal weggrollen. Ze moeten eerst opstaan voordat ze weer kunnen meespelen (=bal spelen of tackelen). Geen hand-off/fend-off toegestaan
SCRUM RUCK MAUL	Onder de 9 jaar wordt er geen gebruik gemaakt van de scrum. Ruck: bal ligt op de grond, spelers van beide teams, die op hun voeten staan, sluiten zich aaneen rondom de bal. Maul: één speler draagt de bal, spelers van beide teams, die op hun voeten staan, sluiten zich aaneen rondom de speler die de bal draagt. Spelers moeten bij de ruck of maul schouders altijd hoger dan de heupen hebben.
BUITENSPEL	Een speler die vóór de man met de bal staat kan niet aan het spel deelnemen. Bij elke spelhervatting staat de tegenstander op 7 meter,
VOORWAARTS	De bal mag niet afgespeeld worden aan een speler die buiten spel staat.

Niet:

- schoppen
- scrum
- line out
- hand-off/fend-off

Wel:

- vrije pass (zie verder)
- tegenstander altijd op 7 m. bij spelhervatting
- tackelen

TURVEN : onder 9 jaar (vervolg)

	WANNEER?	WAAR?	HOE?
AFTRAP OF OVER-TREDINGEN OF SPELONDER- BREKINGEN	Aftrap	Midden van het veld	Vrije Pass: Bal op de grond, met de voet aanraken en in 2 handen nemen (niet lopen, geen schijnbewegingen) en door de lucht afspelen naar een medespeler. Deze mag niet beginnen te lopen vanaf meer dan 2 meter achter degene die de pass geeft (afstand richting zijkant is onbeperkt). Alle spelers van het team moeten achter de bal staan. Tegenstander staat op 7 meter en mag niet oplopen totdat de bal met de voet is aangeraakt.
	Spelhervatting na try	Midden van het veld door het team dat de try tegen kreeg	
	Drop-out	Op 7 meter van de doellijn	
	Voorwaarts	Op de plaats van overtreding (op minimaal 7 meter van de doellijn)	
	Bal onspeelbaar (na 5 tellen bij stilstaande ruck of maul)	Op de plaats van de overtreding (op minimaal 5 meter van de doellijn) Bij tackel, ruck en maul is de ingooi voor het team dat niet in balbezit was voorafgaande aan de tackel, ruck of maul	
	Uit	Tegenover de plaats waar de bal, of de baldrager, uitging (op 2 meter van de zijlijn en minimaal 7 meter van de doellijn)	
	Strafschop	U 9 = "vrije schop"	
	Vrije schop	Op de plaats van overtreding (op minimaal 7 meter van de doellijn)	
	Schoppen van de bal	Cf. Vrije schop	
	Slingertackel		
Hand-off/fend-off			
STRAF- MAATREGELS	<i>De speler die een ernstige overtreding begaat (gevaarlijk spel, opstandigheid, wangedrag) kan een officiële waarschuwing krijgen of eruit gestuurd worden. Wordt de speler eruit gestuurd dan roept de scheidsrechter de betreffende speler en zijn coach bij zich om uit te leggen waarom hij deze beslissing neemt. Ook vraagt hij de coach een wisselspeler in te brengen. Bij voorkeur wordt hij op aandringen van de scheidsrechter gewisseld door de coach.</i>		

BUITEN DEZE AANPASSINGEN GELDEN DE OFFICIELE SENIOREN SPELREGELS
 OVERTREDINGEN in het DOELGEBIED worden bestraft gelijk overtredingen in het veld

BENJAMINS : onder 11 jaar

SPELERS	9 spelers (3 voorwaartsen/ 6 driekwartten), aantal wissels onbeperkt. Geen verschil in aantal spelers mogelijk tussen teams Alleen zachte niet-afschroefbare noppen toegestaan
AANBEVOLEN VELDGROOTTE	60 m. x 35 m. + 2 doelgebieden van 5 m. diep. Het speelveld ligt hierbij in de breedte van het grote veld, tussen de 5-meter en de 40-meter-lijn (5-meter-lijnen voor de line-out → de doellijnen van het benjaminveld). Balmaat: 3 of 4
WEDSTRIJDDUUR	2 x 15' (enkele wedstrijd) -korter als een team makkelijk scoort- 2 x 10' (2 wedstrijden) Geen blessuretijd bijtellen. Wel vrije schop i.v.m. spelbederf nemen.
WIJZE VAN SCOREN	Try: bal drukken in doelgebied van tegenstander (doellijn is deel van het doelgebied)
RECHTEN EN PLICHTEN VAN DE SPELERS	Elke speler mag: - de bal oppakken, er mee lopen, afspelen. De bal mag niet geschopt worden - een andere speler die de bal heeft tackelen (nektackel, tackel in de lucht , slingertackel en body-check verboden) Elke getackelde speler moet onmiddellijk de bal loslaten of afspelen. De tackelarr moet, eenmaal po de grond, onmiddellijk de getackelde speler loslaten. De tackelaar en de getackelde speler moeten direct opstaan of van de bal weggrollen. Ze moeten eerst opstaan voordat ze weer kunnen meespelen (=bal spelen of tackelen). Geen hand-off/fend-off toegestaan
SCRUM RUCK MAUL	Scrum: 3-mans "uncontested" scrum: het team dat de bal ingooit, wint deze/ er wordt niet geduwd. Ruck: bal ligt op de grond, spelers van beide teams, die op hun voeten staan, sluiten zich aaneen rondom de bal. Maul: één speler draagt de bal, spelers van beide teams, die op hun voeten staan, sluiten zich aaneen rondom de speler die de bal draagt. Spelers moeten bij de ruck of maul schouders altijd hoger dan de heupen hebben.
BUITENSPEL	Een speler die vóór de man met de bal staat kan niet aan het spel deelnemen. Bij elke spelhervatting staat de tegenstander op 7 meter.
VOORWAARTS	De bal mag niet afgespeeld worden aan een speler die buiten spel staat.

Niet:

- schoppen
- line out
- hand-off/fend-off

Wel:

- vrije pass (zie verder)
- tegenstander altijd op 7 m. bij spelhervatting
- scrum (3-mans, uncontested)
- tackelen

BENJAMINS : onder 11 jaar (vervolg)

	WANNEER?	WAAR?	HOE?
AFTRAP OF OVER-TREDINGEN OF SPELONDER-BRE- KINGEN	Aftrap	Midden van het veld	<p>Vrije Pass: Bal op de grond, met de voet aanraken en in 2 handen nemen (niet lopen, geen schijnbewegingen) en door de lucht afspelen naar een medespeler. Deze mag niet beginnen te lopen vanaf meer dan 2 meter achter degene die de pass geeft (afstand richting zijkant is onbeperkt).</p> <p>Tegenstander staat op 5 meter en mag niet oplopen totdat de bal met de voet is aangeraakt.</p>
	Spelhervatting na try	Midden van het veld door het team dat de try tegen kreeg	
	Drop-out	Op 7 meter van de doellijn	
	Uit	Tegenover de plaats waar de bal, of de baldrager, uitging (op 2 meter van de zijlijn en minimaal 7 meter van de doellijn)	
	Strafschop	U11 = "vrije schop"	
	Vrije schop	Op de plaats van overtreding (op minimaal 7 meter van de doellijn)	
	Schoppen van de bal	Cf. Vrije schop	
	Slingertackel		
	Hand-off / fend-off		
	Voorwaarts	Op de plaats van overtreding (op minimaal 7 meter van zij- en doellijn)	
Bal onbespeelbaar (na 2 tellen bij stilstaande ruck of maul)	Op de plaats van de overtreding (op minimaal 7 meter van zij-en doellijn) Bij tackel, ruck en maul is de ingooi voor het team dat niet in balbezit was voorafgaande aan de tackel, ruck of maul		
STRAF- MAATREGELS	<p><i>De speler die een ernstige overtreding begaat (gevaarlijk spel, opstandigheid, wangedrag) kan een officiële waarschuwing krijgen of eruit gestuurd worden. Wordt de speler eruit gestuurd dan roept de scheidsrechter de betreffende speler en zijn coach bij zich om uit te leggen waarom hij deze beslissing neemt. Ook vraagt hij de coach een wisselspeler in te brengen. Bij voorkeur wordt hij op aandringen van de scheidsrechter gewisseld door de coach.</i></p>		

BUITEN DEZE AANPASSINGEN GELDEN DE OFFICIELE SENIOREN SPELREGELS
OVERTREDINGEN in het DOELGEBIED worden bestraft gelijk overtredingen in het veld

MINI'S : onder 13 jaar

SPELERS	12 spelers (5 voorwaartsen/ 7 driekwartens) Maximaal één speler verschil mogelijk tussen teams Indien te weinig spelers → scrum 3 man, line-out 2 man Alleen zachte niet-afschroefbare noppen toegestaan
AANBEVOLEN VELDGROOTTE	70 m. x 45 m. + 2 doelgebieden van 5 m. diep; over de breedte van het veld, tussen 5 m. van de doellijn en de middellijn. Zijlijnen grote veld → doellijnen. Lijnen op 15 meter van de zijlijn van het grote veld → "22-meter lijn". Voeg toe: markering voor doelgebieden van 5 meter diep. Balmaat: 4 of 5
WEDSTRIJDDUUR	2 x 20' (enkele wedstrijd) 2 x 15' (2 wedstrijden) Geen blessuretijd bijtellen. Strafschop moet ook na verstrijken van de tijd nog genomen worden.
WIJZE VAN SCOREN	Try: bal drukken in doelgebied van tegenstander (doellijn is deel van het doelgebied)
RECHTEN EN PLICHTEN VAN DE SPELERS	Elke speler mag: - de bal oppakken, er mee lopen, afspelen, schoppen. Schoppen in open spel: alleen uit de handen en alleen vanuit eigen "22" meter gebied. - een andere speler die de bal heeft tackelen (nektackel, tackel in de lucht, slingertackel en body-check verboden) Elke getackelde speler moet onmiddellijk de bal loslaten of afspelen. De tackelaar moet, eenmaal op de grond, onmiddellijk de getackelde speler loslaten. De tackelaar en de getackelde speler moeten direct opstaan of van de bal weggrollen. Ze moeten eerst opstaan voordat ze weer kunnen meespelen (=bal spelen of tackelen). Geen hand-off/fend-off toegestaan
SCRUM RUCK MAUL LINE OUT	Scrum: 5-mans "contested" scrum. (max. 1,5 meter push) Ruck: bal ligt op de grond, spelers van beide teams, die op hun voeten staan, sluiten zich aaneen rondom de bal. Maul: één speler draagt de bal, spelers van beide teams, die op hun voeten staan, sluiten zich aaneen rondom de speler die de bal draagt. Spelers moeten bij de ruck of maul schouders altijd hoger dan de heupen hebben. Line-out: "contested". Liften/supporten is verboden. Binden mag pas als de springer weer geland is.
BUITENSPEL	Een speler die vóór de man met de bal staat kan niet aan het spel deelnemen. 10 meter regel → 7 meter regel
VOORWAARTS	De bal mag niet afgespeeld worden aan een speler die buiten spel staat.

Niet:

- hand-off/fend-off

Wel:

- schoppen (in open spel alleen uit de handen en vanuit eigen "22"meter)
- scrum (5-mans, contested)(max. 1,5 meter push)
- line out (contested, zonder support)
- tackelen

MINI'S : onder 13 jaar (vervolg)

	WANNEER?	WAAR?	HOE?
AFTRAP OF OVERTREDINGEN OF SPELONDER- BREKINGEN	Aftrap	Midden van het veld	Drop-kick over minstens 7 meter richting doellijn van de tegenstander. Tegenstander op 7m.
	Spelhervatting na try	Midden van het veld door het team dat de try tegen kreeg	
	Drop-out	Van op of van achter de "22-meter lijn"	Drop-kick, bal moet over de lijn.
	Voorwaarts of bal onbespeelbaar (na 5 tellen bij stilstaande ruck of maul)	Op de plaats van overtreding (op minimaal 5 meter van zij- en doellijn)	3 eerste rijers en 2 tweede rijers, die op hun heupen binden, blijven gebonden totdat de bal uit de scrum is. De scheidsrechter zegt:
	Indien scrum vanwege fout in de line-out	Op de plaats van overtreding (op 10 meter van de zijlijn en op minimaal 5 meter van de doellijn)	<ul style="list-style-type: none"> • Hurken • Aanraken • Wachten • Inkomen (direct) Push = max. 1,5 m. Wheel = max. 45° (zonder opzet!). De scrumhalf van het team dat de bal niet ingooit blijft achter de achterste voeten van de voorwaartsen (de buitenspellijn) totdat de bal uit de scrum komt, zijn driekartlijn op 5 m. De scrum-half die de bal ingooit, moet, als zijn team de bal verliest, zich echter ook terugtrekken achter de buitenspellijn.

MINI'S : onder 13 jaar (vervolg)

	WANNEER?	WAAR?	HOE?
AFTRAP OF OVER- TREDINGEN OF SPELONDER- BREKINGEN	Uit	Op de plaats waar de bal (of de baldrager) uitging (minimaal 5 meter van de doellijn) Gaat de bal rechtstreeks uit via een schop (behalve van op of van achter de "22-meter lijn" en bij een strafschoep) dan tegenover de plaats vanwaar de bal werd geschopt.	Tegenstander van het team dat het laatst in balbezit was gooit in (behalve bij een strafschoep) boven een line-out van 2, 3 of 4 spelers van elk team (team dat ingooit bepaalt het aantal) die op 2 tot 10 meter van de zijlijn staan. Er mag om de bal gestreden worden. Liften is verboden. Spelers die niet deelnemen staan op 7 meter of op of achter hun eigen doellijn, indien deze dichterbij is, tot de line-out eindigt. Ook een snelle ingooi is toegestaan.
	Strafschoep Vrije schop	Op de plaats van overtreding (op minimaal 5 meter van de doellijn) (Indien straf vanwege fout in de line-out: tevens op 10 m. van de zijlijn)	Punt-kick, place-kick of drop-kick. Uitschoppen alleen via punt- of drop-kick. Team van de schopper staat achter de bal of is bezig zich terug te trekken.
	Slingertackel Hand-off/fend-off	Cf. Strafschoep	Tegenstander op 7 m. (of op of achter hun eigen doellijn, indien deze dichterbij de mark is) of trekt zich terug en mag niet oplopen wanneer de schop genomen wordt (geldt U 13 óók voor de vrije schop!!)
	Schoppen in open spel buiten eigen "22-meter"gebied of niet uit de handen van binnen eigen "22-meter"		
STRAF- MAATREGELS	<i>De speler die een ernstige overtreding begaat (gevaarlijk spel, opstandigheid, wangedrag) kan een officiële waarschuwing krijgen of eruit gestuurd worden. Wordt de speler eruit gestuurd dan roept de scheidsrechter de betreffende speler en zijn coach bi zich om uit te leggen waarom hij deze beslissing neemt. Bij voorkeur wordt hij op aandringen van de scheidsrechter gewisseld door de coach.</i>		

BUITEN DEZE AANPASSINGEN GELDEN DE OFFICIELE SENIOREN SPELREGELS
OVERTREDINGEN in het DOELGEBIED worden bestraft gelijk overtredingen in het veld

AFWIJKENDE SPELREGELS VOOR COLTS, JUNIOREN EN CUBS

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

Hieronder volgen de afwijkende regels voor Colts, Junioren en Cubs overeenkomstig "the Laws of the Game of Rugby Union 2002" van de International Rugby Board (I.R.B.) alsmede de aanvullende regels zoals die voor Nederland gelden, in navolging van de spelregels die in Engeland van toepassing zijn overeenkomstig "The Rugby Continuum 2002-2003" van de Engelse Rugby Bond (R.F.U.).

WEDSTRIJDDUUR

Colts:	2 x 35 minuten
Junioren:	2 x 30 minuten
Cubs:	2 x 25 minuten

Wedstrijden verlengen in geval van gelijk spel in een "Knock-out" competitie is niet toegestaan.

LINE-OUT

COLTS EN JUNIOREN:

Hiervoor gelden dezelfde regels als voor de senioren:

- "Pre-gripping" mag niet lager dan het middel van de springer (straf: vrije schop)
- De springer ondersteunen tijdens zijn sprong naar de bal mag aan de achterkant niet lager dan de broek, en aan de voorkant niet lager dan de dij (straf: strafschoep). Volgens de spelregels van de I.R.B. mag het ondersteunen bij spelers onder de 19 jaar, zowel voor als achter, niet lager dan het middel van de springer; de R.F.U. vindt dit echter onveilig en houdt dus de Seniorenregels aan. De N.R.B. ook.
- Spelers die een teamgenoot bij zijn sprong ondersteunen, moeten hem weer neerzetten zodra hij, of iemand anders van een van beide teams, de bal veroverd heeft. (straf: vrije schop)

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.

"Liften" (bet actief omhoog brengen van de springer) is, evenals voor de senioren, voor geen van de leeftijdsgroepen toegestaan.

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 No.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.

Het inkomen door de eerste rijers. Om veiligheidsredenen moet elke prop zijn tegenstanders bovenarm aanraken, dan wachten alvorens in te komen. De volgorde is derhalve: hurken, aanraken, wachten, inkomen (Crouch, Touch, Pause, Engage).

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 doellijn 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 niet voorbij de middellijn van de scrum begeven voordat de bal uit de scrum is. Wint de tegenstander de bal in scrum, dan geldt ditzelfde voor de scrumhalf die de bal inbracht.

OFFICIELE 15-A-SIDE SPELREGELS

VRAGEN EN ANTWOORDEN

De officiële 15-a-side spelregels, evenals de seven-a-side regels en een uitleg van de gebaren van de scheidsrechter kunt u vinden in de uitgave "The Laws of the Game of Rugby Union" van de international Rugby Board.

De volgende vragen en antwoorden betreffende de officiële 15-a-side spelregels zijn overgenomen uit 'Rugby Digest', uitgave van de Franse Rugby Bond (1999) en vervolgens vertaald en aan de huidige regels aangepast.

Hier komen achtereenvolgens aan bod:

- Manieren om te scoren
- Voordeel
- Wanneer is de bal dood
- Knock-on en voorwaartsgooi
- Scrum
- Maul
- Ruck
- Tackel
- Buitenspel (Open spel, scrum, ruck en maul)
- Aftrap
- 22-meter-schop
- Mark
- Vrije schop
- Strafschop
- Doelgebied (try en dooddruk)
- Wanneer is de bal uit
- Line-out
- Spelbederf

N° 1: Wat zijn de verschillende manieren om te scoren?

Men kan punten scoren d.m.v.:

- *Try: een aanvallende speler drukt als eerste de bal in het doelgebied van de tegenstander (5 punten).*
- *Straftry: toegekend i.g. v. spelbederf door de tegenstander, indien er anders waarschijnlijk een try gescoord zou zijn (5 punten).*
- *Conversie: Schop op de palen (place kick of drop-kick) door het team dat een try scoorde of een straftry kreeg toegewezen (2 punten indien de bal tussen de palen en over de dwarslat gaat).*
- *Goal vanuit een strafschoot (3 punten)*
- *Drop-goal: wordt verkregen door een schop (drop-kick) op de palen vanuit open spel, maar niet uit een vrije schop of uit een i.p.v. een vrije schop gekozen scrum.*

N° 2: Wanneer is er sprake van 'voordeel'?

De scheidsrechter moet niet voor een overtreding tijdens het spel fluiten als dit wordt gevolgd door een voordeel. Voordeel moet of terreinwinst inhouden, of het bezit van de bal moet een duidelijk tactisch voordeel opleveren. Alleen de mogelijkheid om voordeel te behalen is niet voldoende.

N° 3: Wanneer is de bal dood?

Als de bal voor het moment uit het spel is, d.w.z. nadat de scheidsrechter heeft gefloten om het spel te onderbreken (of indien het converteren van een try niet is gelukt).

N° 4: Wat verstaat men onder een "knock-on" en wat verstaat men onder een "voorwaartsgooi"? Hoe worden deze overtredingen bestraft?

Een knock-on gebeurt, wanneer de bal naar voren beweegt in de richting van de achterlijn van de tegenpartij, nadat:

- *een speler balbezit verliest,*
- *een speler de bal met zijn hand of arm naar voren slaat of beweegt, of*
- *de bal een arm of een hand van een speler heeft geraakt en de grond raakt of een andere speler, voordat de speler hem onder controle krijgt.*

Een voorwaartsgooi gebeurt, wanneer een speler die de bal draagt, deze in de richting van de achterlijn van de tegenpartij gooit. Indien de knock-on of de voorwaartsgooi opzettelijk is, zal de scheidsrechter een strafschoep toekennen op de plaats van de overtreding. Er kan een straftry worden toegekend. Indien de knock-on of voorwaartsgooi onopzettelijk is wordt een scrum geformeerd op de plaats van de overtreding.

N° 5: Wanneer zal de scheidsrechter de knock-on niet bestraffen?

De scheidsrechter zal door laten spelen na een knock-on indien:

- *de tegenpartij voordeel behaalt uit een knock-on (het verkrijgen van een mark wordt als voordeel gezien);*
- *de bal naar voren wordt geslagen door een speler die een kick van een tegenstander neerslaat en niet tracht te vangen (charge-down), of*
- *de bal één of meer keren naar voren wordt gespeeld door een speler die de bal probeert te vangen, of op te pakken of uit zijn bezit dreigt te verliezen en deze alsnog onder controle krijgt voordat de bal de grond of een andere speler heeft geraakt.*

N° 6: Wat verstaat men onder een "scrum" en hoe wordt deze geformeerd?

Een scrum kan alleen maar plaats vinden in het speelveld. Een scrum moet door maximaal 8 spelers van beide teams worden geformeerd, terwijl gedurende de scrum dit aantal niet minder mag worden. De spelers moeten in de scrum gebonden blijven totdat de scrum is afgelopen. Als om een bepaalde reden het aantal spelers in een team is teruggebracht tot minder dan 15 mag het aantal spelers van elk team in de scrum evenzeer worden verminderd. De tegenstander hoeft zich niet aan te passen. Het aantal spelers in de scrum per team mag echter nooit minder dan vijf spelers zijn. De scrum kan niet binnen 5 meter van de zijlijn noch binnen 5 meter van de doellijn worden geformeerd.

NOOT

Indien door blessures of uit het veld zending of beide, het niet meer mogelijk is een volledige, getrainde, eerste rij neer te zetten, zal de wedstrijd met een veteranenscrum worden voortgezet, wat een normale scrum is behalve dat:

- er geen gevecht om de bal is,
- het team dat ingooit wint de bal,
- geen van de teams mag naar voren gaan,
- de formatie van beide teams moet 3-4-1 zijn,
- indien er in een team een speler minder is dan dienen beide scrums zich in 3-4 te formeren,
- indien er in een team twee spelers minder zijn, dienen beide scrums zich in 3-2-1 te formeren,
- indien er in een team drie spelers minder zijn dan dienen beide scrums zich in 3-2 te formeren.

Zie ook Regels voor Colts, junioren en Cubs.

N° 7: Hoe moeten beide partijen contact maken bij het formeren van de scrum?

Voordat ze inkomen moeten beide eerste rijen gehurkt staan, met hoofd en schouders niet lager dan de heupen, en wel zodanig dat zij niet verder dan een armlengte van de schouders van de tegenstander verwijderd zijn. Om veiligheidsredenen moet elke eerste rij contact maken in de volgorde van hurken, wachten, en pas inkomen op het signaal "kom in" dat door de scheidsrechter wordt gegeven. Straf: vrije schoep op de plaats van overtreding.

Het is gevaarlijk spel van de eerste rij om zich op enige afstand van de tegenpartij te formeren en hard op hen in te komen. Straf: strafschoep op de plaats van overtreding.

NOOT

De scheidsrechter moet niet het signaal voor inkomen geven, totdat de bal in de handen van de inbrengende speler beschikbaar is om onmiddellijk ingebracht te worden.

Voor de categorieën U19 gelden specifieke regels voor de scrum (zie Regels voor Colts, Junioren en Cubs).

N° 8: Hoe moeten, gedurende de scrum, de props hun directe tegenstander binden?

De buitenste (loose-head) prop MOET met zijn linkerarm binnen de rechterarm van zijn tegenstander (tight-head) prop binden. De binnenste (tight-head) prop MOET met zijn rechterarm aan de buitenkant van de linkerbovenarm van zijn tegenstander (loose-head) prop binden.

Het binden kan alleen gebeuren door het shirt vast te pakken op de rug of aan de zijkant. Zij mogen geen naar beneden trekkende beweging maken. Straf: strafschoep.

N° 9: Hoe moeten de spelers die de scrum vormen staan?

1e rij - De spelers van de beide eerste rijen dienen krachtig en onafgebroken te binden terwijl de scrum wordt geformeerd, de bal wordt ingeworpen en zolang de bal in de scrum is. Alle spelers mogen hun schouders niet lager hebben dan hun heupen. De voeten van alle spelers in de eerste rij moeten in een positie staan voor een krachtige duw naar voren. Elk van beide eerste rijen moet altijd uit drie spelers bestaan. Het hoofd van een speler van de eerste rij mag zich niet bevinden naast het hoofd van een speler van hetzelfde team. Straf: strafschoep.

*2e en 3e rij - Alle andere spelers in de scrum moeten **tenminste met één volledige arm** en hand rond het lichaam van een medespeler in de 2e rij binden. De 2e rijers moeten tevens op de props voor hen binden. Geen enkele speler behalve een prop mag een tegenstander met zijn buitenste arm vasthouden. Straf: strafschoep.*

Alle spelers moeten in de scrum gebonden blijven totdat de scrum is afgelopen.
Straf: strafschoep.

Geen enkele speler mag, tijdens de scrum, enige houding aannemen of iets anders met opzet doen wat mogelijk het ineensstorten van de scrum kan veroorzaken. Straf: strafschoep.

N° 10: Hoe verloopt het inbrengen van de bal in de scrum?

De speler die de bal inbrengt, moet op één meter afstand staan van de scrum en in het midden tussen de twee eerste rijen. Zodra de scrum is geformeerd moet hij de bal zonder enige vertraging, of zonder schijnbeweging of achterwaartse beweging met beide handen inbrengen vanuit een positie tussen de knieën en de enkels, snel en recht over de middellijn, zodanig dat hij de grond raakt onmiddellijk voorbij de dichtstbijzijnde prop. Straf: strafschoep.

Als de bal is ingebracht en deze komt er aan de één of de andere kant van de tunnel weer uit, dan moet de bal weer opnieuw worden ingegooid.

N° 11: Op welk moment wordt het spel in de scrum hervat?

Het spel in de scrum wordt hervat wanneer de bal de handen verlaat van de speler die hem inbrengt.

N° 12: Wanneer is de scrum beëindigd?

De scrum is beëindigd:

- als de bal in de scrum op of over de doellijn gaat,
- wanneer de bal uit de scrum te voorschijn komt, behalve uit de tunnel,

- als de speler in de scrum wiens voeten de achterste voeten vormen in de scrum met de bal aan zijn voeten zijn binding loslaat en de bal oppakt.

N° 13: Wanneer en hoe mag de bal in de scrum gehooked worden?

Geen eerste rij speler mag zijn voet optillen of naar voren brengen voordat de bal de handen van de inbrengende speler verlaat.

BELANGRIJK:

- Tot aan dat moment moeten van alle spelers in de eerste rij de voeten in een positie staan voor een krachtige duw naar voren, d.w.z. beide voeten op de grond en niet gekruist.
- De hoeker mag niet zodanig worden ondersteund dat hij niet met beide voeten met enig gewicht op de grond staat. De hoeker moet aan beide props op dezelfde manier binden.

Zodra de bal de grond heeft geraakt voorbij de eerste prop mag elke voet van elke speler in de eerste rij worden gebruikt om te trachten in het bezit van de bal te komen ("hooken"). Spelers in de eerste rij mogen echter op geen enkel moment gedurende de scrum opzettelijk:

- beide voeten gelijktijdig van de grond optillen, (S)
- proberen de bal met enig deel van het lichaam in de scrum in bezit te krijgen, behalve met de voet of het onderbeen, (V)
- de scrum moedwillig laten instorten, (S)
- de bal opzettelijk uit de tunnel schoppen, (V)
- een tegenstander optillen, zodanig dat hij niet meer op zijn voeten staat, of hem omhoog uit de scrum duwen. (S)

NOOT

(S) betekent strafschop op de plaats van overtreding

(V) betekent vrije schop op de plaats van overtreding

N° 14: Wat is er, tijdens een scrum, niet toegestaan?

Een speler mag niet:

- a) de bal in de scrum terugbrengen, (V)
- b) de bal in een scrum met de handen spelen, behalve bij de handeling om een "push-over" try te scoren of een dooddruk te maken, (S)
- c) de bal in de scrum met de handen of voeten optillen, (S)
- d) proberen de bal met enig deel van het lichaam in de scrum in bezit te krijgen, behalve met de voet of het onderbeen, (V)
- e) een speler die niet tot de eerste rijen behoort mag de bal niet spelen terwijl deze in de tunnel is, (V)
- D) de scrum moedwillig laten instorten, (S)
- g) moedwillig beide voeten gelijktijdig van de grond optillen,
- h) moedwillig in de scrum vallen of knielen, (S)
- i) op of over de bal vallen die uit een scrum komt, (S)

De speler die de bal ingooit en zijn directe tegenstander mogen:

- a) de bal niet schoppen terwijl deze in de scrum is, (S)
- b) terwijl de bal in de scrum is, enige actie ondernemen waarmee hij aan de tegenstander overbrengt dat de bal uit de scrum zou zijn. (V)

NOOT

(S) betekent strafschop op de plaats van overtreding

(V) betekent vrije schop op de plaats van overtreding

N° 15: Mag een flanker opbreken uit de scrum?

Nee, alle spelers moeten in de scrum gebonden blijven totdat de scrum is afgelopen.

Straf: strafschop.

NOOT

Heeft een speler alleen een hand op de rug van de medespeler dan wordt hij niet als gebonden beschouwd en maakt hij dus geen deel uit van de scrum. Is een flanker, door het wheelen van de scrum, de laatste man in de scrum geworden dan mag hij, met de bal aan zijn voeten, zijn binding loslaten en de bal oppakken. De scrum is dan beëindigd.

N° 16: Mag de scrum draaien?

Als een scrum door 90 graden is ge-"wheeled", fluit de scheidsrechter af en volgt opnieuw een scrum met ingooi voor het team dat in balbezit was op het moment dat de scheidsrechter affloot. Was geen van beide teams op dat moment in balbezit, dan gooit het oorspronkelijke team weer in.

NOOT

Zie ook regels voor Colts, Junioren en Cubs.

N° 17: Wat is een "maul"?

Een maul welke alleen kan plaatsvinden in het speel veld wordt geformeerd door één of meer spelers van beide teams die op hun voeten staan, lichamenlijk contact hebben en zich rondom een speler die de bal draagt aaneensluiten. Spelers mogen hun schouders niet lager dan hun heupen hebben

NOOT

- a) Wanneer een bal in een maul onbespeelbaar wordt of de maul stilstaat, moet een scrum worden gegeven en de bal worden ingebracht door het team dat NIET in balbezit was bij aanvang van de maul, behalve wanneer de scheidsrechter niet kan bepalen welke team in balbezit was. In dat geval brengt het team de bal in dat voor de stopzetting van het spel het laatst vooruit bewoog, of als geen van beide teams vooruit bewoog, het aanvallende team.
- b) Wanneer een speler de bal rechtstreeks vangt na een schop door een tegenstander, behalve hij de aftrap en de 22-meter-schop, en onmiddellijk zodanig wordt vastgehouden door een tegenstander dat een maul ontstaat, wanneer de maul stationair blijft of niet voorwaarts beweegt of de bal onbespeelbaar wordt, brengt ZIJN team de bal in bij de scrum.

N° 18: Wat is een "ruck"?

Een ruck welke alleen kan plaatsvinden in het speelveld wordt geformeerd wanneer de bal op de grond ligt en één of meer spelers van beide teams, die op hun voeten staan en lichamenlijk contact hebben, zich rondom over de bal aaneensluiten. Spelers moeten hun met ten minste één arm op een medespeler binden. Spelers mogen hun schouders niet lager dan hun heupen hebben

NOOT

- a) Een ruck is een actie waarbij een speler in de ruck met zijn voeten de bal in zijn bezit probeert te krijgen of te houden zonder op de spelers op de grond te stappen (gevaarlijk spel)
Straf: strafschoep
- b) Als de bal in de ruck onbespeelbaar wordt moet een scrum worden gegeven en de bal moet worden ingebracht door het team dat vooruit bewoog direct voor het stopzetten van het spel. Als geen van beide teams vooruit bewoog of de scheidsrechter dit niet kon vaststellen, gooit het team in dat voor de aanvang van de ruck vooruit bewoog. Als geen van beide teams vooruit bewoog, gooit het aanvallende team in.

N° 19: Mag men opzettelijk een ruck of een maul laten instorten?

Nee, het met opzet laten instorten van een ruck of een maul wordt onmiddellijk bestraft met een strafschoep.

N° 20: Wat verstaat men onder een "tackel"?

Een tackel vind plaats wanneer een speler die de bal draagt in het speelveld door één of meerdere spelers zodanig wordt vastgehouden dat hij -zo vastgehouden- naar de grond wordt gebracht of de bal de grond raakt. Als de baldrager op één of beide knieën zit, of op de grond, of zich boven op een andere speler op de grond bevindt, wordt de baldrager geacht naar de grond te zijn gebracht. Wordt de baldrager van de grond opgetild door een tegenstander dan vindt er geen tackel plaats en gaat het spel door. Gaan beide spelers

naar de grond, dan moet de tackelaar de getackelde speler onmiddellijk loslaten. Beide spelers moeten onmiddellijk opstaan of van de bal weggrollen.

N° 21: Wat moet een getackelde speler doen?

Een getackelde speler moet onmiddellijk:

de bal afspelen

OF

de bal loslaten (de bal op de grond plaatsen mag, mits dit onmiddellijk gebeurt)

EN

opstaan of van de bal weggrollen.

N.B.: De getackelde speler mag de bal niet over de zijlijn plaatsen of duwen.

Straf: strafschoep

NOOT

- Indien een tegenstander, die op zijn voeten staat, probeert de bal te spelen, dan moet de getackelde speler de bal loslaten.
- Na een tackel moet elke andere speler dus op zijn voeten staan wanneer hij de bal speelt. Hij mag proberen in het bezit van de bal te komen door de bal af te pakken van de speler die de bal in zijn bezit heeft. Hij moet tevens van achter de bal vandaan komen en van achter de getackelde speler of tackelaar, welke het dichtst bij zijn eigen doellijn is. Na in balbezit te zijn gekomen, mogen deze spelers alleen getackeld worden door tegenstanders die ook achter de bal, getackelde speler of tackelaar vandaan komen.

N° 22: Wat moet een speler doen die naar de grond gaat en de bal pakt of een speler die zonder getackeld te zijn naar de grond gaat met de bal in zijn bezit?

Een speler die naar de grond gaat en de bal pakt, of een speler die zonder getackeld te zijn naar de grond gaat met de bal in zijn bezit moet

ONMIDDELLIJK

met de bal opstaan OF

de bal afspelen OF

van de bal weggrollen OF

de bal loslaten EN opstaan

Straf: strafschoep.

N° 23: Wat mag een speler, die op de grond ligt na een tackel, als getackelde of als tackelaar, niet doen?

Het is verboden voor iedere speler, liggende op de grond na een tackel, op enigerlei wijze de bal te spelen of zich met de bal te bemoeien, of de tegenstander die de bal heeft te tackelen of trachten te tackelen.

Straf: strafschoep.

Uitzondering: indien de bal in het doelgebied terecht komt na een tackel mag iedere speler de bal drukken.

N° 24: Wat mag iedere andere speler niet doen?

Het is verboden voor iedere andere speler:

- *een getackelde speler te verhinderen de bal af te spelen,*
- *een getackelde speler te verhinderen de bal los te laten, of op te staan nadat hij de bal heeft afgespeeld of losgelaten,*
- *opzettelijk op of over een speler te vallen die op de grond ligt met de bal in zijn bezit,*
- *opzettelijk op of over spelers te vallen die op de grond liggen met de bal tussen hen in of vlakbij zich ("vlakbij" betekent binnen één meter),*
- *op de grond liggende vlakbij de bal, een tegenstander te verhinderen de bal in bezit te krijgen.*

N° 25: Kan een speler die in het speelveld getackeld wordt een try scoren?

Ja, in de volgende twee gevallen:

- 1) Een try kan worden gescoord als de doorgaande beweging van een speler hem in het doelgebied van zijn tegenstander brengt, zelfs als hij is getackeld.
- 2) *Als een tackel plaatsvindt, zodanig, dat een getackelde speler in staat is met inachtneming van de regels de bal over de doellijn te plaatsen, mag hij dit doen om een try te scoren of een dooddruk te maken. In zulke gevallen mag een verdediger proberen om een try of het dooddrukken te voorkomen door de bal van de getackelde speler af te pakken, maar hij mag de bal niet schoppen.*

NOOT

De getackelde speler mag de bal niet over de zijlijn plaatsen of duwen. Straf: strafschop.

N° 26: Wat verstaat men onder "BUITENSPEL"?

Buitenspel betekent, dat een speler in een positie is waarin hij buiten het spel is en onderhevig is aan straf

N° 27: In welke situaties kan een speler zich in een buitenspelpositie bevinden?

Een speler kan in 4 verschillende gevallen buitenspel staan, waarbij voor elk van deze gevallen een aparte regelgeving geldt:

- 1) *bij een scrum,*
- 2) *bij een ruck of maul,*
- 3) *bij een line-out,*
- 4) *in open spel.*

In de eerste drie gevallen, wordt een speler die buitenspel staat hoe dan ook gestraft; in open spel volgt er alleen een straf indien de speler niet aan bepaalde verplichtingen voldoet.

NOOT

Een speler kan buitenspel zijn in zijn doelgebied.

N° 28: Wanneer bevindt een speler zich, in open spel, in een buitenspelpositie, en wat moet hij dan doen?

Een speler is in een buitenspelpositie wanneer de bal:

- *wordt geschopt door, OF*
- *wordt aangeraakt door, OF*
- *in het bezit is van,*
een speler van zijn eigen team achter hem.

De speler in dit geval:

- a) *mag niet de bal spelen of een tegenstander hinderen,*
- b) *als hij zich bevindt vóór een denkbeeldige lijn, die dwars over het veld loopt, op 10 meter afstand van een tegenstander die in afwachting is om de bal te vangen, of van de plaats waar de bal neerkomt, of zou moeten neerkomen, dan moet hij zich zonder uitstel terugtrekken achter deze denkbeeldige 10-meterlijn, zonder zich met de tegenstander te bemoeien,*
- c) *in alle andere gevallen mag hij zich niet bewegen in de richting van de tegenstander die klaar staat om de bal te spelen, of van de plaats waar de bal neer komt, voordat hij on-side wordt gebracht.*

N. B. Een tegenstander die een "charge-down" maakt was niet "in afwachting" om de bal te vangen.

N° 29: Hoe wordt een speler die in het open spel buitenspel staat weer on-side geplaatst?

Dat kan gebeuren op drie manieren:

- a) **door zichzelf:** als de buitenspel staande speler terug is gekomen achter de speler van zijn team die het laatst de bal schopte, sloeg of droeg;
- b) **door een teamgenoot:**
 - indien een teamgenoot die de bal draagt hem voorbij is gelopen, OF
 - indien één van zijn teamgenoten komende vanaf of van achter de plaats waar de bal werd geschopt, hem voorbij is gelopen, mits hij zich niet in de richting van de tegenstander beweegt die klaar staat om de bal te spelen of van de plaats waar de bal neerkomt voordat hij on-side wordt gebracht;
- c) **door een tegenstander** mits de speler die buitenspel staat zich op meer dan 10 meter afstand bevindt van een tegenstander die in afwachting is om de bal te spelen, of van de plaats waar de bal neerkomt.

In dat geval wordt de speler on-side geplaatst:

- als een tegenstander die de bal draagt 5 meter heeft gelopen, OF
- als een tegenstander de bal met de handen afspeelt of schopt, OF
- wanneer een tegenstander de bal **opzettelijk** raakt zonder deze te vangen of in zijn bezit te krijgen.

N° 30: Hoe kan een speler die buitenspel staat binnen 10 meter van een speler die in afwachting is om de bal te spelen, of van de plaats waar de bal neerkomt, on-side worden gezet?

Deze speler kan niet door enige actie van de tegenpartij on-side worden gezet. Hij kan alleen on-side worden gezet:

1) door zichzelf

2) door een actie van zijn eigen team

zoals beschreven onder de punten a) en b) in vraag 27 **én mits** hij zich blijft terugtrekken tot op 10 meter afstand of tot hij weer in het spel is gebracht.

NOOT

Een speler die zich niet terugtrekt moet onmiddellijk worden gestraft.

N° 31: Hoe wordt buitenspel in open spel bestraft?

Met een strafschoep op de plaats van overtreding, of naar keuze van het niet in overtreding zijnde team, een scrum op de plaats waar de bal het laatst werd gespeeld door het in overtreding zijnde team. Indien deze plaats in het doelgebied is moet de strafschoep worden genomen of de scrum worden geformeerd op 5 meter van de doellijn op een lijn door deze plek.

N° 32: Staat een speler nog steeds BUITENSPEL als de bal die zijn teamgenoot schopte wordt neergeslagen door een tegenstander?

Nee, deze speler staat niet meer buitenspel. De tegenstander stond namelijk niet "klaar om de bal te spelen". De speler mag dus de bal spelen of een tegenstander die de bal draagt tackelen.

N° 33: Wat verstaat men onder de BUITENSPELLIJN bij een scrum, een ruck of een maul?

De term "buitenspellijn" betekent, voor een speler, een lijn evenwijdig aan de doellijn door de achterste voet van de spelers van het eigen team in de scrum, ruck of maul.

N° 34: Op welke manier kan een speler buitenspel staan terwijl een scrum wordt geformeerd of plaats heeft?

Er moet onderscheid gemaakt worden tussen:

- a) BUITENSPEL van de (beide) scrum-halves

- als de scrum-half van het team dat de bal won, beide voeten plaatst voor de bal terwijl deze in de scrum is;
- als de directe tegenstander van de scrum-half van het team dat de bal won één voet voor de bal plaatst terwijl deze in de scrum is;
- als de directe tegenstander van de speler die de bal ingooit, zich begeeft naar een positie aan de andere kant van de scrum of van de scrum wegloopt **terwijl hij zich vóór de buitenspelijn bevindt.**

b) BUITENSPEL van de overige spelers die niet aan de scrum deelnemen

Indien een speler niet deelneemt aan de scrum noch de speler is van één der beide teams die de bal inbrengt, dan staat hij buitenspel als:

- *hij verzuimt zich achter de buitenspelijn of zijn eigen doellijn terug te trekken al naar gelang welke dichterbij is, OF*
- *hij een voet voor de buitenspelijn plaatst terwijl de bal in de scrum is.*

NOOT

Tot 1996 kon een voorwaartse ook buitenspel staan omdat hij de scrum kon verlaten of zich later bij de scrum kon voegen. Nu mag de voorwaartse niet meer toetreden tot de scrum nadat deze is geformeerd, noch zich losmaken van de scrum totdat de scrum is afgelopen.

N° 35: Hoe wordt buitenspel bij een scrum, ruck of maul bestraft?

Met een strafschoep op de buitenspelijn (zoals deze beschreven staat in vraag N° 33) van het in overtreding zijnde team en tegenover de plaats van de overtreding.

NOOT

- Als de plaats, waar volgens de regels de strafschoep toegekend zou moeten worden, binnen 5 meter van de doellijn van de tegenpartij ligt, dient de strafschoep te worden genomen op 5 meter van de doellijn op een lijn door die plaats.
- Indien een speler zich wel terugtrekt maar nog buiten spel is op het moment dat de scrum, ruck of maul eindigt, waarbij de tegenstander de bal wint, dan kan hij alleen "on-side" gezet worden door een actie van de tegenstander:
 - óf doordat de tegenstander 5 meter met de bal loopt
 - óf doordat de tegenstander schopt (dus niet doordat de tegenstander de bal afspeelt!)

N° 36: Wanneer bevindt een speler zich in een buitenspelpositie bij een ruck of een maul?

Een speler is buitenspel als hij:

- a) inkomt aan de kant van de tegenpartij, OF*
- b) zich voor de achterste speler van zijn team bij de ruck of de maul voegt, OF*
- c) niet deelneemt aan de ruck of maul, maar verzuimt zich zonder vertraging achter de buitenspelijn terug te trekken, OF*
- d) de ruck of maul loslaat en zich niet **onmiddellijk** terugtrekt achter de buitenspelijn, en wanneer hij "on-side" zich weer bij de ruck of maul voegt voor de achterste speler van de ruck of maul, OF*
- e) zich met één of beide voeten voor de buitenspelijn begeeft en zich niet bij de ruck of maul voegt.*

NOOT

De ruck en de maul die doorgaan nadat de line-out is beëindigd worden behandeld bij vraag 68.

N° 37: Wat verstaat men onder een "aftrap"?

Een aftrap is:

- a) een drop-kick die genomen wordt vanaf het midden van de middellijn door het team dat het recht heeft de wedstrijd te beginnen of door de tegenpartij bij de hervatting van het spel na de rust, OF*
- b) een drop-kick genomen door het verdedigende team vanaf of achter het midden van de middellijn nadat de tegenpartij heeft gescoord.*

N° 38: Hoe moet een aftrap genomen worden?

- a) *de bal moet vanaf de juiste plaats en door middel van het juiste type schop (cf vraag 35) worden genomen, anders moet er opnieuw worden afgetrapt;*
- b) *de bal moet de 10-meter-lijn van de tegenpartij bereiken, tenzij hij eerst door de tegenpartij is gespeeld; anders moet, naar keuze van de tegenpartij:*
 - *opnieuw worden afgetrapt, OF*
 - *een scrum worden geformeerd op het midden van de middellijn;*
- c) *op het moment dat de bal wordt geschopt moet het team van de schopper achter de bal staan, anders moet een scrum op het midden van de middellijn worden geformeerd;*
- d) *de tegenpartij moet op of achter de 10-meter-lijn staan. Als zij zich hiervoor bevinden of oplopen voordat de bal is afgetrapt, moet er opnieuw worden afgetrapt.*

N° 39: Voor welke keuze kan de tegenpartij komen te staan na een aftrap?

- *Als de bal niet door de tegenpartij wordt gespeeld, voordat de bal de 10-meter-lijn bereikt heeft, moet er, naar keuze van de tegenpartij: óf opnieuw worden afgetrapt, óf een scrum worden geformeerd op het midden van de middellijn.*
- *Als de bal rechtstreeks uitgaat kan de tegenpartij de aftrap accepteren, opnieuw laten nemen, of een scrum laten formeren op het midden van de middellijn.*
- *Als de bal vanuit een aftrap op de doellijn komt of over de doellijn van de tegenstander gaat zonder een speler te raken of door een speler te worden aangeraakt, heeft de tegenpartij de keuze nadat de bal de grond heeft geraakt om de bal te drukken of door te spelen. Als de tegenpartij de bal naar de grand brengt of doordrukt of de bal belandt buiten de doelzijlijn af op of over de achterlijn krijgen zij de keuze tussen een scrum voor hen op het midden van de middellijn, of het opnieuw laten nemen van de aftrap.*

N° 40: Wat verstaat men onder een "22-meter-schop"?

Een 22-meter-schop is een drop-kick toegekend aan het verdedigende team welke wordt genomen vanaf elke plaats op of achter de 22-meter-lijn.

N° 41: Hoe moet een 22-meter-schop worden genomen?

- *De bal moet over de 22-meter-lijn gaan, anders heeft de tegenpartij de keus tussen het opnieuw laten nemen van de schop of een scrum op het midden van de 22-meter-lijn. Als de bal rechtstreeks uitgaat, kan de tegenstander de schop aanvaarden, of de schop opnieuw laten nemen, of een scrum laten formeren op het midden van de 22-meter-lijn.*
- *Het team van de schopper moet achter de bal staan op het moment van schoppen, anders moet een scrum worden geformeerd op het midden van de 22-meter-lijn met ingooi voor de tegenstander (zie ook volgende vraag).*
- *Het team van de tegenstander mag niet inlopen over de 22-meter-lijn; anders moet de schop opnieuw worden genomen.*

NOOT

Als een tegenstander voor de 22-meter-lijn blijft of erover heen stapt om tijd te rekken of zich te bemoeien met de speler die de schop gaat nemen, zal er een strafschoep toegekend worden vanwege wangedrag.

N° 42: Mag een 22-meter-schop snel genomen worden?

- Ja. De schopper hoeft niet te wachten tot zijn medespelers of zijn tegenstanders zich hebben teruggetrokken tot op de posities zoals beschreven in (de Regels) vraag nr 41,*
- *Spelers van het team van de schopper die zich aan het terugtrekken zijn en zich nog voor de bal bevinden worden niet bestraft als dit komt door de snelheid waarmee de schop wordt genomen. Zij moeten echter doorgaan met zich terug te trekken en niet aan het spel deelnemen totdat zij weer on-side worden gebracht door hun eigen team.*
 - *Spelers van de tegenpartij die zich aan het terugtrekken zijn mogen de bal spelen mits ze hetgeen dat geschreven staat in de "noot" van vraag 41 in acht nemen.*

N° 43: Wat verstaat men onder de "mark"?

De mark is de plaats waar een vrije schop of een strafschop is toegewezen.

N° 44: Wanneer 'maakt' een speler een mark?

Een speler 'maakt' een mark wanneer hij, in zijn 22-meter-gebied (minstens één voet op of over de 22-meter-lijn) of zijn doelgebied de bal zuiver vangt vanuit een schop met uitzondering van een aftrap door een tegenstander en hij tegelijkertijd uitroept "Mark!". Na een mark wordt een vrije schop toegekend.

NOOT

Een mark kan ook worden verkregen als de bal terugstuit van een doelpaal of de dwarlat.

N° 45: Wat verstaat men onder een "vrije schop"?

Een vrije schop is een schop:

- a) toegekend voor een mark, OF*
- b) toegekend aan het niet in overtreding zijnde team nadat bepaalde Regels zijn overtreden.*

Een vrije schop mag met elk type schop (place-kick, drop-kick of punt (Noot 1)) worden genomen:

- indien het een vrije schop betreft die wordt toegekend voor een overtreding, door iedere speler van het niet in overtreding zijnde team;*
- indien het de vrije schop betreft die wordt toegekend nadat een mark is gemaakt, door de speler die de mark heeft gemaakt, tenzij hij door een blessure hiertoe niet in staat is. Indien hij niet in staat is de vrije schop binnen één minuut te nemen moet een scrum worden geformeerd op de mark. Zijn team moet de bal ingooien.*

Het team aan wie de vrije schop is toegekend kan geen drop-goal scoren, hetgeen pas mogelijk is

- nadat de bal dood is geweest, OF
- nadat een tegenstander de bal heeft gespeeld of aangeraakt, OF
- nadat de tegenstander iemand heeft getackeld, OF
- nadat zich een maul heeft gevormd (Noot 2).

NOOT

- 1) Een speler die de bal uit wil schoppen mag dit enkel doen met behulp van een punt of een drop-kick.
- 2) Het team waaraan een vrije schop is toegekend heeft de mogelijkheid een scrum te nemen op de mark en mag daarbij de bal ingooien. Ook na een scrum mag het team aan wie de vrije schop is toegekend geen drop-goal scoren.

N° 46: Wat verstaat men onder een "strafschop"?

Een strafschop is een schop die wordt toegekend aan het niet in overtreding zijnde team nadat bepaalde Regels zijn overtreden. De strafschop mag worden genomen door elke speler van het niet in overtreding zijnde team en met elk type schop (place-kick, drop-kick of punt (1)) (2).

NOOT

- 1) Een speler die de bal uit wil schoppen mag dit enkel doen met behulp van een punt of een drop-kick.
- 2) Het niet in overtreding zijnde team heeft de keus om een scrum op de mark te nemen en moet de bal inbrengen.

N° 47: Hoe moet een vrije schop worden genomen?

De schop moet, zonder onnodige vertraging, worden genomen op of achter de mark op een lijn door de mark en de schopper mag de bal plaatsen voor een place-kick. Wanneer de bal zich op de grond bevindt, moet deze over een zichtbare afstand van de mark verplaatst

worden. De schopper mag de bal in iedere richting schoppen en de bal weer spelen zonder enige restrictie. Een speler die de bal uit wil schoppen mag dit enkel doen met behulp van een punt of een drop-kick.

Het team van de schopper, behalve de plaatser bij een place-kick, moet achter de bal zijn totdat deze is geschopt. Spelers in het team van de schopper die zich aan het terugtrekken zijn en zich nog voor de bal bevinden zullen niet worden bestraft als dit komt door de snelheid waarmee de schop wordt genomen, maar zij moeten doorgaan met zich terug te trekken en mogen pas aan het spel deelnemen als zij weer on side zijn gebracht door het eigen team.

De tegenpartij moet zich zonder vertraging terugtrekken op of achter een lijn parallel aan de doellijn en 10 meter van de mark of achter zijn eigen doellijn als deze dicht bij de mark is, of 5 meter van de doellijn van de tegenstander als de mark in het doel gebied van de tegenstander is. Na zich aldus teruggetrokken te hebben mogen de tegenstanders aanvallen zodra de schopper begint met zijn aanloop of aanstalten maakt om te gaan schoppen met de bedoeling de schop te verhinderen.

NOOT

Indien de plaats zoals voorgeschreven in de Regels voor het toekennen van een vrije schop binnen 5 meter van de doellijn van de tegenstander is, dient de mark voor de vrije schop, of de scrum die daarvoor in de plaats wordt gekozen, op 5 meter van de doellijn op een lijn door de mark plaats te vinden.

N° 48: Hoe moet een strafschoep worden genomen?

De schop moet, zonder onnodige vertraging, worden genomen op of achter de mark op een lijn door de mark en de schopper mag de bal plaatsen voor een place-kick. Wanneer de bal zich op de grond bevindt, moet deze over een zichtbare afstand van de mark verplaatst worden.

De schopper mag de bal in iedere richting schoppen en de bal weer spelen zonder enige restrictie. Indien de schopper echter aan de scheidsrechter heeft kenbaar gemaakt dat hij van plan is een schop op de palen te gaan proberen, of enige actie heeft ondernomen welke een dergelijke bedoeling kon aanduiden, mag hij de bal op geen enkele andere wijze schoppen. Een speler die de bal uit wil schoppen mag dit enkel doen met behulp van een punt of een drop-kick.

Het team van de schopper, behalve de plaatser bij een place-kick, moet achter de bal zijn totdat deze is geschopt. Spelers in het team van de schopper die zich aan het terugtrekken zijn en zich nog voor de bal bevinden zullen niet worden bestraft als dit komt door de snelheid waarmee de schop wordt genomen, maar zij moeten doorgaan met zich terug te trekken en mogen pas aan het spel deelnemen als zij weer on side zijn gebracht door het eigen team.

Het team van de tegenpartij moet zonder uitstel teruggaan (en hiermee doorgaan ook als de schop is genomen en de bal daarna wordt gespeeld door het team van de schopper) tot achter een lijn evenwijdig aan de doellijnen en 10 meter van de mark, of achter hun doellijn indien deze binnen 10 meter ligt. Bij een schop op de palen moeten zij hier onbeweeglijk blijven staan met de handen langs hun zij totdat de schop is genomen.

NOOT

Als de door de Regels omschreven plaats voor de toekenning van de strafschoep binnen 5 meter van de doellijn van de tegenpartij is, dient de strafschoep of de in plaats hiervan gekozen scrum te worden genomen op 5 meter van de doellijn op een lijn door die plaats.

N° 49: Moet degene, die de strafschoep of de vrije schop neemt, wachten tot het team van de tegenpartij zich 10 meter heeft teruggetrokken?

Nee, de schop mag onmiddellijk worden genomen. Spelers die zich terugtrekken zullen niet worden gestraft als ze er niet in slagen zich 10 meter terug te trekken als dit wordt veroorzaakt door de snelheid waarmee de schop is genomen, maar zij moeten zich blijven

terugtrekken en niet aan het spel deelnemen tot zij op 10 meter afstand zijn van de plaats waar de strafschoep of vrije schoep werd toegekend of een van de spelers komende van achter de 10-meter-lijn van de mark hen voorbij loopt. In dit geval, even als in andere soortgelijke gevallen, moet de scheidsrechter geen aanvullende straf geven als hij ervan overtuigd is dat de oorzaak hiervan moedwillig beraamd is door het team van de schoeper, maar moet door laten spelen.

N° 50: Op welk moment mag de tegenpartij oplopen bij een strafschoep?

Alleen diegenen die zich hebben teruggetrokken tot op 10 meter afstand zodra de strafschoep werd genomen mogen oplopen. De overige spelers worden pas on-side gebracht indien één van zijn teamgenoten komende van achter de 10-meter-lijn van de mark hen voorbij loopt.

NOOT

Dit laatste geldt alléén voor die spelers, die zich bleven terugtrekken. Zij kunnen door geen enkele actie van de tegenpartij on-side worden gezet.

N° 51: Welke straf wordt er gegeven voor een overtreding bij het nemen van een strafschoep?

- *Voor een overtreding van het team van de schoeper: een scrum op de mark.*
- *Voor een overtreding van de tegenpartij wordt een strafschoep 10 meter voor de plaats van de overtreding of 5 meter van de doellijn gegeven, afhankelijk van wat het dichtst bij is, op een lijn door de mark.*

N° 52: Wat verstaat men onder het "doelgebied"?

Het doelgebied is het gebied dat begrensd wordt door een doellijn, de doelzijlijnen en de achterlijn. Dit is inclusief de doellijn en de doelpalen maar exclusief de doelzijlijnen en de achterlijn. De hoekpalen maken deel uit van de doelzijlijnen.

N° 53: Wat verstaat men onder een "try" en wat is een "dooddruk"?

Een speler die on-side is scoort een try, wanneer hij in het doelgebied van de tegenstander de bal het eerst drukt. Dooddrukken vindt plaats wanneer een speler als eerste de bal drukt in zijn eigen doelgebied.

De bal wordt "gedrukt" wanneer een speler:

- *terwijl hij de bal in zijn hand (of handen) of arm (of armen) heeft, de bal in contact met de grond brengt, OF*
- *terwijl de bal op de grond is:*
 - *zijn hand (of handen) of arm (of armen) daarop plaatst en een neerwaartse druk uitoefent,*
 - *ofwel op de bal valt die ergens van middel tot en met de nek, onder de voorkant van zijn lichaam is.*

NOOT

Het van de grond oprapen van de bal is géén drukken.

N° 54: In welke gevallen moet een try worden toegekend?

Het scoren van een try omvat de volgende gevallen:

- a) *als een speler de bal draagt, afgeeft, slaat of schoept in zijn eigen doelgebied en een tegenstander deze het eerst drukt,*
- b) *als een team, bij een scrum of ruck, over zijn eigen doellijn wordt gedrukt en de bal, voordat deze er uit is, in het doelgebied door en aanvallende speler het eerst wordt gedrukt,*
- c) *als de doorgaande beweging van een speler die in het bezit van de bal is en die wordt getackeld hem in het doelgebied van de tegenstander brengt en hij de bal als eerste drukt,*

- d) *als een speler de bal als eerste drukt op de doellijn van de tegenpartij of als de bal in contact is met de grond en een doelpaal,*
e) *indien door een tackel de getackelde speler, in overeenstemming met de regels, de bal over de doellijn plaatst.*

NOOT

- 1) Als een speler de bal in het doelgebied van de tegenpartij drukt en de bal daarna weer opraapt moet de try worden toegekend op de plaats waar de bal het eerst werd gedrukt.
- 2) Een try kan worden gescoord door een speler die op of over de zijlijn of doelzijlijn is, mits hij de bal niet draagt.

N° 55: Wanneer en waar moet er een straftry worden toegekend?

Een straftry moet tussen de palen worden toegekend voor spelbederf van het verdedigende team, als:

- *een try waarschijnlijk zou zijn gescoord, OF*
- *de try waarschijnlijk zou zijn gescoord op een gunstiger plaats dan waar de bal gedrukt werd.*

N° 56: Hoe wordt een schop op de palen na een try genomen?

Een team dat een try heeft gescoord heeft het recht een place-kick of een drop-kick op het doel te nemen op een lijn evenwijdig aan de zijlijn door de plaats waar de try werd gescoord. Elke speler, inclusief de schopper, mag de bal plaatsen. Het team van de schopper, (behalve de plaatser) moet zich achter de bal bevinden wanneer deze wordt geschopt. De tegenpartij moet achter de doellijn blijven totdat de schopper zijn aanloop begint of aanstalten maakt te gaan schoppen; dan pas mogen zij oplopen of springen met het oogmerk een goal te voorkomen.

NOOT

De beschikbare tijd voor een schop op de palen is maar 1 minuut, ingaande vanaf het moment dat een speler de scheidsrechter kenbaar maakt op de palen te gaan schoppen. Na 1 minuut wordt een dan nog niet genomen schop geannuleerd en het spel hervat met een scrum voor de tegenpartij.

N° 57: Mag een speler vanuit zijn eigen doelgebied de bal over de doelzijlijn of over de achterlijn schoppen?

Ja. Wanneer de bal door het verdedigende team over de doelzijlijn of achterlijn wordt geschopt, staat dit gelijk aan een dooddruk.

NOOT

Wanneer hij opzettelijk de bal vanuit het spelgebied over de doelzijlijn of zijn achterlijn slaat of gooit is er sprake van onsportief spel (Straf: strafschoep)

N° 58: Hoe zal de scheidsrechter het spel laten hervatten na een dooddruk?

Na een dooddruk moet het spel worden hervat met:

- a) *een 5-meter-scrum voor het aanvallende team (op minimaal 5 meter van de zijlijn) recht tegenover de plaats waar de bal werd doodgedrukt indien een verdedigende speler de bal in zijn doelgebied bracht;*
- b) *een 22-meter-schoep, indien een aanvallende speler de bal in het doelgebied bracht.*

N.B.: dit geldt ook als de bal vervolgens over de doelzijlijn (incl. de hoekpaal!) of de achterlijn gaat.

NOOT

Wanneer de bal door het aanvallende team over de doelzijlijn of de achterlijn wordt geschopt -behalve in het geval van een mislukte schop op de palen- dan heeft het verdedigende team de keuze tussen een 22-meter-schoep of een scrum op de plaats waar werd geschopt. Die plaats moet minimaal 5 meter van de zijlijn liggen.

N° 59: Hoe zal de scheidsrechter het spel laten hervatten, wanneer een speler met de bal in het doelgebied zodanig wordt vastgehouden dat hij de bal niet kan drukken?

Als een speler met de bal in het doelgebied zodanig wordt vastgehouden dat hij de bal niet kan drukken wordt de bal dood. Een 5-meter-scrum wordt dan gegeven tegenover de plaats waar de bal dood werd in het doelgebied (maar niet binnen 5 meter van de zijlijn). Het aanvallende team brengt de bal in.

N° 60: Hoe wordt een knock-on in het doelgebied bestraft?

Met een 5-meter-scrum tegenover de plaats van overtreding. Het team dat niet verantwoordelijk is voor de overtreding gooit de bal in.

NOOT

Voor alle overtredingen in het doelgebied (bepaalde vormen van spelbederf uitgezonderd) is de uitvoering van de straffen gelijk aan die voor gelijksoortige overtredingen in het speelveld, op voorwaarde dat de mark voor een straf- of vrije schop verlegd wordt naar het speelveld op 5 meter van de doellijn tegenover de plaats van overtreding en dat de plaats voor elke scrum op 5 meter van de doellijn zal zijn tegenover de plaats van overtreding, maar niet binnen 5 meter van de zijlijn.

N° 61: Wanneer is een bal "uit"?

De bal is "uit":

- a) wanneer de bal niet in het bezit van een speler is en de bal de zijlijn raakt, of de grond of een persoon of voorwerp erop of daarachter; OF*
- b) wanneer de bal wel in het bezit van een speler is en de bal, of de speler die de bal draagt, de zijlijn raakt of de grond daarachter.*

NOOT

De bal is "uit" in het doelgebied wanneer de bal of een speler die de bal draagt de hoekpaal of de doelzijlijn raakt of het veld of een persoon of voorwerp erop of erachter.

N° 62: Wanneer de bal uit is, wáár moet de bal dan worden ingegooid?

- a) Wanneer de bal uit gaat vanuit een strafschoep, of vanuit een schoep inclusief een vrije schoep, genomen vanuit het 22-meter-gebied van de schopper, wordt de bal ingegooid daar waar de bal de zijlijn raakte of kruiste, behalve waar anders voorzien in de Regels.*
- b) Wanneer de schopper de bal kreeg buiten zijn 22-meter-gebied en zich terugtrekt achter die lijn voordat hij schoept, en in alle andere gevallen waarbij de bal rechtstreeks uit gaat na te zijn geschopt, anders dan vermeld onder a), wordt de bal ingegooid tegenover de plaats van waar de bal werd geschopt, of op de plaats waar de bal op of over de zijlijn ging of raakte, als die plaats dicht bij de schoppers eigen doellijn is.*
- c) Wanneer een snelle ingooi wordt genomen, mag de bal worden ingegooid op elk punt langs de zijlijn tussen waar de bal uitging en de doellijn van het ingooiende team.*
- d) In alle andere gevallen wordt de bal ingegooid daar waar de bal uitgaat of de zijlijn raakte of kruiste.*

NOOT

De ingooilijn (tussen 2 rijen spelers) mag niet dichterbij dan 5 meter van de doellijn zijn.

N° 63: Wanneer de bal uit is, welk team mag er dan ingooien en hoe moet dit gebeuren?

- a) Als de bal vanuit een strafschoep uit wordt geschopt wordt de line-out genomen door het team dat de bal uitschopte.*
- b) Anders moet de bal worden ingegooid door een tegenstander van de speler die de bal het laatst aanraakte of in zijn bezit had voordat deze uitging.*
- c) In geval van twijfel wat betreft het team dat de bal mag ingooien zal dit worden gedaan door het aanvallende team. De bal moet zonder vertraging of schijnbeweging worden ingegooid, zodanig dat de bal de grond raakt, of een speler, of aangeraakt wordt door een speler ten minste 5 meter van de zijlijn op de ingooilijn. Indien dit niet gebeurt krijgt de tegenpartij de keus de bal in te gooien of een scrum te formeren op 15 meter van de zijlijn. Als in tweede instantie de bal niet correct wordt ingegooid,*

wordt een scrum geformeerd en de bal wordt ingebracht door het team dat de bal het eerste ingooide.

N° 64: Hoe moeten de verschillende spelers van een team zich opstellen bij het formeren van een line-out?

Er zijn 2 soorten spelers te onderscheiden:

A "Spelers die deelnemen aan de line-out":

- 1) Spelers die daadwerkelijk in de line out staan (ten minste 2 spelers van elk team).
 - het team dat de bal ingooit bepaalt het maximale aantal spelers van beide teams in de line out,
 - ze moeten opgesteld staan in twee enkele rijen evenwijdig aan de ingooilijn.
 - elk team moet zich op een halve meter aan zijn kant van de ingooilijn opstellen zodat tussen de twee rijen een duidelijke ruimte van één meter ontstaat,
 - tussen twee spelers van hetzelfde team hoeft er onderling geen afstand te worden bewaard,
 - de line-out strekt zich uit vanaf 5 meter van de zijlijn tot een positie 15 meter het veld in van de zijlijn.
- 2) Spelers die deelnemen maar die niet in de line out zelf staan. Dat zijn:
 - de speler die de bal ingooit of zijn onmiddellijke tegenstander die eventueel ook de taak heeft om de bal in te gooien,
 - een van de spelers van elk van de beide teams die een positie kiest om de bal te vangen als deze uit de de line out wordt gespeeld of teruggeslagen.

B "Spelers die niet deelnemen aan de line-out":

Zij moeten zich op of achter een lijn bevinden welke zich voor beide teams 10 meter achter de ingooilijn evenwijdig aan de doellijn bevindt, of als de doellijn dichterbij is dan 10 meter van de ingooilijn, achter hun eigen doellijn.

N° 65: Wanneer begint de line-out en wanneer eindigt de line-out?

Een line-out begint wanneer de bal de handen van de ingooiende speler verloot. Een line-out eindigt wanneer:

- een ruck of een maul is gevormd en al de voeten van al de spelers, in de ruck of de maul, de ingooilijn zijn gepasseerd, OF
- een speler die de bal draagt de line out verlaat OF
- als de bal uit de line-out wordt gespeeld, naar achteren geslagen of geschopt, OF
- de bal 15 meter in het veld is geworpen, OF
- de bal onbespeelbaar is geworden.

N° 66: Tijdens een line-out, welke bewegingen mogen de verschillende spelers maken nadat de bal is ingegooid?

A "Spelers die deelnemen aan de line-out":

- 1) Spelers die in de line-out staan mogen:
 - springen om de bal te vangen (Noot 1). Een speler die naar de bal springt moet beide handen of zijn binnenste arm gebruiken om de bal te vangen of weg te slaan. Als een speler beide handen boven zijn hoofd heeft mag hij elk van beide handen gebruiken;
 - hun positie in de line-out verlaten bij een peel-off (en alleen dan!) met het doel de bal te vangen welke door een speler van het eigen team uit de line-out wordt teruggespeeld;
 - zich verder dan 15 meter het veld in verplaatsen wanneer de bal achter deze positie wordt gegooid;
 - een speler van zijn team ondersteunen tijdens zijn sprong naar de bal. "Pre-gripping" mag niet lager dan het middel van de springer. De springer ondersteunen mag aan de achterkant niet lager dan de broek, en aan de voorkant niet lager dan de dijen. (Zie ook Regels voor Colts, Junioren en Cubs voor afwijkende regels.)
- 2) Een speler die als scrum-half fungeert mag.
 - in een gat in de line-out rennen en de bal ontvangen, mits hij daarbij niet een tegenstander in de line-out aanvalt of obstructie pleegt;

- zich verder begeven dan 15 meter het veld in indien hij klaar staat voor een lange ingooi. Hij mag dit echter pas doen wanneer de bal de handen van de speler die ingooit verlaat.
- 3) De speler die de bal ingooit en zijn onmiddellijke tegenstander moeten:
- binnen 5 meter van de zijlijn blijven, OF
 - zich terugtrekken naar de buitenspellijn op 10 meter van de ingooilijn, OF
 - aan de line-out deelnemen nadat de bal 5 meter is ingeworpen, OF
 - een positie kiezen om de bal te ontvangen nadat deze is teruggespeeld of geslagen, mits geen andere speler deze positie inneemt bij de line-out.
- Als zij dit niet doen zijn zij buiten spel.

B) Spelers niet deelnemend aan de line-out:

De spelers van een team dat de bal ingooit en die niet deelnemen aan de line-out, mogen oplopen voor een lange ingooi op hen achter de line-out. Zij mogen dit echter alleen doen wanneer de bal de handen van de ingooier verlaat en als zij dit doen mogen hun tegenstanders eveneens oplopen. Als spelers op deze wijze oplopen voor een lange ingooi op hen en de bal wordt niet naar hen gespeeld moeten ze worden bestraft wegens buitenspel.

NOOT

- 1) Bij het opspringen naar de bal mag een stap of stappen worden gezet in elke richting op voorwaarde dat de springer bij het omhooggaan zichzelf daarbij niet over de ingooilijn brengt.
- 2) Ondersteunen van de springer mag ook door de scrum-half, de ingooier of zijn directe tegenstander, die zich daarvoor na de ingooi bij de line-out voegen.

N° 67: Welke bewegingen mogen de verschillende spelers maken bij een lange ingooi (verder dan 15 meter het veld in)?

Bij een lange ingooi:

- a) Spelers van het team dat de bal ingooit, die deelnemen aan de line-out (dus inclusief de speler die als scrum-half fungeert) mogen zich verder dan 15 meter in het veld begeven voor een lange ingooi op hen. Zij mogen dit echter alleen doen wanneer de bal de handen van de speler die ingooit verlaat, en als zij dit doen mogen hun tegenstanders hen volgen. Als spelers deze beweging maken en de bal wordt niet naar of achter hen geworpen moeten zij worden bestraft voor buitenspel.
- b) Spelers van het team dat de bal ingooit en die niet deelnemen aan de line-out, mogen oplopen voor een lange ingooi op hen achter de line-out. Zij mogen dit echter alleen doen wanneer de bal de handen van de ingooier verlaat en als zij dit doen mogen hun tegenstanders eveneens oplopen. Als spelers op deze wijze oplopen voor een lange ingooi op hen en de bal wordt niet naar hen gespeeld moeten ze worden bestraft wegens buitenspel.

N° 68: Wat zijn de beperkingen aan spelers in de line-out?

Tijdens de line out mag een speler **NIET**,

- a) binnen 5 meter van de zijlijn staan of voorkomen dat de bal 5 meter wordt ingegooid, (V) OF
- b) buitenspel staan (de buitenspellijn is de ingooilijn totdat de bal de grond of een speler heeft geraakt, daarna is de buitenspellijn een lijn door de bal), (S) OF
- c) een tegenstander gebruiken als steun om naar de bal te kunnen springen, (S) OF
- d) een tegenstander die de bal niet heeft vasthouden, duwen, aanvallen, obstructie tegen plegen of beetpakken behalve wanneer er sprake is van een ruck of maul, (S) OF
- e) een tegenstander aanvallen behalve in een poging hem te tackelen of de bal te spelen, (S) OF
- f) een speler van zijn team gebruiken als steun bij het springen naar de bal, (V) OF
- g) een speler van zijn team optillen ("liften"), (V) OF
- h) een speler van zijn team ondersteunen voordat deze opspringt naar de bal, (V) OF
- i) een speler van zijn team lager dan zijn middel vastpakken voordat deze opspringt naar de bal (S) OF
- j) de springer ondersteunen mag aan de achterkant niet lager dan de broek, en aan de voorkant niet lager dan de dijen

NOOT

Een strafschop (S) of vrije schop (V) voor een overtreding in de line out wordt gegeven 15 meter van de zijlijn op de ingooilijn

N° 69: Wanneer mogen spelers die niet deelnemen aan de line-out zich over de buitenspelrijn begeven, als het een normale line-out betreft?

Zodra de line-out beëindigd is (zie vraag 63).

NOOT

In geval van een overtreding van deze regel wordt een strafschop gegeven op de buitenspelrijn van het in overtreding zijnde team tegenover de plaats van overtreding, maar minimaal 15 meter van de zijlijn

N° 70: Wanneer staat een speler buitenspel, op het moment dat er een ruck of een maul ontstaat terwijl er een line-out aan de gang is?

Terwijl een line-out aan de gang is en er een ruck of maul ontstaat is een speler buitenspel als hij:

- 1) inkomt aan de kant van de tegenpartij, OF*
- 2) zich voor de achterste speler van zijn team in de ruck of maul voegt, OF*
- 3) als deelnemer aan de line-out zich niet bij de ruck of maul voegt, en zich niet terugtrekt naar - en blijft- achter de buitenspelrijn van de ruck of de maul, OF*
- 4) als hij als speler, die niet deelneemt aan de line-out, met één of beide voeten vóór de buitenspelrijn blijft of komt, zoals deze geldt voor de line-out.*

NOOT

Voor de punten 1, 2 en 3 is de straf een strafschop op 15 meter van de zijlijn langs de ingooilijn. Voor punt 4 is de straf een strafschop op de buitenspelrijn van het in overtreding zijnde team tegenover de plaats van overtreding maar niet minder dan 15 meter van de zijlijn.

N° 71: Hoe en waar kan een snelle ingooi genomen worden?

- Wanneer een snelle ingooi wordt genomen, mag de bal worden ingegooid op elk punt langs de zijlijn tussen waar de bal uitging en de doellijn van het ingooiende team.*
- Bij een snelle ingooi dient de bal te worden gebruikt die uitging en, na te zijn uitgegaan, mag deze bal alleen aangeraakt worden door de speler die hem ingooit; anders wordt de ingooi ongeldig en moet de bal door hetzelfde team worden ingegooid op de hiervoor aangewezen plaats (zie vraag 60).*
- Bij een snelle ingooi moet de bal recht langs de ingooilijn worden ingegooid, zodanig dat deze in aanraking komt met de grond of een speler, tenminste 5 meter vanaf de zijlijn langs de ingooilijn, anders zal het andere team naar keuze het recht hebben om de bal in te gooien of om een scrum op het 15-meter-punt te nemen op de plaats waar de snelle line-out heeft plaats gevonden.*

N° 71 bis: Wanneer staat men buitenspel bij een snelle ingooi?

Bij een snelle ingooi vervalt de buitenspelrijn op 10 meter van de ingooilijn. Daarentegen staat een speler die zich voorbij de ingooilijn bevindt, buitenspel. Als deze speler zich terugtrekt zoals wordt vereist, komt hij on-side:

- a) als een tegenstander die de bal draagt 5 meter heeft gelopen, OF*
- b) als een tegenstander de bal heeft geschopt.*

N° 72: Welke overtredingen bij een line-out worden bestraft met een vrije schop?

- Het team dat de bal niet ingooit heeft meer mensen in de line out dan de tegenstander.*
- De afstand van tenminste één meter tussen de twee rijen in de line out in afwachting van de bal wordt niet gerespecteerd.*
- De line-out staat vóór de 5-meter-lijn of achter de 15-meter-lijn*
- Een speler in de line-out is verder weg van de zijlijn dan 15 meter op het moment dat de line-out begint.*

- Een speler vertraagt of maakt een schijnbeweging bij het ingooien van de bal.
- Peel off beweging vóórdat de bal is ingegooid.
- Binnen 5 meter van de zijlijn staan (uitgezonderd de onmiddellijke tegenstander van degene die de bal ingooit) of voorkomen dat de bal 5 meter wordt ingegooid.
- Over de ingooilijn gaan voordat de bal de grond of een speler heeft geraakt of is aangeraakt door een speler.
- Een speler begeeft zich tussen de zijlijn en de 5-meter-lijn voordat de bal hem is gepasseerd.
- De buitenste arm gebruiken om de bal te vangen of weg te slaan (als een speler beide handen boven zijn hoofd heeft mag hij elk van beide handen gebruiken).
- Een medespeler gebruiken als steun bij het springen naar de bal of een medespeler optillen of een medespeler ondersteunen voordat deze opspringt naar de bal.

NOOT

De plaats waar de vrijeschop moet worden toegekend is op 15 meter van de zijlijn op de ingooitlijn.

N° 73: Wat moet de scheidsrechter doen als de bal niet recht wordt ingegooid?

In eerste instantie de voordeelregel toepassen. Indien deze niet van toepassing is krijgt de tegenpartij de keus de bal in te gooien of een scrum te formeren op 15 meter van de zijlijn:

- *als in tweede instantie de bal niet correct wordt ingegooid, wordt er een scrum geformeerd en de bal wordt ingebracht door het team dat de bal de eerste keer ingooide.*
- *als de scheidsrechter van mening is dat een speler de bal opzettelijk of herhaaldelijk niet recht ingooit moet een strafschoep worden gegeven op 15 meter van de zijlijn op de ingooilijn.*

N° 74: Welke beslissing moet de scheidsrechter nemen indien een speler opzettelijk de bal vanuit het speelgebied uit over de zijlijn, over de doellijn of over de achterlijn gooit of slaat?

Hij moet een strafschoep geven:

- 1) *als de overtreiding plaats heeft in het speelgebied, op de plaats van overtreiding,*
- 2) *als de overtreiding plaats heeft in het doelgebied, moet de strafschoep toegekend worden op 5 meter van de doellijn tegenover de plaats van de overtreiding. Eventueel kan een straftry worden toegekend indien wellicht een try zou zijn gescoord.*

N° 75: Waar moet de scheidsrechter een strafschoep toekennen voor spelbederf in het doelgebied?

Er zijn twee mogelijkheden:

- 1) *als de bal niet dood is: een strafschoep voor het niet in overtreiding zijnde team op 5 meter van de doellijn tegenover de plaats van overtreiding.*
- 2) *als de bal dood is: een strafschoep voor het niet in overtreiding zijnde team op de plaats waar het spel anders zou zijn hervat.*

NOOT

Afhankelijk van de situatie moet de speler die zich schuldig maakte aan spelbederf van het veld worden gestuurd of gewaarschuwd worden dat dit zal gebeuren als hij nogmaals dezelfde overtreiding begaat.

N° 76: Wat is de straf voor het opzettelijk aanvallen of hinderen van een tegenstander die net de bal heeft geschopt?

Naar keuze van het niet in overtreiding zijnde team:

- 1) **Een strafschoep op de plaats van overtreiding.** *Indien de overtreiding plaatsvond:*
 - *buiten de zijlijn, dan is de plaats voor de strafschoep naar keuze 15 meter van de zijlijn tegenover de plaats waar de overtreiding plaatsvond,*
 - *in het doelgebied, dan moet de strafschoep toegekend worden in het speelveld op 5 meter van de doellijn tegenover de plaats van de overtreiding,*

- *buiten de doelzijlijn, dan zal de strafschop worden toegekend in het speelveld op 15 meter van de zijlijn en 5 meter van de doellijn.*

2) Een strafschop op de plaats waar de bal neerkomt:

- *indien de bal neerkomt buiten het speelveld of binnen 15 meter van de zijlijn, dan is de mark 15 meter van de zijlijn evenwijdig aan de doellijn op de plaats waar de bal uitging of neerkwam,*
- *indien de bal neerkomt in het doelgebied, buiten de doelzijlijn, of over of op de achterlijn, dan is de mark op 5 meter van de doellijn op een lijn evenwijdig aan de zijlijn op de plaats waar de bal de doellijn kruiste, of 15 meter van de zijlijn, de grootste afstand eerst.*

N° 77: Hoe moeten spelonderbrekingen of verloren speeltijd worden ingehaald?

Verloren speeltijd door een geoorloofde onderbreking moet worden ingehaald in de speelhelft waarin de onderbreking voorkwam, onderhevig aan het recht van de scheidsrechter het spel te stoppen voordat de speeltijd verstreken is.

NOOT

De beschikbare tijd voor een schop op de palen is maximaal 1 minuut, ingaande vanaf het moment dat een speler de scheidsrechter kenbaar maakt op de palen te gaan schoppen. Na 1 minuut wordt een dan nog niet genomen schop geannuleerd en het spel hervat met een scrum voor de tegenpartij.

N° 78: Moet het spel onderbroken worden als een speler geblesseerd raakt?

Het spel mag doorgaan by kleine blessures Hierbij heeft het medisch getraind personeel toestemming binnen de belijning van het speelgebied te komen voor behandeling of de speler gaat naar de zijlijn voor behandeling. Een onderbreking kan slechts warden toegestaan, wanneer deze tijd nodig is om een geblesseerde speler ran het veld te verwijderen

NOOT

Een speler die een bloedende wond heeft moet het speelgebied verlaten totdat de bloeding onder controle is en de wond is bedekt of verbonden. Deze speler mag tijdelijk worden vervangen tot de wond is bedekt of verbonden, maar de vervanglng wordt definitief indien de speler niet meer in staat is te spelen of als de speler nier terug is op het speelveld binnen 15 minuten.

N° 79: Wat is de rol van de grensrechter?

De grensrechter moet zijn vlag omhoog steken wanneer de bal of een speler die de bol draagt, over de zijlijn is gegaan en de plaats aanduiden waar de bal moet worden ingegooid en welk team dit mag doen.

De grensrechter moet zijn vlag laten zakken wanneer de bal is ingegooid, behalve in de volgende gevallen waarbij hij de vlag omhoog moet houden:

- als de ingooier enig deel van zijn beide voeten in het speelveld zet;*
- als de bal niet is ingegooid door het team dot daar recht op heeft;*
- wanneer bij een snelle ingooi de bal die uitging niet wordt gebruikt, of nadat de bal uitging, deze dood wordt gemaakt doordat hij aangeraakt wordt door iemand anders dan de speler die hem ingooit.*

De grensrechter moet ook de scheidsrechter aangeven wanneer de bal of een speler die de bal draagt, de doelzijlijn raakt of passeert. De scheidsrechter bepaalt of de bal op de juiste plaats is ingegooid.

Wanneer een schop op de palen volgt na een try of bij een strafschop geven de grensrechters tegelijkertijd het resultaat van de schop aan de scheidsrechter door, elk achter een doelpaal staand, door de vlag op te steken als de bal over de dwarslat gaat.

Een grensrechter staat onder toezicht van de scheidsrechter die hem mag instrueren inzake zijn plichten en die zijn beslissingen mag verwerpen. Een scheidsrechter kan verzoeken om een grensrechter die niet voldoet te laten vervangen.

NOOT

In wedstrijden van een nationaal vertegenwoordigend team en in wedstrijden in Nederland, waarvoor de Bond uitdrukkelijk toestemming heeft gegeven en waarbij Bondsscheidsrechters aanwezig zijn als grensrechters, moeten de grensrechters de scheidsrechter op de hoogte stellen van gevallen van gemeenspel en wangedrag. De grensrechter moet dergelijke gevallen aan de scheidsrechter aangeven door zijn vlag horizontaal uit te steken en te wijzen in de richting van de zijlijn aan de overzijde van het veld. Als een grensrechter een incident heeft waargenomen en aangegeven, mag hij het speelveld bij de volgende spelonderbreking betreden om het aan de scheidsrechter te rapporteren. Er kan vervolgens een strafschoep worden toegekend op de plaats van overtreding of er kan voordeel worden toegepast al naar gelang de plaats van de spelonderbreking en de beslissing die bij de spelonderbreking werd genomen.

N° 80: Welke beslissing moet er genomen worden als de bal of een speler die de bal draagt de scheidsrechter raakt?

Wanneer de bal of een speler die de bal draagt de scheidsrechter op het speelveld raakt gaat het spel door, tenzij de scheidsrechter van mening is dat een der partijen voordeel heeft behaald, in welk geval hij een scrum moet gelasten. Het team dat het laatst de bal speelde gooit de bal in.

N° 81: Wat moet de scheidsrechter doen als een speler die tijdelijk of definitief uit het veld gestuurd is weigert om het speelgebied te verlaten?

Een speler die uit het veld is gestuurd moet onmiddellijk het terrein verlaten. Een speler die tijdelijk uit het veld is gestuurd moet zich onmiddellijk achter de achterlijn van de tegenstander terugtrekken. Als deze speler weigert het veld te verlaten moet de scheidsrechter aangeven aan de aanvoerder van het team van de uit het veld gestuurde speler dat hij de wedstrijd moet staken en wat de gevolgen hiervan zijn voor zijn team.

N° 82: Kan een speler die definitief uit het veld is gestuurd nog toestemming krijgen om weer aan het spel deel te nemen?

Nee, de scheidsrechter moet de spelerskaart van deze speler innemen en deze met zijn rapport naar de Bond sturen.

N° 83: Wat verstaat men onder het speelveld, het speelgebied, het terrein?

- *Het speelveld is het gebied begrensd door, maar niet omvattende de doellijnen en de zijlijnen.*
- *Het speelgebied is het speelveld en de doelgebieden.*
- *Het terrein is het speelgebied en een redelijke ruimte eromheen.*