



SPELREGELS VAN **RUGBY UNION**

Inclusief de Playing Charter

2011

Copyright © International Rugby Board 2011

Alle rechten voorbehouden. De reproductie, distributie of transmissie van het gehele of gedeelte van het werk, hetzij door kopiëren of opslaan door de elektronische weg of anders, zonder de permissie van de International Rugby Board (voor gebruik of gedeeltelijke overname moet toestemming worden gevraagd aan de IRB), is verboden.

De rechten van de International Rugby Board om te worden herkend als de auteur van dit werk wordt beweerd door de overeenkomst met de Copyright, Designs en Patent Act, 1988.

Gepubliceerd door de International Rugby Board

Publisher ISBN: 978-1-907506-17-8



INTERNATIONAL RUGBY BOARD

Huguenot House, 35-38 St. Stephen's Green, Dublin 2, Ireland

Tel. +353-1-240-9200 **Fax.** +353-1-240-9201

Web. www.irb.com **Email.** irb@irb.com

www.irb.com/laws

De IRB's spelregel Educatie website

Engels • Frans • Spaans • Russisch • Chinees • Japans • Italiaans • Nederlands • Roemeens



- Lees de spelregels van het Rugby en de IRB Playing Charter
- Bekijk de video clips en digitale animaties van de spelregels in de praktijk
- Doe de zelftest spelregelexamen en download het certificaat
- Download PDF bestanden van het spelregel boek

Ontvang de gratis Laws iPhone app – nu uit



Available on the
App Store

Legenda voor tekst en diagrammen	1
Voorwoord	2
Begrippen	4
Playing Charter	10
Voor de wedstrijd	24
spelregel 1 Het terrein	25
spelregel 2 De bal	31
spelregel 3 Aantal spelers – Het team	33
spelregel 4 Kleding van de spelers	39
spelregel 5 Tijd	42
spelregel 6 Wedstrijdofficials	45
6.A Scheidsrechter	45
6.B Grensrechters en assistent-scheidsrechters	50
6.C Overige personen	53
Gedurende de wedstrijd	
Beschrijving van het spelen van de wedstrijd	54
spelregel 7 Manier van spelen	55
spelregel 8 Voordeel	56
spelregel 9 Methode van scoren	58
spelregel 10 Onsportief spel	62
spelregel 11 Buitenspel en on-side in open spel	71
spelregel 12 Knock-on of Voorwaartse worp	77

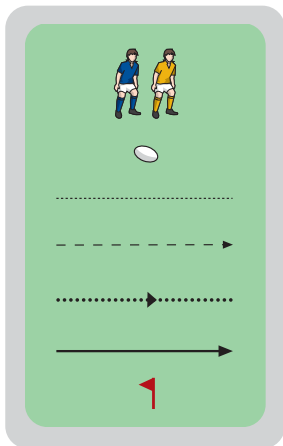
	In het speelveld	80
spelregel 13	Aftrap en herstart kicks	81
spelregel 14	Bal op de grond – geen tackel	88
spelregel 15	Tackel: baldrager naar de grond gebracht	90
spelregel 16	Ruck	98
spelregel 17	Maul	103
spelregel 18	Mark	109
	Hervattingen	112
spelregel 19	Uit en lineout	113
spelregel 20	Scrum	134
spelregel 21	Strafschoppen en vrije schoppen	147
	Doelgebied	154
spelregel 22	Doelgebied	155
Onder 19 Variaties		164
Seven-a-side Variaties		168
Scheidsrechtersignalen		176

Legenda voor tekst en diagrammen



DIAGRAMMEN

Overal in dit boek voldoen de diagrammen aan de volgende conventies:



Spelers

Bal

Baan van de bal wanneer gekickt

Baan van de bal wanneer gegooid/gepasst

Baan van de bal wanneer knock-on/charged down

Baan van de speler

Hoekvlagstok

TEKST

Overal in dit boek, worden 2011 aanpassingen gemarkeerd door:

Strafschoppen worden aangeduid als:

Straf: Strafschop

Vrije schoppen worden aangeduid als:

Straf: Vrije schop



VOORWOORD

VOORWOORD

Het doel van Rugby is dat twee teams, beide bestaand uit vijftien spelers die fair play naleven, volgens de spelregels, door de bal te dragen, passen, trappen en te drukken, zoveel mogelijk punten te scoren, het team dat het meeste aantal punten scoort, is de winnaar van de wedstrijd.

De spelregels van rugby, inclusief de standaard set van variaties voor Onder 19 Rugby en Sevens Rugby, zijn compleet en bevatten alles dat nodig is om het Spel correct en fair te spelen.

Rugby Union is een sport waar fysiek contact voorkomt. Iedere sport waarbij fysiek contact voorkomt brengt gevaren met zich mee. Het is erg belangrijk dat de spelers die rugby spelen in overeenstemming met de spelregels van rugby denkend aan de veiligheid van henzelf en anderen.

Het is de verantwoordelijkheid van de spelers om ervoor te zorgen dat zij fysiek en technisch voorbereid zijn op een manier die hen in staat stelt het Spel te spelen overeenkomstig met de spelregels van rugby en deelnemen in overeenstemming met veilige praktijken.

Het is de verantwoordelijkheid van hen die het Spel coachen of aanleren om te verzekeren dat spelers zijn voorbereid op een manier dat overeenstemming verzekerd met de spelregels van rugby en in overeenstemming met veilige praktijken.

Het is de taak van de scheidsrechter om alle spelregels van rugby in elke wedstrijd eerlijk toe te passen behalve wanneer een Experimental Law Variation (ELV) is toegestaan door het IRB Council.

Het is de taak van de Bonden om te verzekeren dat het spel op elk niveau is uitgevoerd in overeenstemming met gedisciplineerd en sportief gedrag. Dit principe kan niet alleen door de scheidsrechter worden uitgevoerd; de inachtneming is ook de verantwoordelijkheid van de Bonden, aangesloten organen en clubs.

A

Aanvallend team: De tegenstanders van het verdedigende team in wiens helft van het speelveld het spel plaatsvindt.

Aanvoerder: Is een speler die gekozen is door het team. Alleen de aanvoerder mag de scheidsrechter raadplegen tijdens de wedstrijd en is uitsluitend verantwoordelijk voor het kiezen van opties gerelateerd aan de scheidsrechter zijn/haar beslissing.

Achterlijn: spelregel 1 - Het terrein.

Achterste voet: De voet van de achterste speler in een scrum, ruck of maul die het dichtst bij die speler zijn doellijn is.

Aftrap: spelregel 13 - Aftrap en herstart kicks.

Assistent scheidsrechter: spelregel 6 - Wedstrijdofficials .

B

Balbezit: Dit gebeurt indien een speler de bal draagt of een team de bal in haar bezit heeft; bijvoorbeeld, de bal in een helft van de scrum of ruck is in dat team zijn bezit.

Baldrager: Een speler die de bal draagt.

Buitenspel/geen buitenspel: spelregel 11 - Buitenspel en on-side in open spel.

Buitenspel de 10 meter regel: spelregel 11 - Buitenspel en on-side in open spel.

Buitenspellijn: Een denkbeeldige lijn op de grond van één zijlijn naar de andere, parallel aan de doellijn; de positie van deze lijn varieert volgens de regels.

C

Cavalry charge: spelregel 10 - Onsportief spel.

Conversie: spelregel 9 - Methode van scoren.

Converted: Succesvol uitgevoerde conversie.

D

Daadwerkelijke speeltijd: Verstreken speeltijd inclusief verloren tijd om welke reden dan ook.

De 22: spelregel 1 - Het terrein.

De plattegrond: spelregel 1 - Het terrein.

Dichtbij: Binnen één meter.

Doelgebied: spelregel 22 - Doelgebied.

Begrippen



Doellijn: spelregel 1 - Het terrein.

Doelzijlijn: spelregel 1 - Het terrein.

Doodspel moment: De bal is uit. Dit gebeurt indien de bal uit het speelveld is en daar blijft, of indien de scheidsrechter heeft gefloten om het spel stop te zetten, of indien een conversie genomen is.

Drop-goal: spelregel 9 - Methode van scoren.

Drop-kick: De bal wordt vanuit de hand of handen losgelaten op de grond en geschopt als het omhoog komt van de eerste stuit.

Drop-out: spelregel 13 - Aftrap en herstart kicks.

F

Flanker: Voorwaartse speler die doorgaans shirt Nr. 6 of Nr. 7 draagt.

Flying wedge: spelregel 10 - Onsportief spel.

Front-row: spelregel 20 - Scrum. De voorwaartse spelers zijn loose-head prop, the hooker and the tight-head prop. Deze spelers dragen doorgaans shirt Nr. 1,2 en 3.

G

Gele kaart: Een kaart, geel van kleur, wordt gegeven aan een speler die gewaarschuwd is en tijdelijk geschorst is voor een speeltijd van 10 minuten.

Gemeen spel: spelregel 10 – Onsportief spel

Gespeeld: De bal is gespeeld indien het is aangeraakt door een speler.

Gevaarlijk spel: spelregel 10 - Onsportief spel.

Grounding de bal: spelregel 22 - Doelgebied.

H

Hand-off: Een actie door een baldrager, met de palm van de hand, om een tegenstander af te weren.

Herhaaldelijke overtredingen: spelregel 10 - Onsportief spel.

Hooker: spelregel 20 - Scrum. De middelste voorwaartse speler in een scrum die doorgaans shirt Nr. 2 draagt.

I

In-field: Weg van de zijlijn en richting het midden van het veld

In-touch: Uit.

Inworp: De handeling van de speler die de bal in een scrum of lineout gooit.

K

Kick: Een trap of schop is genomen indien de bal geraakt wordt met elk deel van het been of voet, behalve de hiel, vanaf de teen tot aan de knie maar de knie niet meegerekend; Een trap/schop moet de bal een zichtbare afstand verplaatsen uit de hand, of langs de grond.

Knock-on: spelregel 12 - Knock-on of voorwaartse worp.

L

Lange inworp: spelregel 19 - Uit en lineout.

Lijnrechter: spelregel 6 - Wedstrijdofficials .

Line of touch: spelregel 19 - Uit en lineout. Een denkbeeldige lijn die loodrecht op de zijlijn staat op de plek waar de bal wordt ingeworpen.

Lineout: spelregel 19 - Uit en lineout.

Lijn door de mark of plaats: Tenzij anders aangegeven, een lijn parallel aan de zijlijn.

Loose-head prop: spelregel 20 - Scrum. De linker voorwaartse speler in een scrum die doorgaans shirt Nr. 1 draagt.

M

Maul: spelregel 17 - Maul.

Mark: spelregel 18 - Mark.

O

Obstructie: spelregel 10 - Onsportief spel.

On-side: spelregel 11 - Buitenspel en on-side in open spel.

Omhoog tillen: spelregel 19 - Uit en Lineout.

Onbetwiste scrum: Is hetzelfde als een normale scrum, behalve dat de teams niet strijden om de bal; het team dat de bal in de scrum gooit, moet het ook winnen, en voor beide teams is het niet toegestaan om te duwen.

Onsportief spel: spelregel 10 - Onsportief spel.

Open of bloedende wond: spelregel 3 - Aantal spelers - het team.

Overschrijden: Een speler stapt over een lijn met één of beide voeten; de lijn mag echt zijn (bijvoorbeeld, de doellijn) of denkbeeldig (bijvoorbeeld, buitenspellijn).

P

Pass: De speler gooit de bal naar een andere speler; als een speler de bal overgeeft naar een andere speler zonder te gooien, is het ook een pass.

Peeling-off: spelregel 19 - Uit en lineout.

Penalty-score: spelregel 9 - Methode van scoren.

Penalty kick: spelregel 21 - Strafschoppen en Vrije schoppen. Een trap die wordt toegekend aan het team dat niet in overtreding is na een overtreding van de tegenstander. Tenzij een regel anders aangeeft, wordt een strafschoep gegeven op de plek waar de overtreding heeft plaatsgevonden.

Penalty-try: spelregel 10 - Onsportief spel.

Place-kick: De bal wordt geschopt nadat de bal geplaatst is op de grond.

Plaatser: Een speler die de bal vasthoudt op de grond zodat een teamgenoot de bal kan schoppen.

Prop: spelregel 20 - Scrum. Een voorwaartse speler die links of rechts van de hooker staat in een scrum. Deze spelers dragen doorgaans shirt Nr's. 1 en 3.

Punt: De bal wordt losgelaten uit de hand of handen en geschopt voordat de bal de grond raakt.

Pushover-try: spelregel 22 - Doelgebied.

R

Receiver: spelregel 19 - Uit en lineout.

Reserves: spelregel 3.4 - Vervangers

Rode kaart: Een kaart, rood van kleur, wordt gegeven aan een speler die van het veld wordt gestuurd vanwege het overtreden van spelregel 10 - Onsportief spel, spelregel 4.5(c).

Ruck: spelregel 16 - Ruck.

Rust: De tijd waarin spelers rusten tussen de twee helften in.

S

Straf: De bestraffende actie die de scheidsrechter beslist tegen een overtredende speler of team.

Strafbank: Het aangewezen gebied waar de geschorste speler voor 10 minuten aan speeltijd moet blijven.

Strafschop: spelregel 21 - Strafschoppen en vrije schoppen. Een trap die wordt toegekend aan het team dat niet in overtreding is na een overtreding van de tegenstander. Tenzij een regel anders aangeeft, wordt een strafschoop gegeven op de plek waar de overtreding heeft plaatsgevonden.

Scheidsrechter: spelregel 6 - Wedstrijdofficials .

Score: Een speler scoort een punt door de bal vanuit het speelveld over een tegenstander zijn lat te schieten en tussen de doelpalen, door een place-kick of een drop-kick. Een score kan niet gemaakt worden vanuit een aftrap, een drop-out of vrije schop.

Scrum: spelregel 20 - Scrum. Dit gebeurt indien spelers van elk team samenkomen in de scrum formatie zodat het spel kan beginnen door de bal in de scrum te gooien.

Scrumhalf: Een uitgekozen speler die de bal in een scrum gooit en doorgaans shirt Nr. 9 draagt.

Speelgebied: spelregel 1 - Het terrein.

Speelruimte: spelregel 1 - Het terrein.

Speeltijd: De tijd die gespeeld is exclusief de tijd die verloren is gegaan zoals gedefinieerd is in spelregel 5 - Tijd.

Speelveld: spelregel 1 - Het terrein.

T

Tackel: spelregel 15 - Tackel: De baldrager wordt tegen de grond gewerkt.

Teamgenoot: Een andere speler van hetzelfde team.

Tight-head prop: spelregel 20 - Scrum. De rechter voorwaartse speler in een scrum die doorgaans shirt Nr. 3 draagt.

Tijdelijk geschorst: spelregel 10 - Onsportief spel.

Touch-down: spelregel 22 - Doelgebied.

Try: spelregel 9 - Methode van scoren.

U

Unie/Bond: Het controlerende orgaan dat de jurisdictie over de gespeelde wedstrijd heeft; voor een international wedstrijd is dat de International Rugby Board of een commissie van de Board.

Uit: spelregel 19 - Uit en line-out.

Uit het spel: Dit gebeurt indien de bal of baldrager uit of uit in het doelgebied is gegaan, of de achterlijn geraakt of overschreden is.

V

Verbinden: Het stevig vastpakken van een andere speler zijn/haar lichaam tussen de schouders en de heupen met de hele arm in contact van hand tot schouder.

Verdedigend team: Het team op wiens helft het spel plaatsvindt; de tegenstanders zijn het aanvallende team.

Verder dan of achter of voor een positie: Dit houdt in met beide voeten, behalve indien dat in de context ongepast is.

Vervangers: spelregel 3 - Aantal spelers - Het team.

Voraf ondersteunen: spelregel 19 - Uit en lineout. Een teamgenoot ondersteunen in de lineout voordat de bal wordt ingeworpen.

Voordeel: spelregel 8 - Voordeel.

Voorwaartse worp: spelregel 12 - Knock-on of voorwaartse worp.

Vrije schop: spelregel 21 - Strafschoppen en vrije schoppen. Een schop die wordt toegekend aan het team dat niet in overtreding is, nadat de tegenstander een overtreding heeft begaan. Tenzij een regel anders aangeeft, wordt de vrije schop die wordt gegeven na een overtreding, genomen op de plaats waar de overtreding is begaan.

W

Wedstrijdleader: De organisatie die verantwoordelijk is voor de wedstrijd vanuit een bond, een groep van bonden of een organisatie aangesloten bij de International Rugby Board.

Wissels: spelregel 3 - Aantal spelers - Het team.

Z

Zijlijn: spelregel 1 - Het terrein.



SPEEL CHARTER

De IRB Kernwaarden inbegrepen

2011

Introductie

Een spel dat begon als een simpel tijdverdrijf is getransformeerd in een wereldwijd netwerk waar grote stadions rondom zijn gebouwd, een ingewikkelde administratieve structuur is gecreëerd en complexe strategieën zijn bedacht. Rugby, in overeenkomst met elke activiteit die de interesse en enthousiasme trekt van alle soorten mensen, heeft vele kanten en gezichten.

Afgezien van het spelen van het spel en zijn bijkomende ondersteuning, omarmt Rugby een aantal sociale en emotionele waarden zoals moed, loyaliteit, sportiviteit, discipline en samenwerken. Wat deze charter doet is het spel een checklist geven, waardoor de speelwijze en het gedrag kan worden beoordeeld. Het doel om te verzekeren dat Rugby zijn unieke karakter zowel op als buiten het veld behoudt.

De charter behandelt de basisprincipes van Rugby, want zij hebben betrekking op het spelen en coachen, en tot het bedenken en toepassen van de spelregels. Er wordt gehoopt dat de charter, die een belangrijke aanvulling is op de spelregels, de norm zet voor iedereen die betrokken is in het Rugby, op welk niveau dan ook.

INTEGRITEIT

PASSIE

SOLIDARITEIT

DISCIPLINE

RESPECT

Spelbeginselen

Gedrag

De legende van William Webb Ellis, die wordt gezien als de eerste die de voetbal oppakte en ermee begon te rennen, heeft hardnekkig talloze revisionistische theorieën overleefd sinds die dag op de Rugby School in 1823. Dat het Spel zijn oorsprong heeft in een daad van opstandigheid is op de één of andere manier passend.

Op het eerste gezicht is het moeilijk de uitgangspunten te vinden achter een Spel dat, voor de toevallige waarnemer, een spel vol tegenstrijdigheden lijkt. Het is bijvoorbeeld acceptabel om extreme fysieke druk uit te oefenen op een tegenstander in een poging om balbezit te krijgen, maar niet om opzettelijk of kwaadwillig een blessure te veroorzaken.

Dit zijn de grenzen waarin spelers en scheidsrechters moeten opereren en het is de kunst om dit fijne onderscheid te maken, gecombineerd met controle en discipline, zowel individueel als collectief, waarop de gedragscode is gebaseerd.

De geest

Rugby dankt veel van zijn aantrekkelijkheid aan het feit dat zowel gespeeld wordt tot de letter van de wet en in de geest van de spelregels. De verantwoordelijkheid om te verzekeren dat dit gebeurt ligt niet bij één individu – het betreft coaches, aanvoerders, spelers en scheidsrechters.



INTEGRITEIT

Integriteit staat centraal in het karakter van het spel en wordt met eerlijkheid en fair play gegeneerd.

Spelbeginselen

Het is door discipline, controle en wederzijds respect dat de geest van het spel floreert. In de context van een spel dat zo fysiek uitdagend is als rugby, zijn dit de kwaliteiten die kameraadschap en het gevoel voor fair play smeden, wat zo essentieel voor het doorgaande succes en de toekomst van het spel.

Het mogen ouderwetse tradities en waarden zijn, maar deze zijn door de jaren heen bewaard gebleven op alle niveaus waarop het spel gespeeld wordt en blijven belangrijk voor de toekomst van rugby zoals ze belangrijk waren in de lange en onderscheidende geschiedenis van het Rugby. De beginselen van het Rugby zijn de fundamentele elementen waarop het spel gebaseerd is en zij stellen deelnemers in staat om gelijk het karakter van het spel te identificeren en wat het onderscheidend maakt als sport.

Doel

Het doel van Rugby is dat twee teams, beide bestaand uit vijftien spelers die fair play naleven, volgens de spelregels, door de bal te dragen, passen, trappen en te drukken, zoveel mogelijk punten te scoren.

Rugby wordt gespeeld door mannen en vrouwen en jongens en meisjes wereldwijd. Meer dan drie miljoen mensen tussen de leeftijd van 6-60 jaar oud zijn regelmatig deelnemer in het spelen van Rugby.

De brede variatie van vaardigheden en fysieke benodigdheden voor het spel betekent dat er een kans is voor elk individu van elk gestalte, grootte en bekwaamheid om deel te nemen op alle niveaus.



PASSIE

Rugbyers hebben passie en enthousiasme voor het spel. Rugby is spanning en emotionele betrokkenheid. Rugbyers hebben het gevoel tot één familie te behoren.

Spelbeginselen

Strijd en Continuïteit

De strijd om balbezit is één van de hoofdkenmerken van Rugby. Deze strijd treedt over het gehele spel op en in een aantal verschillende vormen:

- in contact
- in het open spel
- indien het spel opnieuw gestart wordt door scrums, lineouts en aftrappen.

De juiste tactiek vinden is cruciaal voor de prestaties van een ploeg en daarom ook een eindeloze bron van discussie en controverse. Om een tactiek te ontwikkelen is het belangrijk om goed te beseffen wat de sterke punten zijn van de ploeg. Er kan aanvallend gespeeld worden, gebaseerd op kracht, maar er kan ook gebruik gemaakt worden van open ruimte en snelheid. Het is ook belangrijk om rekening te houden met de tegenstander en met de tactiek die deze mogelijk kan gebruiken.

Het is het doel van het team in balbezit om de continuïteit te behouden, door te strijden voor bezit door middel van technische en tactische vaardigheden. Als dit mislukt betekent dit dat de tegenstander het balbezit heeft heroverd, dit kan door tekortkomingen van het team dat in balbezit was of door de kwaliteiten van de verdediging van de tegenstander. Strijd en continuïteit, winst en verlies.

Terwijl één team probeert het balbezit te continueren, probeert de tegenstander om voor balbezit te strijden. Dit zorgt voor de essentiële balans tussen het continueren van het spel en het continueren van het balbezit. Deze balans van strijdlust en continuïteit geldt voor zowel dode spelmomenten als voor het algemene spel.



SOLIDARITEIT

Rugby herbergt een gemeenschappelijke geest die leidt tot levenslange vriendschappen, kameraadschap, teamwork en loyaliteit dat cultureel, geografische, politieke en religieuze verschillen overschrijdt.

Spelregelbeginselen

De spelregels van rugby zijn op de volgende principes gebaseerd:

Een sport voor iedereen

De spelregels leveren voor spelers met verschillende lichaamsbouw, kwaliteiten, geslacht en leeftijd de mogelijkheid om deel te nemen op zijn/haar niveau in een gecontroleerd, competitief en uitdagende omgeving. Het is belangrijk voor iedereen die Rugby speelt om een grondige kennis van de spelregels te hebben en deze te begrijpen.

De identiteit behouden

De spelregels zorgen ervoor dat Rugby zijn onderscheidende kenmerken behoudt door scrums, lineouts, mauls, aftrappen, en hervattingen. Ook zijn er hoofdkenmerken gerelateerd aan strijd en continuïteit –het naar achteren passen, de aanvallende tackle.



DISCIPLINE

Discipline is een integraal onderdeel van het spel, zowel binnen als buiten het veld, en wordt weerspiegeld in het respecteren van regels, reglementen en de kernwaarden van rugby.

Spelregelbeginselen

Plezier en vermaak

De spelregels leveren een raamwerk voor het Spel dat zowel plezierig is om te spelen en gemakkelijk is om naar te kijken. De aanvallende en verdedigende doelen dagen de spelers uit om al hun vaardigheden in de strijd te gooien. Om zo de correcte balans te bereiken, zijn de spelregels constant onderhevig aan aanpassingen als het spel hier om vraagt.

Toepassing

Er is een verplichting bij de spelers om bewust met de spelregels om te gaan en de beginselen van fair play te respecteren.

De spelregels moeten op zo'n bepaalde manier toegepast worden om te verzekeren dat het Spel gespeeld wordt volgens de spelbeginselen. De scheidsrechter en grensrechters kunnen dit bereiken door eerlijkheid, standvastigheid en inlevingsvermogen en, op het hoogste niveau, management. Daartegenover, is de verantwoordelijkheid van de coaches, aanvoerders en spelers om de autoriteit van de wedstrijdleiders te respecteren.



RESPECT

Respect voor teamgenoten, tegenstanders, wedstrijdofficials en alle anderen die bij het spel betrokken zijn.

Conclusie

Rugby wordt gewaardeerd als een sport voor mannen en vrouwen, jongens en meisjes. Het bouwt teamwork, begrip, samenwerking en respect voor de collega atleten op. De bouwstenen zijn, zoals zij altijd zijn geweest: het genoegen om deel te nemen; de moed en de kwalificatie die het Spel vraagt; de liefde van een teamsport die het leven verrijkt van alle betrokkenen; en de levenslange vriendschappen die ontstaan door een gedeelde interesse in het Spel.

Het is vanwege, niet ondanks, de intensieve fysieke en atletische kenmerken van het rugby dat dergelijke grote kameraadschap voor en na wedstrijden bestaat. De lang bestaande traditie van spelers van concurrerende teams die genieten van elkaars aanwezigheid buiten het veld en in sociale samenzijn, blijft de kern van het spel.

Rugby heeft het professionele tijdperk volledig omarmd, maar heeft de ethos en tradities van het recreatieve spel behouden. In een tijdperk waarin vele traditionele sport kwaliteiten worden verdund of zelfs worden verworpen, is Rugby terecht trots op zijn vermogen om de hoge normen van sportiviteit, ethisch verantwoord gedrag, en fair play te behouden. We blijven waakzaam om deze gekoesterde waarden te versterken door dit hoofdstuk in het spelregelboek.

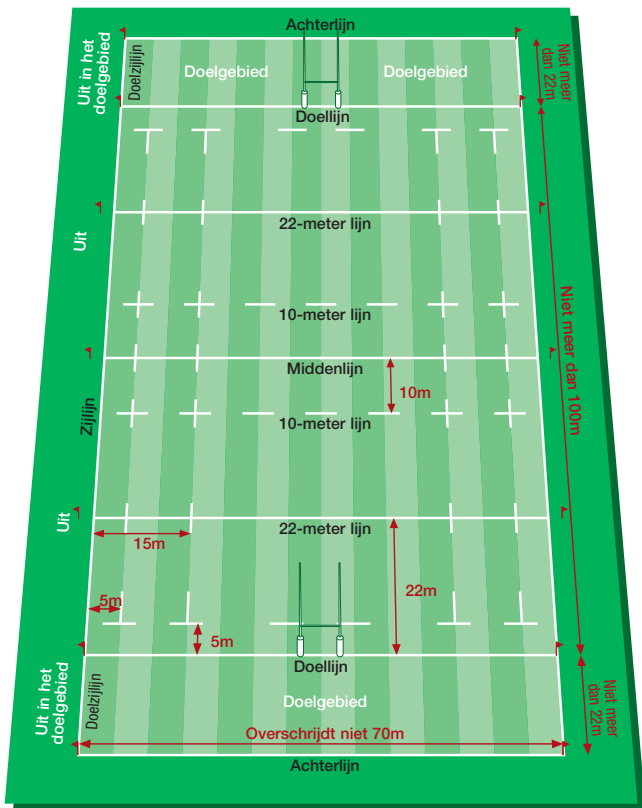


VOOR DE WEDSTRIJD

- spelregel 1** Het terrein
- spelregel 2** De bal
- spelregel 3** Aantal spelers – Het team
- spelregel 4** Kleding van de spelers
- spelregel 5** Tijd
- spelregel 6** Wedstrijdofficials

spelregel 1

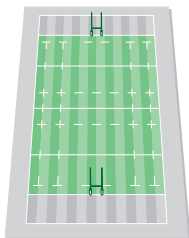
Het terrein



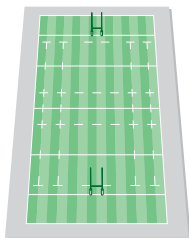
De plattegrond

spelregel 1

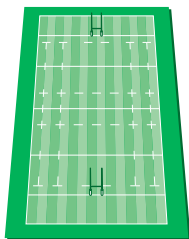
Het terrein



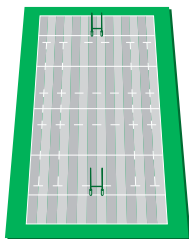
Speelveld



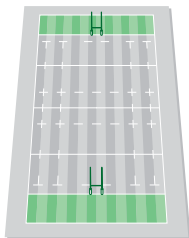
Speelgebied



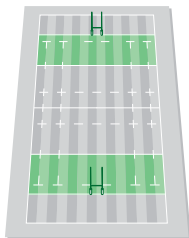
Speelruimte



Randgebied



Doelgebied



Het 22m gebied



BEGRIPPEN

Het terrein is het totale gebied dat wordt getoond op de plattegrond, het terrein omvat:

Het speelveld is het gebied (zoals getoond op de plattegrond) tussen de doellijnen en de zijlijnen. Deze lijnen zijn geen onderdeel van het speelveld.

Het speelgebied is het speelveld en de beide doelgebieden (zoals getoond op de plattegrond). De doellijnen, de doelzijlijnen en de zijlijnen zijn geen onderdeel van het speelveld.

De speelruimte is het speelgebied en de ruimte eromheen, die niet minder dan 5 meter is indien uitvoerbaar, die bekend staat als het randgebied.

Het doelgebied is het gebied tussen de doellijn en de doelachterlijn, en tussen de doelzijlijnen. Het omvat de doellijn maar het omvat niet de doelachterlijn of doelzijlijn.

Het 22-meter gebied is het gebied tussen de doellijn en de 22-meter lijn, het omvat de 22-meter lijn maar het omvat niet de doellijn.

De plattegrond inclusief alle woorden en afbeeldingen erop, zijn onderdeel van de spelregels.

1.1 1.1 OPPERVLAK VAN DE SPEELRUIMTE

- (a) **Vereiste.** Het oppervlak moet ten alle tijde veilig zijn om op te spelen.
- (b) **Het soort oppervlak.** Het oppervlak mag gras, maar mag mogelijk ook zand, klei, sneeuw of kunstgras zijn. Het spel mag gespeeld worden op sneeuw, mits de sneeuw en het onderliggende oppervlak veilig bespeelbaar zijn. Het mag geen permanent harde ondergrond zijn zoals beton of asfalt. In het geval van kunstgras, moet het voldoen conform reglement 22 van het IRB .



1.2 VEREISTE AFMETINGEN VOOR DE SPEELRUIMTE

- (a) **Afmetingen.** Het speelveld mag niet langer dan 100 meter in lengte en 70 meter in breedte zijn. Elk doelgebied is niet langer dan 22 meter in lengte en 70 meter in breedte.
- (b) De lengte en breedte van het speelgebied moeten zo dicht mogelijk bij de aangegeven afmetingen zijn. Al deze gebieden zijn rechthoekig.
- (c) Indien uitvoerbaar: de afstand van de doellijn tot de doelachterlijn mag niet korter zijn dan 10 meter.

1.3 LIJNEN OP DE SPEELRUIMTE

(a) **Ononderbroken lijnen**

De doelachterlijnen en de doelzijlijnen, die zich beiden buiten het doelgebied bevinden;

De doellijnen, die zich binnen het doelgebied bevinden maar buiten het speelveld;

De 22-meter lijnen; die parallel aan de doellijnen liggen;

De middenlijn die parallel ligt aan de doellijnen;

De zijlijnen die zich niet binnen het speelveld bevinden.

(b) **Onderbroken lijnen**

Alle andere lijnen behalve de ononderbroken lijnen zijn onderbroken lijnen met strepen van 5 meter lengte.

Er zijn twee groepen onderbroken lijnen, en beiden zijn 10 meter van en parallel tot de middenlijn. Deze worden de 10 meter onderbroken lijnen genoemd. De 10 meter onderbroken lijnen doorkruisen de onderbroken lijnen op 5 en 15 meter van en parallel tot de zijlijn.

spelregel 1

Het terrein



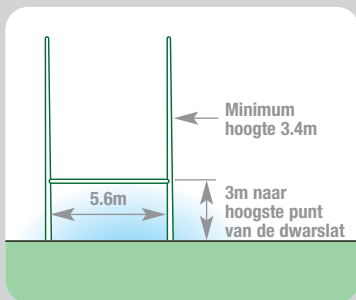
Er zijn twee groepen onderbroken lijnen, en beiden zijn 5 meter van en parallel tot de zijlijn. Zij lopen tussen de 5 meter onderbroken lijn die parallel aan de doellijn zijn, en doorsnijden beiden 22 meter lijnen, beide 10 meter onderbroken lijnen en de middenlijn. Zij worden de 5 meter onderbroken lijnen genoemd.

Er zijn twee groepen onderbroken lijnen, en die zijn 15 meter van en parallel tot elke zijlijn. Zij lopen tussen de 5 meter onderbroken lijnen die parallel aan de doellijn zijn, en doorsnijden beiden 22 meter lijnen, beide 10 meter onderbroken lijnen en de middenlijn. Zij worden de 15 meter onderbroken lijnen genoemd.

Er zijn zes onderbroken lijnen die op 5 meter van en parallel tot de doellijnen lopen. Twee onderbroken lijnen zijn met hun hartlijn op 5 en 15 meter van de beide zijlijnen gepositioneerd. Nog eens twee onderbroken lijnen zijn voor de beide doelen zodanig dat er een tussenruimte van 5 meter tussen de twee onderbroken lijnen is.

(c) Midden

Er is een lijn, 0,5 meter lang, die de middenlijn doorsnijdt.



Doelpalen



1.4 AFMETINGEN VOOR DOELPALEN EN LAT

- (a) De afstand tussen twee doelpalen is 5.6 meter.
- (b) De lat is zo geplaatst tussen de twee doelpalen dat het toppunt 3.0 meter vanaf de grond is.
- (c) De minimum hoogte van de doelpalen is 3.4 meter.
- (d) Indien er paalbescherming aan de doelpalen vastzit, is de afstand vanaf de doellijn tot buitenste punt van de paalbescherming niet meer dan 300mm.

1.5 VLAGGENSTOKKEN

- (a) Er zijn 14 vlagstokken met vlaggen, elk met een minimum hoogte van 1.2 meter boven de grond.
- (b) Vlagstokken moeten worden geplaatst op het snijpunt van doelzijlijnen en de doellijnen en op het snijpunt van doelzijlijnen en doelachterlijnen. Deze acht vlagstokken zijn buiten het doelgebied en maken geen deel uit van het speelveld.
- (c) Vlagstokken moeten geplaatst zijn op lijn met de 22-meter lijnen en de middenlijn, 2 meter buiten de zijlijnen en binnen de speelruimte.

1.6 PROTESTEN OVER HET TERREIN

- (a) Als een of beide teams bezwaren hebben over het terrein of op de manier waarop het is gemarkeerd, moeten zij het de scheidsrechter vertellen voor de wedstrijd begint.
- (b) De scheidsrechter zal proberen de problemen op te lossen, maar mag niet starten met de wedstrijd als een deel van het terrein als gevaarlijk wordt beschouwd.

spelregel 2

De bal

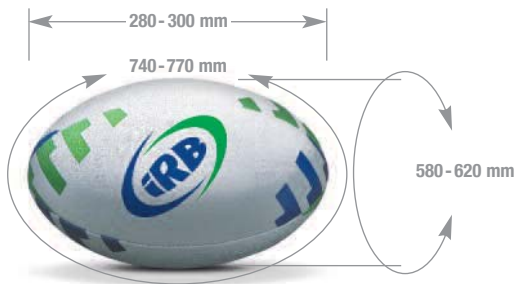


2.1 VORM

De bal moet ovaal zijn en van vier stukken gemaakt zijn.

2.2 AFMETINGEN

Lengte in de as	280 - 300 millimeter
Omtrek (lengte)	740 - 770 millimeter
Omtrek (in de breedte)	580-620 millimeter.



2.3 MATERIALEN

Leer of geschikt synthetisch materiaal. Het mag behandeld worden om het waterafstotend te maken en van meer grip te voorzien.

spelregel 2

De bal



2.4 GEWICHT

410 – 460 gram.

2.5 LUCHTDRIJK AAN HET BEGIN VAN HET SPELEN

65.71-68.75 kilo pascal, of 0.67-0.70 kg per vierkante centimeter, of 9.5-10.0 kg per vierkante inch.

2.6 RESERVEBALLEN

Reserveballen mogen beschikbaar zijn gedurende een wedstrijd, maar een team mag niet proberen om een oneerlijk voordeel te behalen door deze te gebruiken of te wisselen.

2.7 KLEINERE BALLEEN

Ballen van verschillende maten mogen gebruikt worden voor wedstrijden tussen jonge spelers.



BEGRIPPEN

Een team. Een team bestaat uit vijftien spelers die de wedstrijd beginnen plus toegestane vervangers en/of wissels.

Vervanger. Een speler die een geblesseerde teamgenoot vervangt.

Wissel. Een speler die een teamgenoot vervangt om tactische redenen.

3.1 MAXIMAAL AANTAL SPELERS OP HET SPEELGEBIED

Maximum: elk team mag niet meer dan vijftien spelers op het speelgebied hebben tijdens het spelen.

3.2 TEAM MET MEER DAN DE TOEGESTANE AANTAL SPELERS

Bezwaar: op elk moment voor of tijdens een wedstrijd mag een team een bezwaar maken bij de scheidsrechter over het aantal spelers in het team van de tegenstander. Zodra de scheidsrechter weet dat een team teveel spelers heeft, moet de scheidsrechter de aanvoerder van dat team opleggen om het team te verminderen naar het correcte aantal.

Straf: Strafschop op de plek waar het spel zou herstarten.

3.3 INDIEN ER MINDER DAN VIJFTIEN SPELERS ZIJN

Een bond mag bepalen dat wedstrijden gespeeld worden met minder dan vijftien spelers in elk team. Indien dat gebeurt, gelden alle spelregels van het spel behalve dat elk team tenminste altijd vijf spelers in de scrum moeten hebben.

Uitzondering: wedstrijden tussen teams van Seven-a-side zijn een uitzondering. Deze wedstrijden vallen onder de Spelregelvariant van het Seven-a-side.



3.4 SPELERS AANGEWEEZEN ALS WISSELS

Voor internationale wedstrijden mag een Bond tot zeven spelers aanwijzen als vervangers/wissels.

Voor andere wedstrijden, mag de Bond met jurisdictie over de wedstrijd bepalen hoeveel vervangers/wissels er aangewezen mogen worden tot een maximum van zeven (behoudens spelregel 3.14 wanneer het acht mag zijn).

Een team kan tot twee eerste rij spelers wisselen (behoudens spelregel 3.14 wanneer het drie mogen zijn) en tot vijf andere spelers. Wissels mogen alleen gedaan worden indien de bal dood is en met toestemming van de scheidsrechter.

3.5 VOLDOENDE GETRAINDE EN ERVAREN SPELERS IN DE EERSTE RIJ

- (a) De tabel beneden geeft het aantal voldoende getrainde, ervaren spelers beschikbaar voor de eerste rij aan indien er verschillende aantallen spelers geselecteerd worden.

Aantal spelers	Aantal voldoende getrainde en ervaren spelers
15 of minder	Drie spelers die in de eerste rij kunnen spelen
16,17 of 18	Vier spelers die in de eerste rij kunnen spelen
19,20, 21 of 22	Vijf spelers die in de eerste rij kunnen spelen
(Bond Specifieke Variaties spelregel 3.14) 22 of 23	Zes spelers die in de eerste rij kunnen spelen

- (b) Elke speler in de eerste rij en de reservespelers voor de eerste rij moeten over voldoende ervaring beschikken en voldoende fysiek getraind zijn.

spelregel 3

Aantal spelers – Het team



- (c) Indien er 19, 20, 21 of 22 spelers geselecteerd zijn in een team moeten er vijf spelers zijn die in de eerste rij kunnen spelen om te verzekeren dat er bij de eerste gelegenheid dat er een vervangende hooker vereist is, en dat er bij de eerste gelegenheid een vervangende prop forward vereist is, het team kan doorgaan met het veilig spelen van betwiste scrums.
- (d) De reservespelers voor de eerste rij moeten over voldoende ervaring beschikken en voldoende fysiek zijn getraind voor de eerste rij.

3.6 AFGESTUURD WEGENS GEMEEN SPEL

Een speler die uit het veld is gezonden voor gemeen spel mag niet vervangen of gewisseld worden. Voor een uitzondering op deze spelregel, sla spelregel 3.13 na.

3.7 PERMANENTE VERVANGING

Een speler mag permanent vervangen worden als deze geblesseerd is. Indien de speler permanent vervangen wordt, mag de geblesseerde speler niet terugkeren en spelen in die wedstrijd. De vervanging van de geblesseerde speler moet gedaan worden wanneer de bal dood is en met toestemming van de scheidsrechter.

3.8 DE BESLISSING VOOR PERMANENTE VERVANGING

- (a) Indien een nationaal vertegenwoordigend team een wedstrijd aan het spelen is, mag een speler alleen vervangen worden wanneer, in de opinie van een dokter, de speler zo geblesseerd is dat het onverstandig zou zijn voor de speler om verder te spelen in die wedstrijd.
- (b) In andere wedstrijden, waar een Bond uitdrukkelijk toestemming heeft gegeven, mag een geblesseerde speler vervangen worden op advies van een medisch getraind persoon. Als er geen aanwezig is, mag de speler vervangen worden als de scheidsrechter het daar mee eens is.

3.9 DE SCHEIDSRECHTER HEEFT HET RECHT OM EEN GEBLESSEERDE SPELER TE LATEN VERVANGEN

Als de scheidsrechter besluit - met of zonder het advies van een dokter of een ander medisch gekwalificeerd persoon - dat een speler zo geblesseerd is dat de speler zou



moeten stoppen met spelen, dan mag de scheidsrechter de speler gebieden om het speelgebied te verlaten. De scheidsrechter mag een geblesseerde speler ook gebieden om het veld te verlaten om medisch onderzocht te worden.

3.10 TIJDELIJKE VERVANGING

- (a) Indien een speler het veld verlaat om het bloeden te laten controleren en/of een open wond te laten bedekken, dan mag die speler tijdelijk vervangen worden. Als de speler die tijdelijk vervangen is niet binnen 15 minuten (actuele tijd) na het verlaten van de wedstrijd terug op het speelveld is, wordt de vervanging permanent en mag de vervangen speler niet terugkeren op het speelveld.
- (b) Als de tijdelijke vervanger geblesseerd is, mag deze speler ook vervangen worden.
- (c) Als de tijdelijke vervanger uit het veld gezonden wordt voor gemeen spel, mag de vervangen speler niet terugkeren op het speelveld.
- (d) Als de tijdelijke vervanger is gewaarschuwd en tijdelijk uitgesloten is, mag de vervangen speler niet terugkeren op het speelveld totdat de uitsluiting is opgeheven.

3.11 EEN SPELER VERZOekt TERUG TE KEREN IN DE WEDSTRIJD

- (a) Een speler die een open of bloedende wond heeft moet het speelgebied verlaten. De speler mag niet terugkeren totdat het bloeden onder controle is en de wond is bedekt.
- (b) Een speler die de wedstrijd verlaat vanwege een blessure of andere reden mag niet terugkeren tot de scheidsrechter toestemming heeft gegeven aan de speler om terug te keren. De scheidsrechter mag een speler niet laten terugkeren in de wedstrijd tot de bal dood is.
- (c) Als een speler terugkeert of een vervanger/wissel treedt toe tot de wedstrijd zonder de toestemming van de scheidsrechter, en de scheidsrechter gelooft dat de speler dit deed om de speler zijn team te helpen of de tegenstander te belemmeren, straft de scheidsrechter de speler voor wangedrag.

Straf: Een strafschop wordt toegekend op de plek waar het spel zou worden herstart.



3.12 GEWISSELDE SPELERS DIE TERUGKEREN IN DE WEDSTRIJD

- (a) Als een speler is gewisseld, mag die speler niet terugkeren en spelen in die wedstrijd, zelfs niet om een geblesseerde speler te vervangen.

Uitzondering 1: een gewisselde speler mag een speler vervangen met een open of bloedende wond.

Uitzondering 2: een gewisselde speler mag een eerste rij speler vervangen wanneer deze geblesseerd is, tijdelijk uitgesloten of uit het veld gezonden is, tenzij de scheidsrechter onbetwiste scrums opgelegd heeft voorafgaand aan de gebeurtenis die leidde tot het verlaten van het speelveld door de eerste rij speler en het team heeft alle toegestane vervangingen en wissels verbruikt.

- (b) Indien onbetwiste scrums zijn geboden, en er is een blessure bij een eerste rij speler, en er is een eerste rij speler beschikbaar om die speler te vervangen, dan dient de eerste rij speler de vervanger te zijn en geen spelers anders dan een eerste rij speler.

3.13 EERSTE RIJ SPELER WORDT UIT HET VELD GEZONDEN OF TIJDELIJK UITGESLOTEN OF GEBLESSEERD

- (a) Als een eerste rij speler uit het veld is gezonden of gedurende de tijd dat een eerste rij speler tijdelijk uitgesloten is, en er zijn geen andere eerste rij spelers beschikbaar van het aangewezen team, dan worden er onbetwiste scrums geboden. Het is niet de verantwoordelijkheid van de scheidsrechter om de geschiktheid en beschikbaarheid van getrainde eerste rij spelers te bepalen, dit is de verantwoordelijkheid van het team.
- (b) Nadat een eerste rij speler uit het veld is gezonden of gedurende de tijd dat een eerste rij speler tijdelijk uitgesloten is, zal de scheidsrechter, na het toekennen van de volgende scrum, die speler zijn aanvoerder vragen of het team wel of niet een andere speler op het veld heeft die voldoende getraind is om in de eerste rij te spelen. Is dit niet het geval, dan kiest de aanvoerder een willekeurige speler van zijn team die vervolgens het speelveld moet verlaten en vervangen wordt door een voldoende getrainde eerste rij speler van zijn team.
- (c) Wanneer een periode van tijdelijke uitsluiting eindigt en een eerste rij speler terugkeert op het speelveld, dan verlaat de vervangende eerste rij speler het speelveld en de geselecteerde speler die het speelveld verliet voor de periode van tijdelijke uitsluiting mag verder gaan met het spelen in de wedstrijd.



- (d) Indien wegens een uit het veldzending of een blessure, een team niet genoeg voldoende getrainde eerste rij spelers kan leveren, gaat de wedstrijd verder met onbetwiste scrums.
- (e) Indien een scheidsrechter tijdens een wedstrijd onbetwiste scrums gebiedt, als gevolg van een team dat geen voldoende getrainde en ervaren eerste rij spelers heeft in naleving van de spelregels, zal de scheidsrechter de zaak melden bij de competitieleider.
- (f) Indien een team niet genoeg voldoende getrainde eerste rij spelers voor aanvang van de wedstrijd heeft, zodat betwiste scrums niet plaats kunnen vinden, zal de scheidsrechter onbetwiste scrums opleggen. De scheidsrechter zal de zaak melden bij de competitieleider.
- (g) De competitieleider mag bepalen binnen de competitieregels dat een wedstrijd niet mag beginnen in het geval van het niet beschikbaar zijn van voldoende getrainde en ervaren spelers voor aanvang van de wedstrijd.

3.14 DOOR DE BOND BEPAALDE VARIATIES

- (a) Een bond mag doorlopende wissels in bepaalde niveaus van het Spel binnen haar jurisdictie doorvoeren. Het aantal wissels mag niet meer dan twaalf zijn. De administratie en regels gerelateerd aan doorlopende wissels zijn de verantwoordelijkheid van de Bond haar rechtsgebied.
- (b) Een Bond of Bonden, waar een wedstrijd of competitie gespeeld wordt tussen teams van twee of meer Bonden, mogen variaties doorvoeren op spelregel 3.4 voor wedstrijden beneden internationaal niveau zoals uitgelegd in (c) en/of (d) hier beneden.
- (c) Wanneer 22 of 23 spelers geselecteerd zijn in een team moeten er voldoende eerste rij spelers zijn om op hooker, tight-head prop en loose-head prop te spelen die voldoende getraind en ervaren zijn om te verzekeren dat bij de eerste gelegenheid dat er een vervanging in iedere eerste rij positie vereist is, het team veilig kan doorgaan met het spelen van betwiste scrums.
- (d) De volgende regel mag worden ingevoerd: indien het vertrek van een speler onbetwiste scrums veroorzaakt, mag het team van deze speler geen vervanger inbrengen.



BEGRIPPEN

Spelers kleding is alles wat een speler draagt

Een speler draagt een shirt, een korte broek en ondergoed, sokken en schoenen.

Gedetailleerde informatie aangaande de toegestane specificaties voor kleding en noppen kunnen worden gevonden in IRB Reglementen (Reglement 12).

4.1 OVERIGE KLEDINGSTUKKEN

- (a) Een speler mag ondersteunend materiaal dragen, gemaakt van elastisch of samendrukbaar materiaal dat uitwasbaar is.
- (b) Een speler mag scheenbeschermers dragen die overeenkomen met de IRB Reglementen (Reglement 12).
- (c) Een speler mag enkel ondersteuning dragen onder de sokken, dat niet boven een hoogte van één derde van het scheen uit mag komen en, als het verstijfd is, moet het van ander materiaal zijn dan van metaal.
- (d) Een speler mag (mits vingerloos) handschoenen dragen die voldoen aan de IRB Reglementen (Reglement 12).
- (e) Een speler mag schouderpads dragen die het IRB Approval Mark hebben gekregen. (Reglement 12).
- (f) Een speler mag een gebitsbeschermer of tandbeschermer dragen.
- (g) Een speler mag een hoofddeksel dragen die het IRB Approval Mark heeft (Reglement 12).
- (h) Een speler mag bandages en/of dressing dragen om een blessure te bedekken of beschermen.
- (i) Een speler mag dunne tape of gelijkwaardig materiaal dragen als steun en/of ter voorkoming van een blessure.



4.2 OVERIGE KLEDINGSTUKKEN VOOR VROUWEN

Behalve de voorgaande items, mogen vrouwen chestpads dragen die het IRB Approval Mark hebben (Reglement 12).

4.3 SPELERSSCOENEN

- (a) Noppen van de spelers schoenen moeten voldoen aan de IRB Reglementen (Reglement 12).
- (b) Uit één stuk gevormde rubberen Multi-genopte zolen zijn toegestaan, mits zij geen scherpe randen of punten hebben.

4.4 UITGESLOTEN KLEDINGSTUKKEN

- (a) Een speler mag geen enkel item dragen dat is besmet met bloed.
- (b) Een speler mag geen item dragen dat scherp of schurend is.
- (c) Een speler mag geen items dragen die gespen, krammen, ringen, scharnieren, ritsen, schroeven, bouten of stijf materiaal bevat of uitsteken op een andere manier dan is toegestaan onder deze spelregel.
- (d) Een speler mag geen sieraden zoals ringen of oorbellen dragen.
- (e) Een speler mag geen handschoenen dragen.
- (f) Een speler mag geen korte broek met vulling erin genaaid dragen.
- (g) Een speler mag geen items die niet voldoen aan de IRB Reglementen dragen (Reglement 12).
- (h) Een speler mag geen item dragen dat normaal gesproken toegestaan is in de spelregels, maar in de opinie van de scheidsrechter, mogelijk blessures kan veroorzaken.

spelregel 4

Kleding van de spelers



- (i) Een speler mag geen enkelvoudige nop op de teen van de schoen hebben.
- (j) Een speler mag geen communicatie apparaten in de kleding of vastzittend aan het lichaam dragen.
- (k) Een speler mag geen overige kleding items dragen die niet voldoen aan IRB Reglement 12.

4.5 INSPECTIE VAN DE KLEDING VAN DE SPELERS

- (a) De scheidsrechter of grensrechters aangewezen door of onder de autoriteit van de competitieleider moeten de kleren van de spelers en noppen inspecteren op overeenstemming met deze spelregel.
- (b) De scheidsrechter heeft de macht om op ieder moment, voor of tijdens de wedstrijd, te beslissen of een item van de kleding van de speler gevaarlijk of ongeoorloofd is. Als de scheidsrechter beslist dat kleding gevaarlijk of ongeoorloofd is moet hij de speler opleggen dit te verwijderen. De speler mag niet deelnemen aan de wedstrijd totdat de kleding stukken zijn verwijderd.
- (c) Als, bij een inspectie voor de wedstrijd, de scheidsrechter of grensrechter een speler vertelt dat een item wat niet is toegestaan onder deze spelregel gedragen wordt, en het wordt gezien dat de speler dit item draagt op het speelveld, wordt de speler er afgestuurd voor wangedrag.

Straf: Een strafschop wordt toegekend op de plek waar het spel hervat wordt.

4.6 HET DRAGEN VAN ANDERE KLEDING

De scheidsrechter moet niet toestaan dat een speler het speelveld verlaat om kleding stukken te vervangen, tenzij deze bebloed zijn.



5.1 TIJDSDUUR VAN EEN WEDSTRIJD

Een wedstrijd duurt niet langer dan 80 minuten plus verloren tijd, extra tijd en eventueel speciale omstandigheden. Een wedstrijd is verdeeld in twee helften elk niet meer dan veertig minuten speeltijd.

5.2 RUST

Na de rust wisselen de teams van helft. De rust duurt niet langer dan 15 minuten. De tijdsduur van de rust wordt bepaald door de wedstrijdleader, de Bond of de erkende instantie die jurisdictie heeft over de wedstrijd. Tijdens de rust mogen de teams, scheidsrechters en de grensrechters de speelruimte verlaten.

5.3 TIJDWAARNEMING

De scheidsrechter houdt de tijd bij maar mag die taak delegeren aan één of beide grensrechters en/of de officiële tijdwaarnemer, in dat geval signaleert de scheidsrechter hen wanneer er een stopzetting van de tijd of verloren tijd is. In wedstrijden zonder een officiële tijdwaarnemer, waarbij de scheidsrechter twijfels heeft over de correcte tijd informeert de scheidsrechter bij één of beide grensrechters en mag alleen bij anderen informeren als de grensrechters niet kunnen helpen.

5.4 VERLOREN TIJD

Verloren tijd kan veroorzaakt worden door het volgende:

- (a) **Blessure.** De scheidsrechter mag voor niet meer dan één minuut het spel stoppen zodat een geblesseerde speler behandeld kan worden, of voor een andere toegestane vertraging.

De scheidsrechter mag het toestaan om het spel door te laten gaan terwijl een medisch getrainde persoon een geblesseerde speler behandelt in het speelgebied of de speler mag naar de zijlijn gaan voor behandeling.

spelregel 5

Tijd



Als een speler ernstig is geblesseerd en het speelveld moet verlaten kan scheidsrechter de benodigde tijd voor de geblesseerde speler om het speelveld te verlaten naar eigen inzicht toestaan.

- (b) **Vervangen van spelerskleding.** Indien de bal dood is, staat een scheidsrechter tijd toe aan een speler om een beschadigd shirt, kort broekje of schoenen te vervangen. Tijd is toegestaan voor een speler om opnieuw zijn veters te strikken.
- (c) **Vervanging en wisselen van spelers.** Tijd is toegestaan wanneer een speler wordt vervangen of gewisseld.
- (d) **Scheidsrechter informeert met assistent-scheidsrechter(s) of andere officials.** Tijd is toegestaan voor overleg tussen scheidsrechter en assistent-scheidsrechters of andere officials.

5.5 GOEDMAKEN VAN VERLOREN TIJD

Verloren speeltijd wordt ingehaald in dezelfde helft van de wedstrijd.

5.6 EXTRA TIJD SPELEN

Een wedstrijd mag langer dan tachtig minuten duren als de competitieleider heeft toegestaan om extra tijd te spelen in een knock-out competitie bij een gelijke stand.

5.7 ANDERE TIJD REGLEMENTEN

- (a) In internationale wedstrijden, duurt een wedstrijd altijd tachtig minuten plus verloren tijd.
- (b) In niet-internationale wedstrijden mag een Bond de duur van een wedstrijd bepalen.
- (c) Als de Bond niet beslist, moeten de teams tot overeenstemming komen over de duur van een wedstrijd. Als zij niet overeen kunnen komen beslist de scheidsrechter.



- (d) De scheidsrechter heeft het recht om de wedstrijd op ieder moment te stoppen, als de scheidsrechter gelooft dat het spel niet verder zou moeten gaan omdat het gevaarlijk is.
- (e) Als de tijd voorbij is en de bal is niet dood, of een toegekende scrum of lineout is nog niet voltooid, laat de scheidsrechter het toe dat het spel verder gaat tot de volgende keer dat de bal dood is. De bal gaat dood indien de scheidsrechter een scrum, lineout, een keuze voor het niet in overtreding zijnde team drop-out of na een conversie of succesvolle strafschop op doel toegekend zou hebben. Indien een scrum opnieuw opgesteld moet worden, is de scrum niet voltooid. Als de tijd voorbij is en een mark, vrije schop of strafschop wordt dan toegekend, dan staat de scheidsrechter toe dat het spel verder gaat.
- (f) Als de tijd voorbij is nadat een try is gescoord, staat de scheidsrechter het toe dat de conversion kick genomen wordt.
- (g) Indien de weersomstandigheden buitengewoon heet en/of vochtig zijn, mag de scheidsrechter naar zijn inzicht één waterpauze per helft toestaan. Deze waterpauze moet niet langer dan één minuut zijn. De verloren tijd wordt toegevoegd aan het einde van elke helft. De waterpauze moet normaal gesproken plaatsvinden nadat er een score is of indien de bal uit het spel is dichtbij de middenlijn.



BEGRIPPEN

Elke wedstrijd is onder de controle van **Wedstrijdofficials** die bestaan uit de scheidsrechter en twee grensrechters of assistent-scheidsrechters. **Overige personen**, toegestaan door de competitieleider mag een reserve-scheidsrechter en/of reserve-assistent-scheidsrechter, een official om de scheidsrechter te assisteren in beslissingen maken door gebruik te maken van technologische apparaten, de tijdwaarnemer, de wedstrijddokter, de teamdokters, de niet-spelende teamleden en de ballenjongens/meisjes bevatten.

Een grensrechter mag aangewezen worden door een wedstrijdleader of een bij de wedstrijd betrokken team en is verantwoordelijk voor het signaleren van uit of uit in het doelgebied en het wel of niet succesvol schoppen op doel.

Een assistent-scheidsrechter mag aangewezen worden door een wedstrijdleader en is verantwoordelijk voor het signaleren uit, het wel of niet slagen van schoppen op doel, en het aangeven van gemeen spel. Een assistent-scheidsrechter assisteert de scheidsrechter in uitvoeren van iedere van de scheidsrechter zijn/haar taken zoals aangegeven door de scheidsrechter.

6.A SCHEIDSRECHTER VOOR DE WEDSTRIJD

6.A.1 DE SCHEIDSRECHTER AANWIJZEN

De scheidsrechter wordt aangewezen door wedstrijdleader. Als er geen scheidsrechter aangewezen is, mogen de twee teams een scheidsrechter aanwijzen. Als ze niet tot een akkoord komen, mag het thuis spelende team een scheidsrechter aanwijzen.

6.A.2 DE SCHEIDSRECHTER VERVANGEN

Als het voor een scheidsrechter niet mogelijk is om een wedstrijd af te maken, wordt de scheidsrechter zijn/haar vervanger aangewezen op instructies van de wedstrijdleader. Als de wedstrijdleader geen instructies heeft gegeven, wijst de scheidsrechter een vervanger aan. Als de scheidsrechter dit niet kan doen, wijst het thuis spelende team een vervanger aan.



6.A.3 TAKEN VAN DE SCHEIDSRECHTER VOOR EEN WEDSTRIJD

- (a) **De Toss.** De scheidsrechter organiseert de toss. Eén van de aanvoerders gooit de munt en de andere aanvoerder roept om te zien wie de toss wint. De winnaar van de toss mag de aftrap of een speelheft kiezen. Als de winnaar van de toss beslist om een speelheft te kiezen, moet de tegenstander aftrappen en vice versa.

TIJDENS DE WEDSTRIJD

6.A.4 DE TAKEN VAN DE SCHEIDSRECHTERS IN DE SPEELRUIMTE

- (a) De scheidsrechter is de enige beoordelaar van de feiten en van de spelregels gedurende een wedstrijd. De scheidsrechter moet de spelregels eerlijk toepassen in elke wedstrijd.
- (b) De scheidsrechter houdt de tijd bij.
- (c) De scheidsrechter houdt de score bij.
- (d) De scheidsrechter geeft toestemming aan de spelers om het speelgebied te verlaten.
- (e) De scheidsrechter geeft toestemming aan de vervangers of wissels om het speelgebied te betreden.
- (f) De scheidsrechter geeft toestemming aan de dokters of medisch getrainde personen of de assistenten van het team om het speelgebied te betreden, als het toegestaan is door de spelregels.
- (g) De scheidsrechter geeft toestemming aan beide coaches om het speelgebied te betreden bij rust om de teams te begeleiden.

6.A.5 DE SCHEIDSRECHTER WIJZIGT EEN BESLISSING

De scheidsrechter mag een beslissing wijzigen indien een grensrechter de vlag omhoog heeft gedaan om aan te geven dat de bal uit is.

De scheidsrechter mag een beslissing wijzigen indien een assistent-scheidsrechter de vlag omhoog heeft gedaan om aan te geven dat de bal uit is of een daad van gemeen spel te signaleren.



6.A.6 DE SCHEIDSRECHTER OVERLEGT MET DERDEN

- (a) De scheidsrechter mag de assistent-scheidsrechter raadplegen in verband met zaken gerelateerd aan hun taken, de spelregels gerelateerd aan gemeen spel of tijdwaarneming en mag assistentie vragen gerelateerd aan andere aspecten van de scheidsrechter zijn/haar taken inclusief de waarneming van buitenspel.
- (b) Een wedstrijdleider mag een official die technologische apparaten gebruikt aanwijzen. Als de scheidsrechter onzeker is wanneer hij/zij een beslissing neemt over het doelgebied waarbij het mogelijk scoren van een try of het dood drukken van de bal is betrokken, mag deze official geraadpleegd worden.

De official mag geraadpleegd worden als de scheidsrechter onzeker is wanneer hij/zij een beslissing neemt over het doelgebied bij het scoren van een try of het dood drukken van de bal en waar gemeen spel in het doelgebied betrokken kan zijn.

De official mag geraadpleegd worden of de kicks op het doel succesvol waren of niet.

De official mag geraadpleegd worden als de scheidsrechter of assistent-scheidsrechters onzeker zijn of een speler wel of niet uit was tijdens de poging om de bal te drukken om een try te scoren.

De official mag geraadpleegd worden als de scheidsrechter of assistent-scheidsrechters onzeker zijn bij het maken van een beslissing over het uit zijn van een speler in het doelgebied en het doodmaken van de bal als een mogelijke score plaatsgevonden kan hebben.

- (c) Een wedstrijdleider mag een tijdwaarnemer aanwijzen die het einde van elke helft aangeeft.
- (d) De scheidsrechter mag geen andere personen raadplegen.



6.A.7 DE SCHEIDSRECHTER ZIJN/HAAR FLUIT

- (a) De scheidsrechter moet een fluit dragen en erop fluiten om het begin en het einde van elke helft of wedstrijd aan te geven.
- (b) De scheidsrechter heeft het recht om te fluiten en het spel te stoppen op ieder moment.
- (c) De scheidsrechter moet fluiten om een score of een touch-down aan te geven.
- (d) De scheidsrechter moet fluiten om het spel te stoppen vanwege een overtreding of voor gemeen spel. Indien de scheidsrechter de overtreder waarschuwt of uit het veld zendt, moet de scheidsrechter een tweede keer fluiten wanneer de strafschoep of penalty-try wordt toegekend.
- (e) De scheidsrechter moet fluiten indien de bal uit is of wanneer het onbespeelbaar is geworden, of wanneer een strafschoep toegekend is.
- (f) De scheidsrechter moet fluiten indien het gevaarlijk zou zijn om het spel door te laten gaan of wanneer er de kans is dat een speler ernstig geblesseerd raakt.

6.A.8 DE SCHEIDSRECHTER EN BLESSURES

Als de scheidsrechter het spel stopt omdat een speler geblesseerd is, en er is geen overtreding geweest en de bal is nog niet dood gedrukt, wordt het spel herstart middels een scrum. Als geen van de teams in balbezit was, gooit het aanvallende team de bal in.

6.A.9 DE BAL RAAKT DE SCHEIDSRECHTER

- (a) Als de bal of baldrager de scheidsrechter raakt en geen van beide heeft er voordeel van, gaat het spel door. Als één van de teams er voordeel van heeft in het speelveld, beslist de scheidsrechter dat er een scrum plaatsvindt en het team dat als laatste de bal heeft gespeeld hierbij de inworp mag nemen.
- (b) Als één van de teams voordeel heeft in het doelgebied, als de bal in bezit is van een aanvallende speler, kent de scheidsrechter een try toe waar het contact plaatsvindt.

spelregel 6

Wedstrijdofficials



- (c) Als één van de teams voordeel heeft in het doelgebied, als de bal in bezit is van een verdedigende speler, kent de scheidsrechter het dooddrukken van de bal toe waar het contact plaatsvond.

6.A.10 DE BAL IN HET DOELGEBIED WORDT AANGERAAKT DOOR EEN NIET-SPELER

De scheidsrechter oordeelt wat er vervolgens gebeurd zou zijn en kent een try of het dooddrukken van de bal toe op de plaats waar de bal is aangeraakt.

NA DE WEDSTRIJD

6.A.11 SCORE

De scheidsrechter communiceert de score naar de teams en de wedstrijdleider toe.

6.A.12 SPELER UIT HET VELD GEZONDEN

Als een speler uit het veld gezonden wordt, geeft de scheidsrechter zo spoedig mogelijk een geschreven verslag over de overtreding van gemeen spel aan de wedstrijdleider.

6.B GRENSRECHTERS EN ASSISTENT-SCHIEDRECHTERS

VOOR DE WEDSTRIJD

6.B.1 AANWIJZEN VAN GRENSRECHTERS EN ASSISTENT-SCHIEDRECHTERS

Er zijn twee grensrechters of twee assistent-scheidsrechters voor elke wedstrijd. Tenzij deze zijn aangewezen door of onder de autoriteit van de wedstrijd leider, voorziet elk team een grensrechter.



6.B.2 EEN GRENSRECHTER OF ASSISTENT-SCHEIDSRECHTER VERVANGEN

De wedstrijdleider mag een persoon aanwijzen als vervanger voor de scheidsrechter, de grensrechters of assistent-scheidsrechters. Deze persoon wordt de reserve-grensrechter of reserve-assistent-scheidsrechter genoemd en staat in het randgebied.

6.B.3 CONTROLE OVER GRENSRECHTERS EN ASSISTENT-SCHEIDSRECHTERS

De scheidsrechter heeft controle over zowel de grensrechters als de assistent-scheidsrechters. De scheidsrechter mag hen vertellen wat de taken zijn, en mag hun beslissingen terzijde schuiven. Als een grensrechter niet voldoet, mag de scheidsrechter vragen of de grensrechter vervangen kan worden. Als de scheidsrechter gelooft dat een grensrechter schuldig is aan wangedrag, heeft de scheidsrechter de macht om de grensrechter uit het veld te sturen en een verslag te maken voor de wedstrijdleider.

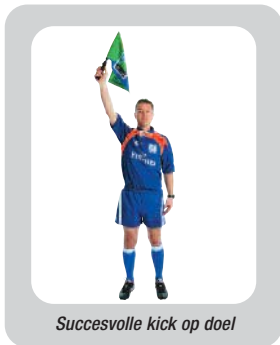
TIJDENS DE WEDSTRIJD

6.B.4 WAAR DE GRENSRECHTERS OF ASSISTENT-SCHEIDSRECHTER ZICH MOETEN BEVINDEN

- (a) Er is één grensrechter of assistent-scheidsrechter op elke zijkant van het speelveld. De grensrechter of assistent-scheidsrechter blijft uit het speelgebied behalve indien een schot op doel wordt beoordeeld. Wanneer een schot op doel wordt beoordeeld staan de grensrechters of assistent-scheidsrechters in het doelgebied achter de doelpalen.
- (b) Een assistent-scheidsrechter mag het speelgebied betreden bij een overtreding van gevaarlijk spel of wangedrag tegenover de scheidsrechter. De assistent-scheidsrechter mag dit alleen doen bij de eerst volgende stop in het spel.

6.B.5 SIGNALEREN VAN GRENSRECHTER OF ASSISTENT-SCHIEDSRECHTER

- (a) Elke grensrechter of assistent-scheidsrechter draagt een vlag of iets vergelijkbaars om beslissingen te signaleren.
- (b) **Signaleren van het resultaat van een schot op doel.** Wanneer een conversion kick of een strafschoep op doel wordt genomen, moeten de grensrechters of assistent-scheidsrechters de scheidsrechter helpen door het signaleren van het resultaat. Eén grensrechter of assistent-scheidsrechter staat bij of achter elke doelpaal. Als de bal over de lat gaat en tussen de palen, heffen de grensrechters of assistent-scheidsrechters de vlaggen om een score aan te geven.



- (c) **Signaleren van uit.** Indien de baldrager de bal uit is, moet de grensrechter of assistent-scheidsrechter de vlag omhoog houden. De grensrechter of assistent-scheidsrechter moet op de plek van de inworp staan en het team aanwijzen die de inworp mag gooien. De grensrechter of assistent-scheidsrechter moet ook signaleren wanneer de bal of de baldrager uit is in het doelgebied.



- (d) **Wanneer moet de vlag omlaag.** Wanneer de bal ingeworpen is, moet de grensrechter of assistent-scheidsrechter de vlag omlaag halen, met de volgende uitzonderingen:

Uitzondering 1: Indien de speler die ingooit met een deel van beide voeten in het speelveld komt, moet de grensrechter of assistent-scheidsrechter de vlag omhoog houden.

Uitzondering 2: Indien het team een inworp heeft gedaan, terwijl het hier geen recht op heeft, moet de grensrechter of assistent-scheidsrechter de vlag omhoog houden.

Uitzondering 3: Indien, bij een snelle inworp, de bal die uit is gegaan vervangen wordt door een andere bal, of nadat de bal uit is gegaan door iemand anders is aangeraakt behalve degene die de inworp neemt, houdt de grensrechter of assistent-scheidsrechter de vlag omhoog.

- (e) Het is aan de scheidsrechter, en niet aan de grensrechter of assistent-scheidsrechter, om te beslissen of de inworp wel of niet op de correcte plaats was genomen.
- (f) **Signaleren van gemeen spel.** Een assistent-scheidsrechter meldt gemeen spel of wangedrag door de vlag horizontaal en naar het veld toe op een rechte hoek met de zijlijn te wijzen.



6.B.6 NA HET SIGNALEREN VAN GEMEEN SPEL

Een wedstrijdleider mag het gezag aan de assistent-scheidsrechter geven om te signaleren voor gemeen spel. Als een assistent-scheidsrechter gemeen spel meldt, moet de assistent-scheidsrechter buiten het speelveld blijven en alle andere taken blijven uitvoeren tot de eerstvolgende stop in het spel. Op het verzoek van de scheidsrechter mag de assistent-scheidsrechter het speelveld betreden om de overtreding te melden bij de scheidsrechter. De scheidsrechter mag dan actie ondernemen die is benodigd. Iedere straf, die is toegekend, zal in overeenstemming zijn met spelregel 10 – Onsportief Spel.



NA DE WEDSTRIJD

6.B.7 SPELER UIT HET VELD GEZONDEN

Indien een speler uit het veld is gezonden als gevolg van een assistent-scheidsrechterssignaal en melding bij de scheidsrechter, overhandigt de assistent-scheidsrechter een geschreven melding over het incident aan de scheidsrechter zo snel mogelijk na de wedstrijd en voorziet het aan de wedstrijdleider.

6.C OVERIGE PERSONEN

6.C.1 RESERVE GRENSRECHTER OF ASSISTENT SCHEIDSRECHTER

Indien een reserve-grensrechter of assistent-scheidsrechter is aangewezen, mag de scheidsrechter zijn/haar autoriteit aangaande vervangers en wissels worden overgedragen aan de reserve-grensrechter of reserve assistent-scheidsrechter.

6.C.2 DEGENEN DIE HET SPEELGEBIED MOGEN BETREDEN

De wedstrijddokter en de niet-spelende teamleden mogen het speelgebied betreden als dat is toegestaan door de scheidsrechter.

6.C.3 GRENZEN AAN HET BETREDEN VAN HET SPEELGEBIED

In het geval van een blessure, mogen deze personen het speelgebied betreden terwijl het spel doorgaat, als zij toestemming hebben van de scheidsrechter. Anders mogen zij het speelgebied alleen betreden wanneer de bal dood is.



GEDURENDE DE WEDSTRIJD

Beschrijving van het spelen van de wedstrijd

spelregel 7	Manier van spelen
spelregel 8	Voordeel
spelregel 9	Methode van scoren
spelregel 10	Onsportief spel
spelregel 11	Buitenspel en on-side in open spel
spelregel 12	Knock-on of Voorwaartse worp



HET SPELEN VAN EEN WEDSTRIJD

Een wedstrijd wordt gestart door een aftrap.

Na de aftrap mag iedere speler, die in het veld is, de bal pakken en ermee rennen.

Iedere speler mag de bal gooien of trappen.

Iedere speler mag de bal geven aan een andere speler.

Iedere speler mag een tegenstander met de bal tackelen, vastpakken of duwen.

Iedere speler mag op de bal vallen.

Iedere speler mag deelnemen aan een scrum, ruck, maul of lineout.

Iedere speler mag de bal drukken in het doelgebied.

Een baldrager mag een hand-off gebruiken om een tegenstander af te weren.

Wat een speler ook doet, het moet overeen komen met de spelregels.



BEGRIPPEN

De voordeelregel krijgt prioriteit over de meeste andere spelregels. Het doel van de voordeelregel is om het spel meer continuïteit te geven met minder oponthoud wegens overtredingen. Spelers worden aangemoedigd om tot het fluitsignaal te spelen, ondanks overtredingen van de tegenstanders. Indien het niet in overtreding zijnde team voordeel kan behalen, zal de scheidsrechter niet onmiddellijk fluiten.

8.1 VOORDEELREGEL IN DE PRAKTIJK

- (a) De scheidsrechter is de enige beoordelaar of een team wel of geen voordeel heeft. De scheidsrechter heeft veel ruimte in het maken van beslissingen.
- (b) Voordeel kan zowel ruimtelijk als tactisch zijn.
- (c) Ruimtelijk voordeel betekent terreinwinst.
- (d) Tactisch voordeel betekent de vrijheid voor het niet-overtredende team om de bal zo te spelen als zij willen.

8.2 WANNEER VOORDEEL NIET ONTSTAAT

Het voordeel moet duidelijk en reeël zijn. Slechts een kans op voordeel is niet genoeg. Als het niet-overtredende team geen voordeel behaalt, fluit de scheidsrechter en brengt het spel terug naar de plaats van de overtreding.

8.3 WANNEER DE VOORDEELREGEL NIET WORDT TOEGEPAST

- (a) **Contact met de scheidsrechter.** Voordeel mag niet worden toegepast indien de bal, of de speler die de bal draagt, de scheidsrechter raakt.
- (b) **Bal uit de tunnel.** Voordeel mag niet worden toegepast indien de bal uit een van beide einden van de tunnel bij een scrum komt zonder dat de bal is gespeeld.

spelregel 8

Voordeel



- (c) **Geweelde scrum.** Voordeel mag niet worden toegepast indien de scrum meer dan 90 graden geweeld is. (zodat de middenlijn gepasseerd is voorbij een positie parallel aan de zijlijn).
- (d) **Ingestorte scrum.** Voordeel mag niet worden toegepast indien een scrum instort. De scheidsrechter moet onmiddellijk fluiten.
- (e) **Speler omhoog getild in de lucht.** Voordeel mag niet worden toegepast indien een speler in de scrum omhooggetild is in de lucht of geforceerd opwaarts uit een scrum komt. De scheidsrechter moet onmiddellijk fluiten.
- (f) **Nadat de bal dood gedrukt is.** Voordeel kan niet worden toegepast indien de bal doodgedrukt is.

8.4 ONMIDDELIJK FLUITEN INDIEN ER GEEN VOORDEEL IS

De scheidsrechter fluit indien er is vastgesteld dat er geen voordeel behaald kan worden door het niet-overtredende team.

8.5 MEER DAN ÉÉN OVERTREDING

- (a) Indien er meer dan één overtreding is door het hetzelfde team:
 - Als voordeel niet kan worden toegepast op de tweede overtreding past de scheidsrechter de gepaste straf toe op de eerste overtreding.
 - Indien voordeel toegepast wordt voor de tweede overtreding maar niet is behaald, past de scheidsrechter de gepaste straf toe voor de tweede overtreding.
 - Indien een van beide straffen voor gemeen spel is, past de scheidsrechter de gepaste straf toe voor die overtreding.
- (b) Als er voordeel wordt toegepast na een overtreding door het ene team en dan begaat het andere team een overtreding, fluit de scheidsrechter en past de sancties toe op de eerste overtreding.



9.A PUNTEN SCOREN

9.A.1 PUNTEN WAARDEN

Try. Indien een aanvallende speler als eerste de bal drukt in de tegenstander zijn doelgebied, is een try gescoord.

Penalty-try. Als een speler waarschijnlijk een try gescoord zou hebben maar vanwege gemeen spel van een tegenstander werd de try voorkomen, dan wordt een penalty-try toegekend tussen de doelpalen.

Conversie. Als een speler een try scoort, geeft het de speler zijn/haar team het recht om te proberen te scoren via een kick op doel; dit wordt ook toegepast op een penalty-try. Deze kick is een conversion kick: een conversion kick kan een geplaatste bal of een drop-kick zijn.

Penalty-goal. Een speler scoort een penalty door een goal te kicken uit een strafschoep.

Drop-goal. Een speler scoort een drop-goal door een goal te kicken vanuit een drop-kick in het open spel. Het team dat een vrije schoep toegekend krijgt kan geen drop-goal scoren totdat de bal dood is, of totdat een tegenstander de bal heeft aangeraakt, of de baldrager getackled heeft. Deze bepalingen gelden ook voor een scrum die in plaats van een vrije schoep genomen wordt.

SCORE

5 punten

5 punten

2 punten

3 punten

3 punten



9.A.2 KICK OP DE PALEN – SPECIALE OMSTANDIGHEDEN

- (a) Er kan geen goal gescoord worden als de bal na de drop-kick de grond, enig teamgenoot of de kicker raakt.
- (b) Indien de bal de lat gepasseerd is, is er een goal gescoord, zelfs indien de wind de bal terug in het speelveld blaast.
- (c) Als een tegenstander een overtreding begaat terwijl een kick op doel genomen wordt, maar het schot is desondanks succesvol, wordt er voordeel toegepast en geldt de score.
- (d) Spelers mogen een succesvolle strafschoot niet voorkomen door de bal aan te raken.
Straf: Strafschoot

9.B CONVERSION KICK

9.B.1 EEN CONVERSION KICK NEMEN

- (a) De kicker moet de bal gebruiken die in het spel was tenzij deze stuk is.
- (b) De kick wordt genomen op een lijn door de plek waar de try was gescoord.
- (c) Een balplaatser is een teamgenoot die de bal vasthoudt voor de kicker om te kicken.
- (d) De kicker mag de bal direct op de grond of op zand, zaagsel of een door de Bond goedgekeurd kicking-tee plaatsen.



- (e) De kicker moet de kick binnen een minuut nemen vanaf het moment dat de kicker aangeeft de intentie te hebben om te kicken. De intentie om te kicken wordt gesignaleerd door de aankomst van de kicking-tee of zand, of de speler maakt een mark op de grond. De speler moet de kick afronden binnen de minuut, zelfs als de bal omrolt en opnieuw geplaatst moet worden.

Straf: De kick wordt niet toegekend als de kicker niet binnen de toegestaande tijd kickt.

9.B.2 DE KICKER ZIJN/HAAR TEAM

- (a) Het hele team van de kicker, behalve de balplaatser, moet achter de bal staan wanneer wordt gekickt.
- (b) Noch de kicker noch de balplaatser mag iets doen om de tegenstander te misleiden om te voegt op te lopen.
- (c) Als de bal omrolt voordat de kicker de kick begint in te zetten, staat de scheidsrechter het toe aan de kicker om de bal te herplaatsten zonder buitensporige vertraging. Terwijl de bal herplaatst wordt, moeten de tegenstanders achter hun eigen doellijn blijven.

Als de bal omrolt nadat de kicker de kick begint in te zetten, mag de kicker kicken of een drop-goal proberen.

Als de bal omrolt en weg rolt van de lijn door de plek waar de try gescoord was, en de kicker kickt de bal over de lat, is er een goal gescoord.

Als de bal omrolt en uit gaat nadat de kicker de kick begint in te zetten, wordt de kick niet toegekend.

Straf: (a)-(c) Als de kicker zijn/haar team een overtreding maakt, wordt de kick niet toegekend.



9.B.3 DE TEGENSTANDER

- (a) Alle spelers van de tegenstander moeten naar hun doellijn terugtrekken en mogen niet over deze lijn stappen totdat de kicker de kick begint in te zetten. Indien een kicker dit doet, mogen zij aanvallen of springen om een goal te voorkomen maar mogen niet fysiek gesteund worden door andere spelers in deze acties.
- (b) Indien de bal omrolt nadat de kicker de kick begon in te zetten, mogen de tegenstanders doorgaan met aanvallen.
- (c) Een verdedigend team mag niet schreeuwen gedurende een kick op doel.

Straf: (a)-(c) Als de tegenstander een overtreding maakt maar de kick is succesvol, telt de goal.

Als de kick niet succesvol is, mag de kicker opnieuw een kick nemen en mag de tegenstander niet aanvallen.

Indien er weer een kick wordt toegestaan, mag de kicker alle voorbereidingen overdoen. De kicker mag het type kick veranderen.



BEGRIPPEN

Onsportief spel is alles wat een speler doet in de speelruimte dat tegen de instructies en geest van de spelregels zijn. Dit bevat obstructie, oneerlijk spel, herhaaldelijke overtredingen, gevaarlijk spel en wangedrag wat nadelig is voor het Spel.

10.1 OBSTRUCTIE

- (a) **Aanvallen of duwen.** Indien een speler en een tegenstander aan het rennen zijn om balbezit, mag geen van beide spelers de ander aanvallen. Een schouderduw is wel toegestaan.
Straf: Strafschop
- (b) **Voor de baldrager rennen.** Een speler mag niet opzettelijk voor een teamgenoot, die de bal draagt, bewegen of staan, en daardoor voorkomen dat de tegenstanders de huidige baldrager kan tackelen of de kans om potentiële baldragers te tackelen indien deze balbezit krijgt.
Straf: Strafschop
- (c) **De tackelaar blokken.** Een speler mag niet opzettelijk zich zo bewegen of gaan staan dat de speler daardoor voorkomt dat een tegenstander de baldrager kan tackelen.
Straf: Strafschop
- (d) **De bal blokken.** Een speler mag niet opzettelijk zich zo bewegen of gaan staan dat de speler daardoor voorkomt dat een tegenstander de bal kan spelen.
Straf: Strafschop
- (e) **De baldrager rent tegen een teamgenoot aan.** Een speler die de bal draagt, mag niet opzettelijk een teamgenoot als schild gebruiken door tegen de teamgenoot aan te lopen..
Straf: Strafschop

spelregel 10 Onsportief spel



10.2 ONSPORTIEF SPEL

- (a) **Opzettelijk overtreden.** Een speler mag niet opzettelijk een spelregel overtreden of onsportief spelen. De speler die opzettelijk spelregel 10 overtreedt moet, of vermaand, of gewaarschuwd worden dat indien de overtreding of een vergelijkbare overtreding herhaald wordt, het gevolg een uit het veld zending kan zijn.

Straf: Strafschop

Een penalty-try moet toegekend worden indien de overtreding waarschijnlijk een try heeft voorkomen. Een speler die voorkomt dat een try gescoord wordt door gemeen spel moet of gewaarschuwd en tijdelijk uitgesloten worden of uit het veld gezonden worden.

- (b) **Tijd verspillen.** Een speler mag niet opzettelijk tijd verspillen.

Straf: Vrije schop

- (c) **Uitgooien.** Een speler mag niet opzettelijk de bal uit of uit in het doelgebied of over de achterlijn slaan, plaatsen, duwen of gooien met de arm of hand.

Straf: Strafschop op de 15-meter lijn als de overtreding tussen de 15-meter lijn en de zijlijn is, of op de plaats van de overtreding als die elders plaatsvond in het speelveld, of, 5 meter van de doellijn en minstens 15 meter van de zijlijn als de overtreding in het doelgebied plaatsvond.

Een penalty-try moet toegekend worden als de overtreding voorkomt dat er waarschijnlijk een try gescoord zou worden.

10.3 HERHAALDELIJKE OVERTREDINGEN

- (a) **Herhaaldelijk overtreden.** Een speler mag niet herhaaldelijk een spelregel overtreden. Herhaaldelijke overtredingen is een zaak van feiten. De vraag of de speler wel of niet opzettelijk overtreedt is irrelevant.

Straf: Strafschop

Een speler die is gestraft voor herhaaldelijke overtredingen moet worden gewaarschuwd en tijdelijk worden uitgesloten.

- (b) **Herhaaldelijke overtredingen door het team.** Indien verschillende spelers van hetzelfde team herhaaldelijk dezelfde overtredingen begaan, moet de scheidsrechter beslissen of het wel of niet tot herhaaldelijk overtreden behoort. Als dat wel het geval is, geeft de scheidsrechter een algemene waarschuwing aan het team. Als de spelers de overtreding herhalen, waarschuwt en sluit de scheidsrechter de schuldige speler(s) tijdelijk uit. Als een speler van hetzelfde team dan nog een keer dezelfde overtreding begaat, zendt de scheidsrechter de schuldige speler(s) uit het veld.

Straf: Strafschop

Een penalty-try moet toegekend worden als de overtreding voorkomt dat er anders waarschijnlijk een try gescoord zou worden.

- (c) **Herhaaldelijke overtredingen: geïnterpreteerd door de scheidsrechter.** De scheidsrechter beoordeelt in hoeverre overtredingen herhaaldelijk voorkomen. De scheidsrechter zal eenduidige besluiten toepassen in representatieve- en seniorenwedstrijden. Indien een speler drie keer een overtreding maakt, moet de scheidsrechter een waarschuwing aan die speler geven.

De scheidsrechter mag deze standaard versoepelen bij de jeugd of lagere afdelingen, waar overtredingen het resultaat kunnen zijn van slechte kennis van de spelregels of een gebrek aan vaardigheid.

10.4 GEVAARLIJK SPEL EN WANGEDRAG

- (a) **Stompen of slaan.** Een speler mag een tegenstander niet slaan met de vuist of arm, inclusief elleboog, schouder, hoofd of knie(ën).
Straf: Strafschop
- (b) **Stampen of trappen.** Een speler mag niet op een tegenstander stampen of trappen.
Straf: Strafschop
- (c) **Trappen.** Een speler mag een tegenstander niet trappen.
Straf: Strafschop
- (d) **Struikelen.** Een speler mag een tegenstander niet door gebruik van zijn voet of been laten struikelen.
Straf: Strafschop

spelregel 10 Onsportief spel



- (e) **Gevaarlijk tackelen.** Een speler mag een tegenstander niet vroeg, laat of gevaarlijk tackelen.

Straf: Strafschop

Een speler mag een tegenstander niet tackelen (of proberen te tackelen) boven de schouderlijn zelfs als de tackel onder de schouderlijn begint. Een tackel rond de tegenstander zijn/haar nek of hoofd is gevaarlijk spel.

Straf: Strafschop

Een 'gestrekte-arm tackel' is gevaarlijk spel. Een speler maakt een gestrekte-arm tackel als de speler een gestrekte arm gebruikt om een tegenstander te raken.

Straf: Strafschop

Een speler zonder bal aanvallen is gevaarlijk spel.

Straf: Strafschop

Een speler mag een tegenstander niet tackelen als diens voeten van de grond zijn.

Straf: Strafschop

- (f) **Een tegenstander aanvallen zonder de bal.** Behalve in een scrum, ruck of maul, mag een speler een tegenstander, die de bal niet draagt, niet vasthouden, duwen of tegenhouden.

Straf: Strafschop

- (g) **Gevaarlijk aanvallen.** Een speler mag een tegenstander die de bal draagt niet aanvallen of onderuithalen zonder te proberen deze speler vast te pakken.

Straf: Strafschop

- (h) Een speler mag niet in een ruck of maul onbesuisd inkomen. Onbesuisd inkomen betreft ieder gemaakt contact zonder het gebruik van de armen, of zonder het vastpakken van een speler.

- (i) **Het tackelen van de springer in de lucht.** Een speler mag de tegenstander die voor de bal springt in een lineout of in open spel niet tackelen, aantikken, duwen of aan de voet of voeten trekken.

Straf: Strafschop

- (j) Een speler van de grond tillen en laten vallen of de grond inboren zodat de speler op zijn/haar hoofd en/of schouders op de grond terechtkomt, terwijl de speler zijn voeten nog steeds van de grond zijn, is gevaarlijk spel.

Straf: Strafschop

spelregel 10 Onsportief spel



- (k) **Gevaarlijk spel in een scrum, ruck of maul.** De eerste rij van een scrum mag niet onbesuid inkomen.

Straf: Strafschop

Eerste rij spelers mogen niet opzettelijk de tegenstanders van hun voeten tillen of hen opwaarts uit de scrum duwen.

Straf: Strafschop

Spelers mogen niet in een ruck of maul aanvallen zonder zich te binden aan een speler in de ruck of maul.

Straf: Strafschop

Spelers mogen niet opzettelijk een scrum, ruck of maul laten instorten.

Straf: Strafschop

- (l) **Wraak nemen.** Een speler mag geen wraak nemen. Zelfs als een tegenstander de spelregels overtreedt. Een speler mag niet iets doen dat gevaarlijk is voor de tegenstander.

Straf: Strafschop

- (m) **Optreden strijdig met sportiviteit.** Een speler mag niets in de speelruimte doen dat tegen de geest van sportiviteit is.

Straf: Strafschop

- (n) **Wangedrag terwijl de bal uit het spel is.** Als de bal uit het spel is mag een speler geen wangedrag begaan of obstructie plegen. Een speler mag zich ook niet op één of andere wijze bemoeien met de tegenstander.

Straf: Strafschop

De straf is hetzelfde als voor regel 10.4 (a)-(m) behalve dat de strafs chop wordt toegekend op de plek waar het spel wordt herstart. Als die plek op de zijlijn is of binnen 15 meter daarvan, is de mark voor de strafs chop op de 15-meter lijn, in lijn met de plaats van de overtreding.

spelregel 10 Onsportief spel



Als het spel met een 5-meter scrum hervat zou worden, is de mark voor de strafschoep op de plaats van de scrum.

Als het spel zou hervatten met een drop-out, dan mag het niet-overtredende team een mark op de 22-meter lijn kiezen om de strafschoep te nemen.

Als een strafschoep wordt toegekend en voordat de strafschoep genomen is maakt het overtredende team zich schuldig aan verder wangedrag, dan waarschuwt of zendt de scheidsrechter de schuldige speler uit het veld. Vervolgens verplaatst de scheidsrechter de mark van de strafschoep 10 meter verderop. Dit heeft betrekking op zowel de oorspronkelijke overtreding als op het wangedrag van de speler.

Als een strafschoep wordt toegekend aan een team, maar een speler van dat team is schuldig aan verder wangedrag voordat de kick genomen is, dan zal de scheidsrechter de schuldige speler waarschuwen of uit het veld zenden en de kick niet toestaan. De scheidsrechter zal een strafschoep toekennen aan de tegenstander.

Als een overtreding terwijl de bal nog in het spel is buiten het speelgebied is begaan, en die overtreding niet afgedekt wordt door deze spelregel, wordt de strafschoep toegekend op de 15-meter lijn, in lijn met waar de overtreding plaatsvond.

- (o) **De kicker te laat aanvallen.** Een speler mag niet opzettelijk een tegenstander die net de bal heeft gekickt aanvallen of belemmeren.

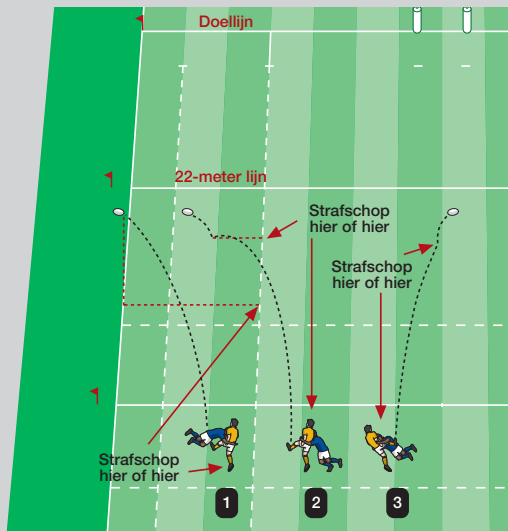
Straf: Het niet-overtredende team mag kiezen om de strafschoep te nemen op de plek waar de overtreding plaatsvond, waar de bal landt of waar het vervolgens gespeeld was.

Plaats van overtreding. Als de overtreding plaatsvindt in het kickers doelgebied, wordt een strafschoep toegekend. De strafschoep wordt op 5 meter van de doellijn, in lijn met de plaats van overtreding, maar minstens 15 meter van de zijlijn genomen.

Het niet-overtredende team mag ook kiezen om de penalty te nemen waar de bal landt of waar het vervolgens gespeeld was voor de landing. De penalty wordt minstens 15 meter van de zijlijn genomen.

Waar de bal landt. Als de bal buiten het veld landt, is de plek voor de optionele strafschoep op de 15-meter lijn, in lijn met waar de bal uit ging. Als de bal landt, of het vervolgens gespeeld is voor de landing, binnen 15-meter van de zijlijn, is de plek op de 15-meter lijn tegenover de plaats waar de bal landde of was gespeeld.

spelregel 10 Onsportief spel



Laat aanvallen van de kicker

Als de bal in het doelgebied, of over de zijlijn in het doelgebied landt, of op of over de achterlijn, is de plek voor de optionele strafschoot 5 meter van de doellijn, in lijn met de plek waar de bal de doellijn passeerde. De strafschoot wordt minstens 15 meter van de zijlijn genomen.

Als de bal de doelpaal of lat raakt, wordt de optionele strafschoot toegekend op de plek waar de bal op de grond landt.

spelregel 10 Onsportief spel



- (p) **Flying Wedge en Cavalry Charge.** Een team mag de 'Flying Wedge' of de 'Cavalry Charge' niet gebruiken.

Straf: Strafschop op de plek van de oorspronkelijke overtreding.

'Flying Wedge'. De type aanval dat bekend staat als de 'Flying Wedge' gebeurt over het algemeen dichtbij de doellijn, indien het aavallende team een strafschop of vrije schop toegekend heeft gekregen.

De kicker geeft de bal eerst een tikje en begint de aanval. De kicker begint de aanval door richting de doellijn te lopen of door te spelen naar een teamgenoot die voorwaarts loopt. Onmiddellijk binden teamgenoten aan elke zijde van de baldrager in een wig formatie. Vaak zijn één of meerdere van deze teamgenoten voor de baldrager. Een 'Flying Wedge' is niet toegestaan.

Straf: Strafschop op de plek van de oorspronkelijke overtreding.

'Cavalry Charge'. De type aanval dat bekend staat als de 'Cavalry Charge' gebeurt over het algemeen dichtbij de doellijn. Wanneer het aanvallende team een strafschop of vrije schop toegekend heeft gekregen. Of een enkele speler staat met wat afstand achter de kicker, of aanvallende spelers vormen een lijn over het veld met wat afstand achter de kicker.

Deze aanvallende spelers staan over het algemeen een meter of twee uit elkaar. Op een signaal van de kicker vallen ze in voorwaartse richting aan. Wanneer zij dichtbij komen, geeft de kicker de bal een klein tikje en passt de bal naar een speler die met wat afstand achter de kicker is gestart.

Straf: Strafschop op de plaats van overtreden.

- (q) Voordeel mag gespeeld worden bij acties van gemeen spel, maar als de overtreding een mogelijke try voorkomt, moet er een penalty-try worden toegekend.
- (r) Voor een overtreding die gemeld wordt door een assistent-scheidsrechter mag een strafschop worden toegekend op de plek waar de overtreding plaatsvond of voordeel mag worden toegepast.
- (s) Alle spelers moeten de autoriteit van de scheidsrechter respecteren. Zij moeten de scheidsrechter zijn/haar beslissingen niet betwisten. Behalve bij een aftrap of strafschop gevolgd door een vermaning, tijdelijke uitsluiting of wegzending van een speler moeten de spelers onmiddellijk stoppen met spelen indien de scheidsrechter fluit.

Straf: Strafschop



10.5 STRAFFEN

- (a) Een speler die een onderdeel van de Onsportief spel regel overtreedt moet vermaand, of gewaarschuwd of tijdelijk uitgesloten worden voor een periode van 10 minuten zuivere speeltijd of uit het veld gezonden worden.
- (b) Een speler die gewaarschuwd en tijdelijk uitgesloten is geweest en vervolgens een tweede overtreding binnen de Onsportief spel regel begaat moet uit het veld worden gezonden.

10.6 GELE EN RODE KAARTEN

- (a) Wanneer een speler gewaarschuwd en tijdelijk uitgesloten is geweest in een internationale wedstrijd, zal de scheidsrechter deze speler een gele kaart geven.
- (b) Wanneer een speler uit het veld gezonden is in een Internationale wedstrijd, zal de scheidsrechter deze speler een rode kaart geven.
- (c) Voor andere wedstrijden mag de competitieleider of Bond die jurisdictie heeft over de wedstrijd beslissen over het gebruik van gele en rode kaarten.

10.7 EEN SPELER UIT HET VELD GEZONDEN

Een speler die uit het veld is gezonden neemt niet verder deel aan de wedstrijd.



BEGRIPPEN

Bij de start van een wedstrijd staan alle spelers on-side. Als de wedstrijd vordert kunnen spelers zich in buitenspel positie bevinden. Deze spelers kunnen worden bestraft totdat zij zich weer on-side bevinden.

In het open spel is een speler buitenspel als de speler zich bevindt voor een teamgenoot die de bal draagt, of voor een teamgenoot die als laatste de bal heeft gespeeld.

Buitenspel betekent dat een speler tijdelijk niet deelneemt aan het spel. Zulke spelers worden bestraft als zij wel deelnemen aan het spel.

In open spel, kan een speler on-side gezet worden door een actie van een teamgenoot of van een tegenstander. Een speler die buitenspel staat, kan niet on-side gezet worden als de buitenspeler deelneemt aan het spel of zich voorwaarts beweegt, richting de bal. De speler kan ook niet on-side gezet worden als hij/zij verzuimd om 10 meter weg te bewegen van de plek waar de bal landt.

11.1 BUITENSPEL IN OPEN SPEL

- (a) Een speler die zich in een buitenspel positie bevindt, kan alleen worden bestraft als hij/zij één van de volgende acties onderneemt:
- zich bemoeit met het spel of,
 - zich voorwaarts beweegt, richting de bal of,
 - verzuimt om aan de 10-meter spelregel te voldoen (spelregel 11.4).

Een speler die zich in een buitenspel positie bevindt, wordt niet automatisch bestraft. Een speler die een niet bedoelde worp voorwaarts ontvangt is niet buitenspel. Een speler kan buitenspel zijn in het doelgebied.

- (b) **Buitenspel en deelnemen aan het spel.** Een speler die buitenspel staat mag niet aan het spel deelnemen. Dit betekent dat de speler de bal niet mag spelen en geen tegenstander mag hinderen in zijn/haar spel.
- (c) **Buitenspel en voorwaarts bewegen.** Indien een teamgenoot van een zich in buitenspel staande speler de bal vooruit heeft getrapt, mag de buitenspel staande speler niet richting de tegenstanders bewegen die wachten om de bal te spelen. De buitenspel staande speler mag ook niet richting de plaats waar de bal landt bewegen, totdat de speler weer on-side is gezet.

spelregel 11

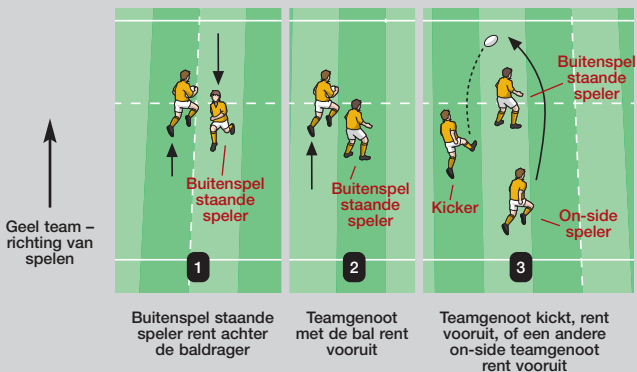
Buitenspel en on-side in open spel



11.2 ON-SIDE WORDEN GEZET DOOR DE ACTIE VAN EEN TEAMGENOOT

In open spel zijn er drie manieren waarop een buitenspel staande speler on-side kan worden gezet door acties van deze buitenspel staande speler of van teamgenoten.

- (a) **Actie door de speler.** Indien de buitenspel staande speler achter een teamgenoot rent die als laatste de bal gekickt, aangeraakt of gedragen heeft, is de speler on-side gezet.
- (b) **Actie door de baldrager.** Wanneer een teamgenoot die de bal draagt voor de speler die buitenspel staat rent, is deze speler on-side gezet.
- (c) **Actie door de kicker of andere on-side speler.** Indien de kicker, of teamgenoot die gelijk aan of achter de kicker was wanneer (of nadat) de bal werd gekickt, voor de buitenspel speler rent, is de speler on-side gezet. Wanneer er voorwaarts wordt gerend, mag de teamgenoot uit zijn of uit in het doelgebied zijn, maar de teamgenoot moet wel terugkeren in het speelgebied om de speler on-side te zetten.



Speler on-side gezet door teamgenoot

spelregel 11 Buitenspel en on-side in open spel



11.3 ON-SIDE GEZET WORDEN DOOR TEGENSTANDERS

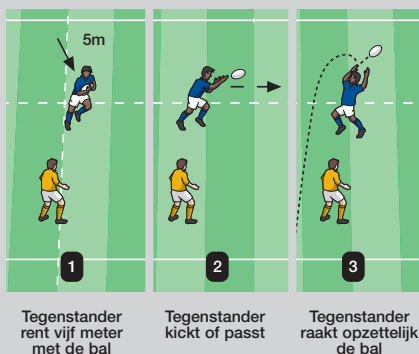
In het open spel zijn er drie manieren waarop een buitenspel staande speler on-side gezet kan worden door een actie van de tegenstander. Deze drie manieren zijn niet van toepassing op een speler die buitenspel is volgens de 10-meter spelregel.

- Rent 5 meter met de bal.** Wanneer een tegenstander die de bal draagt 5 meter rent, is de buitenspel staande speler on-side gezet.
- Kicks of passes.** Indien de tegenstander kickt of passt, is de speler die off-side was, weer on-side.
- Opzettelijk de bal raken.** Wanneer een tegenstander opzettelijk de bal raakt maar de bal niet vangt, is de buitenspel staande speler on-side gezet.

Blauw team –
richting van
spelen



Geel team –
richting van
spelen



Speler on-side gezet door tegenstanders



11.4 BUITENSPEL VOLGENS DE 10-METER SPELREGEL

- (a) Wanneer een teamgenoot van een speler die buitenspel staat de bal naar voren schopt, neemt de buitenspel staande speler deel aan het spel indien hij zich bevindt voor een denkbeeldige lijn 10 meter voor de tegenstander die klaar staat om de bal te ontvangen, of de plek waar de bal landt of wellicht gaat landen. De buitenspel staande speler dient zich direct terug te trekken achter de denkbeeldige 10-meter lijn. Bij het terugtrekken mag de buitenspel staande speler geen tegenstanders hinderen.
Straf: Strafschop
- (b) Terwijl de speler zich terugtrekt, kan de buitenspel staande speler niet on-side worden gezet door een actie van de tegenstander. Voordat de speler de volledige 10 meter heeft afgelegd is het mogelijk dat de speler on-side wordt gezet door een on-side staande teamgenoot die voorbij de speler rent.
- (c) Wanneer een speler, die buitenspel staat volgens de 10-meter spelregel, een tegenstander aanvalt die wacht om de bal te vangen, moet de scheidsrechter onmiddellijk fluiten en de buitenspel staande speler straffen. Wachten met fluiten kan gevaarlijk zijn voor de tegenstander.
Straf: Strafschop.
- (d) Wanneer een speler, die buitenspel staat volgens de 10-meter spelregel, de bal speelt die niet goed gevangen wordt door de tegenstander, moet de buitenspel staande speler worden gestraft.
Straf: Strafschop
- (e) De 10-meter spelregel wordt niet beïnvloed indien de bal een doelpaal of lat raakt. Wat belangrijk is, is waar de bal landt. Een buitenspel staande speler mag niet voor de denkbeeldige 10-meter lijn over het veld zijn.
Straf: Strafschop
- (f) De 10-meter spelregel geldt niet indien een speler de bal kickt, en een tegenstander blokt de kick (charge-down), en een teamgenoot van de kicker, die voor de denkbeeldige 10-meter lijn over het veld was, speelt vervolgens de bal. De tegenstander was niet aan het 'wachten om de bal te spelen' en de teamgenoot is on-side. De 10-meter spelregel is van toepassing als de bal door een tegenstander is aangeraakt of wordt gespeeld, maar waarbij er geen sprake is van een charge-down.

spelregel 11 Buitenspel en on-side in open spel



Straf: Indien een speler wordt bestraft voor het buitenspel staan in open spel, kiest de tegenstander voor een strafschoep op de plaats waar de overtreding is begaan of een scrum op de plek waar het overtredende team voor het laatst de bal speelde. Als de bal voor het laatst was gespeeld in dat team zijn doelgebied dan wordt de scrum 5 meter vanaf de doellijn gevormd op de plek waar het was gespeeld.

- (g) Als er meer dan één speler buitenspel staat en voorwaarts beweegt nadat een teamgenoot de bal naar voren heeft gekickt, dan is de plek van overtreding de positie van de buitenspel staande speler die het dichtste bij een tegenstander is die wacht op de bal, of het dichtste bij is op de plek waar de bal landt.

11.5 ON-SIDE GEZET WORDEN VOLGENS DE 10-METER SPELREGEL

- (a) De buitenspel staande speler moet zich terugtrekken achter de denkbeeldige 10-meter lijn over het veld, anders wordt de speler strafbaar bevonden.
- (b) Terwijl de speler zich terugtrekt kan hij/zij on-side gezet worden voordat de speler achter de denkbeeldige 10-meter lijn is. Dit kan door één van de drie acties door teamgenoten zoals gnoteerd in 11.2. Echter, de speler kan niet on-side gezet worden door een actie van de tegenstander.

11.6 PER ONGELUK BUITENSPEL

- (a) Wanneer een buitenspel staande speler het niet kan voorkomen geraakt te worden door de bal of door een teamgenoot die de bal draagt, dan is de speler per ongeluk buitenspel. Als de speler zijn/haar team hier geen voordeel uit behaalt, mag het spel doorgaan. Als de speler zijn/haar team hier wel voordeel uit behaalt, wordt een scrum gevormd en mag de tegenstander de bal ingooien.
- (b) Indien een speler de bal overgeeft aan een teamgenoot die voor hem staat, is de ontvanger buitenspel. Tenzij de ontvanger beschouwd wordt opzettelijk buitenspel te staan. (in dat geval wordt een strafschoep toegekend), is de ontvanger per ongeluk buitenspel en wordt een scrum gevormd en waarbij de tegenstander de bal mag ingooien.

spelregel 11

Buitenspel en on-side in open spel



11.7 BUITENSPEL NA EEN KNOCK-ON

Wanneer een speler een knock-on maakt en een buitenspel staande teamgenoot speelt de bal, dan mag de buitenspel staande speler bestraft worden indien het spelen van de bal voorkwam dat een tegenstander voordeel kon behalen.

Straf: Strafschop

11.8 ON-SIDE ZETTEN VAN EEN SPELER DIE ZICH TERUGTREKT TIJDENS EEN RUCK, MAUL, SCRUM OF LINEOUT

Wanneer een ruck, maul, scrum of lineout geformeerd wordt, blijft een buitenspel staande speler die zich aan het terugtrekken is conform de spelregels buitenspel, zelfs indien de tegenstander het balbezit wint en de ruck, maul, scrum of lineout geëindigd is. De speler komt pas on-side door zich terug te trekken achter de op dat moment geldende buitenspellijn. Geen enkele ander actie van de buitenspel staande speler of van zijn/haar teamgenoten kan de buitenspel staande speler on-side zetten.

Als de speler buitenspel blijft, kan de speler alleen on-side gezet worden door acties van de tegenstander. Er zijn twee soorten acties.

Tegenstander rent 5 meter met de bal. Wanneer een tegenstander die de bal draagt 5 meter heeft gerend, is de buitenspel staande speler on-side gezet. Een buitenspel staande speler is niet on-side gezet wanneer een tegenstander de bal passt. Zelfs als de tegenstanders de bal meerdere keren gepast heeft, zet deze actie de buitenspel staande speler niet on-side.

Kicks van de tegenstander. Indien een tegenstander de bal trapt, wordt de buitenspel staande speler on-side gezet.

11.9 HET SPEL VERTRAGEN

Een speler die in een buitenspel positie blijft, is aan het treuzelen. Een treuzelaar die voorkomt dat de tegenstander de bal speelt zoals zij dat willen, doet mee aan het spel, en wordt bestraft. De scheidsrechter zorgt ervoor dat deze speler geen voordeel behaalt aan het on-side komen door acties van de tegenstander.

Straf: Strafschop op de overtredende speler zijn/haar buitenspellijn.

spelregel 12 Knock-on of Voorwaartse worp



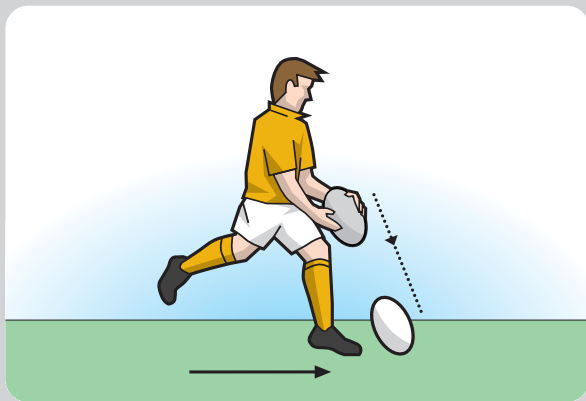
BEGRIP: KNOCK-ON

Een **knock-on** vindt plaats wanneer een speler het balbezit kwijtraakt en de bal voorwaarts gaat of indien een speler de bal voorwaarts raakt met de hand of arm, of indien de bal de hand of arm raakt en vervolgens voorwaarts gaat, en de bal raakt de grond of een andere speler voordat de oorspronkelijke speler de bal kan vangen.

'Voorwaarts' betekent richting de tegenstander zijn/haar achterlijn.

UITZONDERING

Charge down (Blokken). Als een speler de bal blokt terwijl een tegenstander de bal kickt, of gelijk na de kick, is het geen knock-on zelfs als de bal voorwaarts gaat.



Knock-on

spelregel 12 Knock-on of Voorwaartse worp

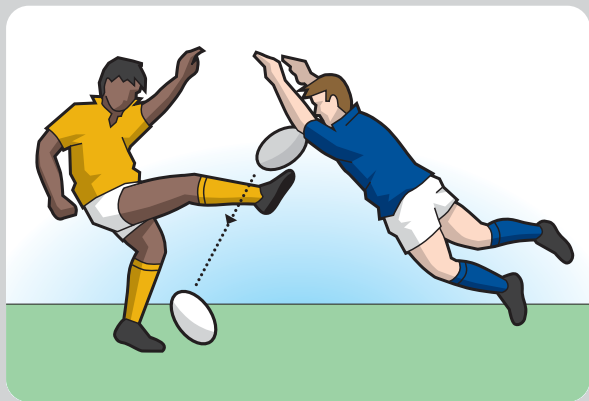


BEGRIP: VOORWAARTSE WORP

Een **Voorwaartse worp** vindt plaats als een speler de bal voorwaarts gooit of passt. 'Voorwaarts' betekent richting de achterlijn van de tegenstander.

UITZONDERING

Stuit voorwaarts. Als de bal niet voorwaarts gegooid wordt maar de bal raakt een speler of de grond en stuit vervolgens voorwaarts, is het geen voorwaartse worp.



Charge-down / Blok

spelregel 12 Knock-on of Voorwaartse worp



12.1 DE UITKOMST VAN EEN KNOCK-ON OF EEN VOORWAARTSE WORP

- (a) **Onopzettelijke knock-on of voorwaartse worp.** Een scrum wordt toegekend op de plek van de overtreding.
- (b) **Onopzettelijke knock-on of voorwaartse worp bij een lineout.** Een scrum wordt toegekend op 15 meter van de zijlijn.
- (c) **Een knock-on of voorwaartse worp het doelgebied in.** Als een aanvallende speler een knock-on of een voorwaartse worp in het speelveld maakt en de bal gaat in het doelgebied van de tegenstander, waar de bal wordt doodgemaakt, dan wordt een scrum toegekend waar de knock-on of voorwaartse worp plaatsvond.
- (d) **Een knock-on of een voorwaartse worp in het doelgebied.** Als een speler van een team een knock-on of een voorwaartse worp maakt binnen het doelgebied, wordt een 5-meter scrum toegekend in lijn met de plek van overtreding, maar minimaal 5 meter van de zijlijn.
- (e) **Opzettelijke knock-on of voorwaartse worp.** Een speler mag niet opzettelijk de bal voorwaarts slaan met de hand of arm, noch voorwaarts gooien.
Straf: Strafschop. Een penalty-try moet worden toegekend als de overtreding een waarschijnlijke try voorkomt.



GEDURENDE DE WEDSTRIJD

In het speelveld

- spelregel 13** Aftrap en herstart kicks
- spelregel 14** Bal op de grond – geen tackel
- spelregel 15** Tackel: baldrager naar de grond gebracht
- spelregel 16** Ruck
- spelregel 17** Maul
- spelregel 18** Mark

spelregel 13 Aftrap en herstart kicks



BEGRIPPEN

De aftrap vindt plaats bij de start van elke helft van een wedstrijd en aan het begin van elke periode van extra tijd. Herstart kicks vinden plaats na een score of na het drukken van een try.

13.1 WAAR EN HOE DE AFTRAP WORDT GENOMEN

- (a) Een team trapt af met een drop-kick die genomen moet worden op of achter het midden van de middenlijn.
- (b) Als de bal wordt gekickt met het verkeerde type kick, of vanaf de verkeerde plek, heeft de tegenstander twee keuzes;

Om de aftrap nog een keer te laten nemen, of

Een scrum op het midden van de middenlijn en zij mogen de bal hierbij ingooien.

13.2 WIE NEEMT DE AFTRAP EN HERSTART KICK

- (a) Aan het begin van de wedstrijd mag het team, van wie de aanvoerder gekozen heeft om de kick te nemen, na het winnen van de toss aftrappen. De tegenstander mag aftrappen als de winnende aanvoerder ervoor gekozen heeft om een speelhelft te kiezen.
- (b) Na de rust, nemen de tegenstanders van het team dat aftrapte bij het begin van de wedstrijd de aftrap.
- (c) Na een score herstart de tegenstander van het team dat heeft gescoord het spel.

13.3 POSITIE VAN DE KICKER ZIJN/HAAAR TEAM BIJ DE AFTRAP

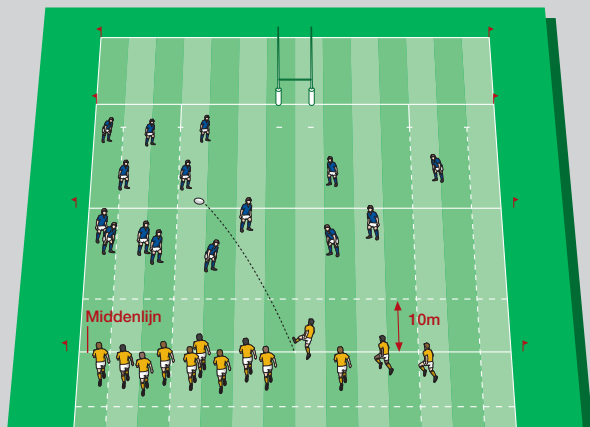
Het hele team van de kicker moet achter de bal staan wanneer de aftrap wordt genomen. Als dat niet het geval is, wordt er een scrum gevormd op het midden. De tegenstanders hebben hierbij de inworp.

spelregel 13 Aftrap en herstart kicks



13.4 POSITIE VAN HET TEAM VAN DE TEGENSTANDER BIJ DE AFTRAP

Het hele team van de tegenstander moet op of achter de 10-meter lijn staan. Als zij voorbij deze lijn staan of zij vallen aan voordat de bal gekickt is, wordt er opnieuw gekickt.



Aftrap

13.5 AFTRAP VAN 10 METER

Als de bal de tegenstanders 10-meter lijn bereikt of de 10-meter lijn bereikt en terug geblazen wordt, gaat het spel door.

spelregel 13 Aftrap en herstart kicks



13.6 AFTRAP VAN MINDER DAN 10-METER MAAR GESPEELD DOOR EEN TEGENSTANDER

Als de bal niet de tegenstanders 10-meter lijn bereikt maar als eerste wordt gespeeld door een tegenstander, gaat het spel door.

13.7 AFTRAP VAN MINDER DAN 10 METER EN NIET GESPEELD DOOR EEN TEGENSTANDER

Als de bal niet de tegenstanders 10-meter lijn heeft bereikt, heeft de tegenstander twee keuzes:

Om de aftrap nog een keer te laten nemen, of

Een scrum op het midden van de middenlijn en zij mogen de bal hierbij ingooien.

13.8 DE BAL GAAT DIRECT UIT

De bal moet in het speelveld landen. Als de bal direct uit wordt gekickt, heeft de tegenstander drie keuzes:

Om de aftrap nog een keer te laten nemen, of

Een scrum op het midden van de middenlijn en zij mogen de bal hierbij ingooien, of

De kick accepteren.

Als zij de kick accepteren, is de lineout op de middenlijn. Als de bal achter de middenlijn wordt geblazen en direct uit gaat, is de lineout op de plek waar de bal uit ging.

spelregel 13 Aftrap en herstart kicks



13.9 DE BAL GAAT IN HET DOELGEBIED

- (a) Als de bal in het doelgebied gekickt wordt, zonder dat deze wordt of is aangeraakt door een speler, dan heeft de tegenstander drie keuzes:

Om de bal te drukken, of
Om de bal dood te maken, of
Om verder te spelen.

- (b) Als de tegenstander de bal op de grond drukt, als zij de bal doodmaken, of de bal gaat dood door uit in het doelgebied te gaan, hebben zij twee keuzes:

Een scrum op het midden van de middenlijn en zij mogen de bal hierbij ingooien, of
Om het andere team de aftrap nog een keer te laten nemen.

- (c) Als zij voor de keuze gaan om de bal op de grond te drukken of dood te maken, moeten zij dit doen zonder enige vertraging. Iedere andere actie met de bal door een verdedigende speler betekent dat de speler ervoor heeft gekozen om verder te spelen.

13.10 DROP-OUT

BEGRIPPEN

Een drop-out is een drop-kick genomen door het verdedigende team. De drop-out mag overal genomen worden op of achter de 22-meter lijn.

Een drop-out wordt gebruikt om het spel te herstarten nadat een aanvallende speler de bal binnen het doelgebied geplaatst of gebracht heeft zonder overtreding, en een verdedigende speler heeft de bal dood gemaakt of het is uit in het doelgebied gegaan of op of over de achterlijn.

13.11 VERTRAGING IN DE DROP-OUT

De drop-out moet genomen worden zonder vertraging.

Straf: Vrije schop op de 22-meter lijn.

spelregel 13 Aftrap en herstart kicks



13.12 INCORRECT GENOMEN DROP-OUT

Als de bal wordt gekickt met het verkeerde type kick, of vanaf de verkeerde plaats, heeft de tegenstander twee keuzes:

Om de drop-out nog een keer te doen, of
Om een scrum op het midden van de 22-meter lijn te doen en zij mogen hierbij de bal ingooien.

13.13 DROP-OUT MOET DE LIJN PASSEREN

- (a) Als de bal niet de 22-meter lijn passeert, heeft de tegenstander twee keuzes:

Om de drop-out nog een keer te doen, of
Om een scrum op het midden van de 22-meter lijn te nemen.
Zij mogen de bal ingooien.

- (b) Als de bal de 22-meter lijn passeert maar wordt terug geblazen, gaat het spel door.

- (c) Als de bal niet de 22-meter lijn passeert, mag er voordeel worden toegepast. Een tegenstander die de bal speelt, kan een try scoren.

13.14 DROP-OUT GAAT DIRECT UIT

De bal moet in het speelveld landen. Als de kick direct uit gaat, heeft de tegenstander drie keuzes:

Om de drop-out nog een keer te laten nemen, of
Om een scrum op het midden van de 22-meter lijn te nemen en zij mogen hierbij de bal ingooien.

Om de kick te accepteren. Als zij de kick accepteren, is de inworp op de 22-meter lijn.



13.15 DROP-OUT GAAT IN DE TEGENSTANDERS DOELGEBIED

- (a) Als de bal in de tegenstanders doelgebied gekickt wordt, zonder dat deze wordt of is aangeraakt door een speler, heeft de tegenstander drie keuzes:

Om de bal te drukken, of
Om de bal dood te maken, of
Om verder te spelen.

- (b) Als de tegenstander de bal op de grond drukt, of als zij de bal doodmaken, of de bal gaat dood door uit in het doelgebied of over de achterlijn te gaan, hebben zij twee keuzes:

Een scrum op het midden van de 22-meter lijn en zij mogen de bal hierbij ingooien, of
Om het andere team de drop-out nog een keer te laten doen.

- (c) Als zij voor de keuze gaan om de bal op de grond te drukken of dood te maken, moeten zij dit doen zonder enige vertraging. Iedere andere actie met de bal door een verdedigende speler betekent dat de speler ervoor heeft gekozen om verder te spelen.

13.16 HET TEAM VAN DE KICKER

- (a) Het gehele team van de kicker moet achter de bal staan wanneer deze gekickt wordt. Zo niet, dan wordt er een scrum gevormd op het midden van de 22-meter lijn. De tegenstander heeft hierbij de inworp.
- (b) Echter, indien de kick zo snel genomen wordt dat de spelers van de kicker's team die zich terugtrekken nog steeds voor de bal zijn, zullen zij niet worden bestraft. Zij moeten niet stoppen met terugtrekken totdat zij on-side staan door een actie van een teamgenoot. Zij mogen niet deelnemen aan het spel totdat zij op deze manier on-side zijn.

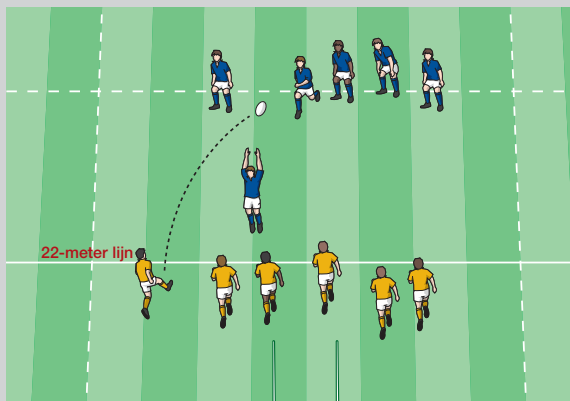
Straf: Scrum op het midden van de 22-meter lijn. De tegenstander heeft hierbij de inworp.

spelregel 13 Aftrap en herstart kicks



13.17 DE TEGENSTANDER

- (a) De tegenstander mag niet aanvallen over de 22-meter lijn voordat de bal is gekickt.
Straf: Vrije schop op de plek van overtreding.
- (b) Als een tegenstander aan de verkeerde kant van de 22-meter lijn is en daardoor de drop-out vertraagd of hindert, is de speler schuldig aan wangedrag.
Straf: Strafschop op de 22-meter lijn.



Drop out

spelregel 14 Bal op de grond – geen tackel



BEGRIPPEN

Deze situatie treedt op indien de bal beschikbaar is op de grond en een speler gaat naar de grond om de bal te pakken, behalve direct na een scrum of ruck.

Het treedt ook op indien een speler op de grond is in balbezit en niet getackeld is.

Het spel dient te worden gespeeld door spelers die op hun voeten staan. Een speler mag de bal niet onbespeelbaar maken door neer te vallen. Onbespeelbaar betekent dat de bal niet direct beschikbaar is voor één van beide teams zodat het spel verder kan gaan.

Een speler die de bal onbespeelbaar maakt, of die de tegenstander hindert door te vallen, handelt tegen het doel en de geest van het spel. De speler moet daarvoor worden bestraft.

Een speler die niet is getackeld, maar naar de grond gaat terwijl hij/zij de bal vasthoudt, of een speler die naar de grond gaat en de bal pakt, moet onmiddellijk een actie maken.

14.1 SPELERS OP DE GROND

- (a) Een speler met de bal moet onmiddellijk één van de drie dingen doen:
- Opstaan met de bal
 - De bal werpen
 - De bal loslaten
- Straf: Strafschop**
- (b) Een speler die de bal passt of loslaat moet ook opstaan of er onmiddellijk bij weg gaan.
- Straf: Strafschop**

spelregel 14 Bal op de grond – geen tackel



- (c) Een speler zonder de bal mag niet op, over of dicht bij de bal liggen om te voorkomen dat tegenstanders balbezit kunnen krijgen.
Straf: Strafschop
- (d) Een speler op de grond mag een tegenstander niet tackelen of proberen te tackelen.
Straf: Strafschop

14.2 SPELERS OP HUN VOETEN

- (a) **Vallen over de speler met de bal op de grond.** Een speler mag niet opzettelijk op of over een speler vallen die met de bal op de grond ligt.
Straf: Strafschop
- (b) **Vallen over spelers die op de grond in de buurt liggen van de bal.** Een speler mag niet opzettelijk op of over spelers vallen die op de grond liggen met de bal tussen of dichtbij hen.
Straf: Strafschop

spelregel 15

Tackel: baldrager naar de grond gebracht



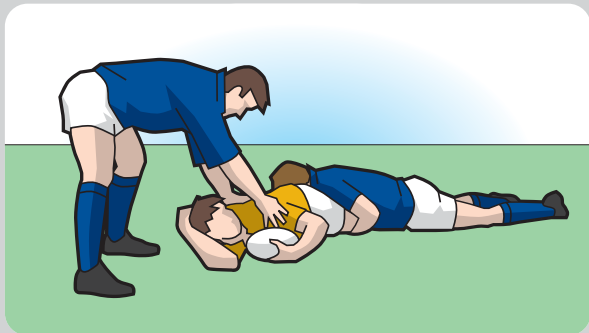
BEGRIPPEN

Een tackel vindt plaats indien de baldrager wordt vastgehouden door één of meerdere tegenstanders en naar de grond wordt gebracht.

Een baldrager die niet wordt vastgehouden is geen getackelde speler. Er heeft dan geen tackel plaatsgevonden.

Tegenstanders die de baldrager vasthouden en deze naar de grond brengen, en zelf ook naar de grond gaan, zijn de tackelaars.

Tegenstanders die de baldrager vasthouden en niet naar de grond gaan zijn geen tackelaars.



Tackel

15.1 WAAR EEN TACKEL KAN PLAATSVINDEN

Een tackel kan alleen plaatsvinden in het speelveld.

spelregel 15

Tackel: baldrager naar de grond gebracht



15.2 WANNEER EEN TACKEL NIET KAN PLAATSVINDEN

Indien de baldrager wordt vastgehouden door een tegenstander en een teamgenoot van de baldrager verbindt zich met de baldrager, wordt er een maul gevormd. Als er een maul gevormd is kan er geen tackel plaatsvinden.

15.3 DEFINITIE 'NAAR DE GROND GEBRACHT'

- (a) Als de baldrager één of beide knieën op de grond heeft, is deze speler 'naar de grond gebracht'.
- (b) Als de baldrager op de grond zit, of bovenop een andere speler op de grond, is de baldrager 'naar de grond gebracht'.

15.4 DE TACKELAAR

- (a) Indien een speler een tegenstander tackelt en zij gaan beiden naar de grond, moet de tackelaar onmiddellijk de getackelde speler loslaten.
Straf: Strafschop
- (b) De tackelaar moet onmiddellijk opstaan of weggaan bij de getackelde speler en de bal.
Straf: Strafschop
- (c) De tackelaar moet opstaan voor het spelen van de bal en mag de bal dan van iedere richting spelen.
Straf: Strafschop

15.5 DE GETACKELDE SPELER

- (a) Een getackelde speler mag niet op, over, of dicht bij de bal liggen om te voorkomen dat de tegenstander balbezit krijgt. Een getackelde speler moet proberen de bal onmiddellijk beschikbaar te maken zodat het spel kan doorgaan.
Straf: Strafschop
- (b) Een getackelde speler moet onmiddellijk de bal passen of loslaten. De getackelde speler moet ook onmiddellijk opstaan of bij de bal weggaan.
Straf: Strafschop

spelregel 15

Tackel: baldrager naar de grond gebracht



- (c) Een getackelde speler mag de bal loslaten door de bal op de grond in iedere richting te leggen. Op voorwaarde dat dit onmiddellijk gebeurt.
Straf: Strafschop
- (d) Een getackelde speler mag de bal loslaten door de bal over de grond te rollen in iedere richting behalve voorwaarts, op voorwaarde dat dit onmiddellijk gebeurt.
- (e) Als spelers van de tegenstander, die op hun voeten staan, de bal proberen te spelen, dan moet de getackelde speler de bal loslaten.
Straf: Strafschop



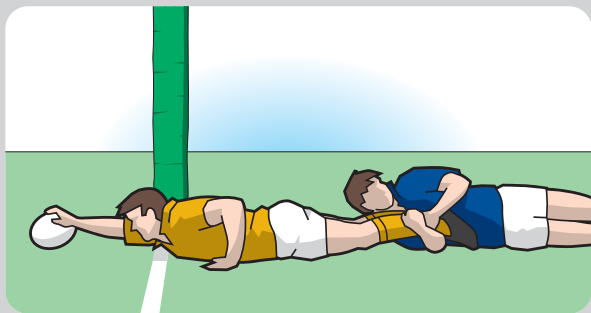
Getackelde speler moet de bal onmiddellijk loslaten

spelregel 15

Tackel: baldrager naar de grond gebracht



- (f) Als het momentum (de vaart) van de getackelde speler hem in het doelgebied brengt, kan de speler een try scoren of een touch-down maken.
- (g) Als een speler is getackeld dicht bij de doellijn, dan mag deze speler zich onmiddellijk uitstrekken en de bal op of over de doellijn op de grond drukken om een try te scoren of een touch-down te maken.



Een getackelde speler dichtbij de doellijn kan zich uitstrekken en de bal drukken om een try te scoren

15.6 ANDERE SPELERS

- (a) Na een tackel, moeten alle andere spelers op hun voeten staan wanneer zij de bal spelen. Spelers staan op hun voeten als geen ander deel van hun lichaam wordt ondersteund door de grond of door spelers op de grond.

Straf: Strafschop

Uitzondering. Bal gaat in het doelgebied. Na een tackel dicht bij de doellijn, als de bal is losgelaten en in het doelgebied is gegaan mag iedere speler, inclusief een speler op de grond, de bal drukken.

spelregel 15

Tackel: baldrager naar de grond gebracht



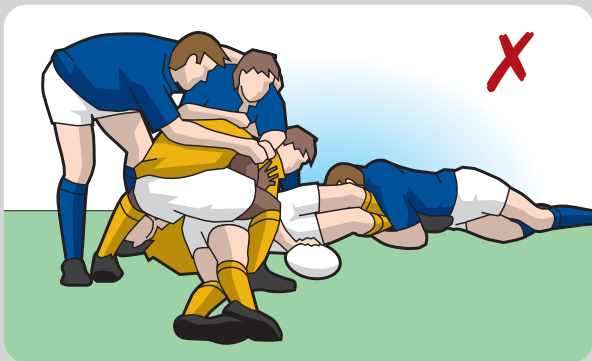
Na een tackel moeten alle spelers op hun voeten staan terwijl ze de bal spelen



Speler steunt onvoldoende op zijn voeten en speelt de bal bij een tackel

spelregel 15

Tackel: baldrager naar de grond gebracht



Speler steunt onvoldoende op zijn voeten en speelt de bal bij een tackel

- (b) Na een tackel mag iedere speler die op zijn/haar voeten staat, proberen om het balbezit te krijgen door de bal van de baldrager te pakken.
- (c) Tegenstanders van de baldrager die op hun voeten staan en de baldrager naar de grond brengen zodat de speler is getackeld, moeten de bal en ook de baldrager loslaten. Deze spelers mogen dan de bal spelen op voorwaarde dat zij op hun voeten staan. Deze spelers mogen dit doen van achter de bal en direct achter de getackelde speler of tackelaar die het dichtste bij de speler zijn doellijn is.
Straf: Strafschop
- (d) Bij een tackel of dicht bij een tackel, moeten andere spelers die de bal spelen dit doen van achter de bal en van direct achter de getackelde speler of de tackelaar die het dichtste bij de speler zijn doellijn is.
Straf: Strafschop

spelregel 15

Tackel: baldrager naar de grond gebracht



- (e) Iedere speler die balbezit krijgt bij een tackel moet de bal onmiddellijk spelen, door weg te lopen of door de bal te passen of te kicken.
Straf: Strafschop
- (f) Iedere speler die als eerste balbezit krijgt, mag niet bij de tackel of er dicht bij naar de grond gaan tenzij die getackeld wordt door een tegenstander.
Straf: Strafschop
- (g) Iedere speler die als eerste balbezit krijgt bij een tackel of dichtbij de tackel, mag getackeld worden door de tegenstander, op voorwaarde dat dit gebeurt van achter de bal of van direct achter de getackelde speler of de tackelaar die het dichtste bij de speler zijn doellijn is.
Straf: Strafschop
- (h) Na een tackel, mag geen enkele op de grond liggende speler voorkomen dat een tegenstander balbezit krijgt.
Straf: Strafschop
- (i) Na een tackel, mag geen enkele op de grond liggende speler een tegenstander tackelen of proberen te tackelen.
Straf: Strafschop
- (j) Indien een getackelde speler zich uitstrekt om de bal op of over de doellijn te drukken om een try te scoren, dan mag een tegenstander de bal van de baldrager trekken, maar mag de bal niet kicken of proberen te kicken.
Straf: Strafschop

15.7 VERBODEN HANDELINGEN

- (a) Geen enkele speler mag voorkomen dat een getackelde speler de bal passt.
Straf: Strafschop
- (b) Geen enkele speler mag voorkomen dat een getackelde speler de bal loslaat en opstaat of bij de bal weggaat.
Straf: Strafschop

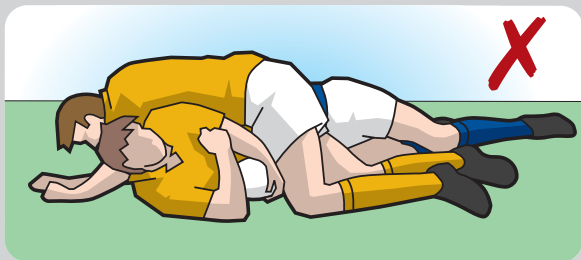
spelregel 15

Tackel: baldrager naar de grond gebracht



- (c) Geen enkele speler mag op of over de spelers vallen die op de grond liggen na een tackel met de bal tussen of dicht bij hen.

Straf: Strafschop



Geen speler mag op of over een getackelde speler vallen

- (d) Spelers op hun voeten mogen een tegenstander niet dicht bij de bal aanvallen of hinderen.

Straf: Strafschop

- (e) Het kan gevaarlijk zijn als een getackelde speler de bal niet kan loslaten of er onmiddellijk bij weg kan gaan, of wanneer wordt voorkomen dat deze speler dit kan doen. Als één van deze situaties ontstaat kent de scheidsrechter onmiddellijk een strafschop toe.

Straf: Strafschop

15.8 BIJ TWIJFEL

Als de bal onbespeelbaar wordt bij een tackel en er bestaat twijfel over welke speler zich niet aan de spelregels houdt, dan kent de scheidsrechter onmiddellijk een scrum toe met de inworp voor het team dat voorwaarts beweegt voorafgaand aan de onderbreking. Als geen van de beide teams zich voorwaarts beweegt, krijgt het aanvallende team de inworp.

spelregel 16 Ruck



BEGRIPPEN

Een ruck is een spelfase waar één of meerdere spelers van beide teams, op hun voeten, in fysiek contact, om de bal die op de grond ligt zijn aangesloten. Open spel is beëindigd.

Spelers rucken indien zij in een ruck staan en hun voeten gebruiken om te proberen om het balbezit te winnen of behouden, zonder schuldig te zijn aan gemeen spel.



Ruck

spelregel 16 Ruck



16.1 EEN RUCK VORMEN

- (a) **Waar kan een ruck plaatsvinden.** Een ruck kan alleen plaatsvinden op het speelveld.
- (b) **Hoe een ruck gevormd kan worden.** Spelers staan op hun voeten. Ten minste één speler moet in fysiek contact zijn met een tegenstander. De bal moet op de grond zijn. Als de bal om enige reden van de grond is, is er geen ruck gevormd.

16.2 BIJ EEN RUCK AANSLUITEN

- (a) Alle spelers die een ruck vormen of erbij aansluiten of eraan meedoen, moeten het hoofd en de schouders niet lager hebben dan de heupen
Straf: Vrije schop
- (b) Een speler die aan een ruck aansluit moet dat doen door aan een teamgenoot of een tegenstander met de hele arm te binden. Het binden moet of voorafgaan aan of gelijktijdig zijn met, contact met iedere ander lichaamsdeel van de speler die zich verbindt met de ruck.
Straf: Strafschop
- (c) Een hand op een andere speler plaatsen in de ruck vormt geen binding met de ruck.
Straf: Strafschop
- (d) Alle spelers die een ruck vormen, zich hieraan verbinden of er aan deelnemen moeten op hun voeten staan.
Straf: Strafschop

16.3 RUCKEN

- (a) Spelers in een ruck moeten proberen om op de voeten te blijven staan.
Straf: Strafschop
- (b) Een speler mag niet opzettelijk vallen of knielen in een ruck. Dit is gevaarlijk spel.
Straf: Strafschop
- (c) Een speler mag niet opzettelijk een ruck laten instorten. Dit is gevaarlijk spel.
Straf: Strafschop

spelregel 16 Ruck



- (d) Een speler mag niet bovenop een ruck springen.
Straf: Strafschop
- (e) Spelers mogen het hoofd en de schouders niet lager hebben dan de heupen.
Straf: Vrije schop
- (f) Een speler die in de ruck de bal naar achteren trapt, mag niet opzettelijk spelers op de grond naar achteren trappen. Een speler die voor de bal ruckt moet proberen over andere spelers op de grond heen te stappen en mag niet opzettelijk op hen staan. Een speler die ruckt moet dit dicht bij de bal doen.
Straf: Strafschop

16.4 OVERIGE RUCK OVERTREDINGEN

- (a) De spelers mogen de bal niet terugbrengen in de ruck.
Straf: Vrije schop
- (b) Spelers mogen de bal niet met de handen aanraken in een ruck. Behalve na een tackle als zij op hun voeten staan en de handen op de bal hebben voordat de ruck gevormd is.
Straf: Strafschop
- (c) Spelers mogen de bal in een ruck niet met de benen oppakken.
Straf: Strafschop
- (d) Spelers op de grond, in of dicht bij een ruck, moeten proberen om van de bal weg te gaan. Deze spelers mogen zich niet bemoeien met de bal in de ruck of als de bal uit de ruck komt.
Straf: Strafschop
- (e) Een speler mag niet op of over de bal vallen als de bal uit de ruck komt.
Straf: Strafschop
- (f) Een speler mag geen enkele actie ondernemen welke de tegenstander laat denken dat de bal uit de ruck is, terwijl de bal zich nog steeds in de ruck bevindt.
Straf: Vrije schop

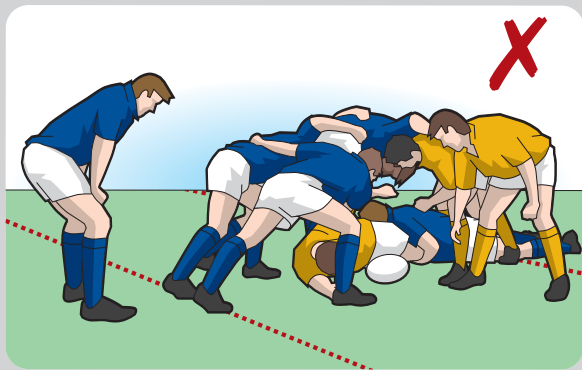
spelregel 16 Ruck



16.5 BUITENSPEL TIJDENS DE RUCK

- (a) **De buitenspellijn.** Er zijn twee buitenspellijnen parallel aan de doellijnen, één voor elk team. Elke buitenspellijn loopt door de achterste voet van de achterste speler in de ruck. Als de achterste voet van de achterste speler op of achter de doellijn is, is de doellijn de buitenspellijn voor het verdedigende team.
- (b) Spelers moeten zich of onmiddellijk verbinden aan de ruck, of zich terugtrekken achter de buitenspellijn. Als een speler aan de zijkant van de ruck blijft treuzelen, is de speler buitenspel.

Straf: Strafschop



Bij een ruck of maul, loopt de buitenspellijn door de achterste voet van de speler van hetzelfde team. De speler in het gele shirt aan de rechterkant is buitenspel.

spelregel 16 Ruck



- (c) **Spelers die aansluiten of opnieuw aansluiten aan de ruck.** Een speler die aansluit aan een ruck moet dit doen van achter de voet van de achterste teamgenoot in de ruck. Een speler mag naast de achterste speler aansluiten. Als een speler aan de ruck aan de kant van de tegenstander aansluit, of voor de achterste teamgenoot, is de speler buitenspel. Een speler mag aan een tegenstander binden op voorwaarde dat de speler niet verder buitenspel staat.

Straf: Strafschop op de buitenspellijn van het overtredende team

- (d) **Spelers die niet meedoen aan de ruck.** Als een speler voor de buitenspellijn is en niet meedoet met de ruck, dan moet de speler zich onmiddellijk terugtrekken achter de buitenspellijn. Als een speler, die achter de buitenspellijn is, de buitenspellijn overstapt en niet meedoet met de ruck is de speler buitenspel.

Straf: Strafschop op de buitenspellijn van het overtredende team.

16.6 SUCCESVOL EINDE AAN EEN RUCK

Een ruck eindigt succesvol indien de bal de ruck verlaat, of wanneer de bal op of over de doellijn is.

16.7 ONSUCCESVOL EINDE AAN EEN RUCK

- (a) Een ruck eindigt zonder succes indien de bal onbespeelbaar wordt en een scrum wordt toegekend.

Het team dat voorwaarts beweegt, direct voordat de bal onbespeelbaar werd in de ruck, mag de bal ingooien.

Als geen van beide teams voorwaarts beweegt, of als de scheidsrechter niet kan beslissen welk team voorwaarts beweegt voordat de bal onbespeelbaar werd in de ruck, mag het team dat voorwaarts beweegt voor de ruck de bal ingooien.

Als geen van beide teams zich voorwaarts beweegt, dan gooit het aanvallende team de bal in.

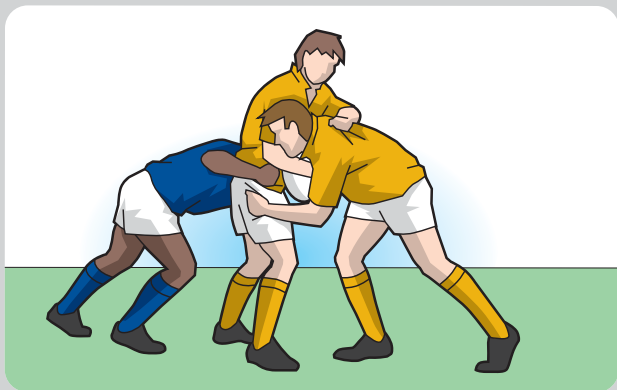
- (b) Voordat de scheidsrechter fluit voor een scrum, staat de scheidsrechter een redelijke tijd toe om de bal uit te laten komen, zeker indien één van beide teams zich voorwaarts beweegt. Als de ruck stopt te bewegen, of als de scheidsrechter besluit dat de bal waarschijnlijk niet binnen een redelijke tijd eruit komt, gebiedt de scheidsrechter een scrum.

spelregel 17 Maul



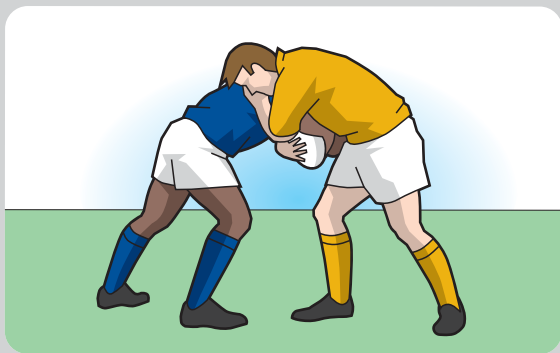
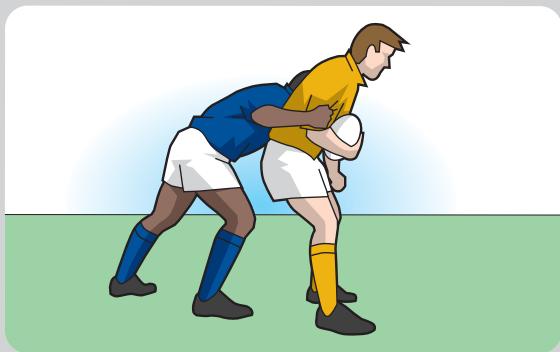
BEGRIPPEN

Een maul begint wanneer een baldrager door één of meerdere tegenstanders wordt vastgehouden, en één of meerdere teamgenoten van de baldrager zich aan hem binden. Een maul bestaat daarom, wanneer het begint, uit ten minste drie spelers, allen op hun voeten; de baldrager en één speler van elk team. Alle betrokken spelers moeten aan of in de maul gebonden zijn en moeten op de voeten staan en richting de doellijn bewegen. Het open spel is beëindigd.



Maul

spelregel 17 Maul



Maul niet gevormd

spelregel 17 Maul



17.1 EEN MAUL VORMEN

- (a) **Waar een maul kan plaatsvinden.** Een maul kan alleen plaatsvinden in het speelveld.

17.2 DEELNEMEN AAN EEN MAUL

- (a) Spelers die aan een maul aansluiten moeten het hoofd en de schouders niet lager hebben dan de heupen.
Straf: Vrije schop
- (b) Een speler moet aan of in de maul gebonden zijn en niet slechts ernaast staan.
Straf: Strafschop
- (c) Een hand plaatsen op een andere speler in de maul geldt niet als een binding met de maul.
Straf: Strafschop
- (d) **Spelers op hun voeten houden.** Spelers in een maul moeten proberen om op hun voeten te blijven staan. De baldrager in een maul mag naar de grond gaan, op voorwaarde dat de bal onmiddellijk beschikbaar is en het spel kan doorgaan
Straf: Strafschop
- (e) Een speler mag een maul niet opzettelijk laten instorten. Dit is gevaarlijk spel.
Straf: Strafschop
- (f) Een speler mag niet bovenop een maul springen.
Straf: Strafschop

17.3 OVERIGE MAUL OVERTREDINGEN

- (a) Een speler mag niet proberen om een tegenstander uit een maul te trekken.
Straf: Strafschop
- (b) Een speler mag geen enkele actie ondernemen om de tegenstander te laten denken dat de bal uit de maul is, terwijl de bal er nog in de maul is.
Straf: Vrije schop

17.4 BUITENSPEL BIJ EEN MAUL

- (a) **De buitenspelijn.** Er zijn twee buitenspelijnen parallel aan de doellijnen, één voor elk team. Elke buitenspelijn loopt door de achterste voet van de achterste speler in een maul. Als de achterste voet van de achterste speler op of achter de doellijn is, is de buitenspelijn voor het verdedigende team de doellijn.
- (b) Een speler moet deelnemen aan een maul, of zich onmiddellijk terugtrekken achter de buitenspelijn. Als een speler aan de zijkant van een maul blijft treuzelen, is deze speler buitenspel.
Straf: Strafschop op de buitenspelijn van het overtredende team
- (c) **Spelers die deelnemen aan een maul.** Spelers die gaan deelnemen aan een maul, moeten dit doen van achter de voet van de achterste teamgenoot in de maul. De speler mag naast deze speler aansluiten. Als de speler aan de kant van de tegenstander aan de maul aansluit, of voor de achterste teamgenoot, is de speler buitenspel.
Straf: Strafschop op de buitenspelijn van het overtredende team
- (d) **Spelers die niet deelnemen aan een maul.** Alle spelers die voor de buitenspelijn zijn en niet gaan deelnemen aan de maul, moeten zich onmiddellijk terugtrekken achter de buitenspelijn. Een speler die dit niet doet is buitenspel. Als een speler die achter de buitenspelijn is, hier overstapt, en vervolgens niet gaat deelnemen aan de maul, is deze buitenspel.
Straf: Strafschop op de buitenspelijn van het overtredende team
- (e) **Spelers verlaten of sluiten opnieuw aan in de maul.** Spelers die de maul verlaten moeten onmiddellijk terugtrekken achter de buitenspelijn, anders staan zij buitenspel. Als de speler opnieuw gaat deelnemen aan de maul voor de achterste teamgenoot in de maul, is diegene buitenspel. De speler mag opnieuw deelnemen aan de maul naast de achterste teamgenoot.
Straf: Strafschop op de buitenspelijn van het overtredende team

spelregel 17 Maul



- (f) Indien spelers van het team, dat niet in balbezit is in de maul, vrijwillig de maul verlaten zodat er geen spelers van dat team meer in de maul zijn, mag de maul doorgaan en zijn er twee buitenspellijnen. De buitenspellijn voor het team in balbezit loopt door de achterste voet van de achterste speler in de maul. Voor het team dat niet in balbezit is, is het een lijn die door de voorste voet van de voorste speler van het team in balbezit bij de maul loopt.

Straf: Strafschop

- (g) Indien spelers, van het team dat niet in balbezit is, vrijwillig de maul verlaten zodat er geen spelers van dat team meer in de maul zijn, mogen de spelers van dat team opnieuw deelnemen aan de maul op voorwaarde dat de eerste speler zich bindt aan de voorste speler van het team in balbezit.

Straf: Strafschop

17.5 SUCCESVOL EINDE AAN EEN MAUL

Een maul eindigt succesvol indien:

- de bal of een speler met de bal de maul verlaat
- de bal op de grond is
- de bal op of over de doellijn is.

17.6 ONSUCCESVOL EINDE AAN EEN MAUL

- (a) Een maul is onsuccesvol beëindigd indien de maul op dezelfde plek blijft of als het voor langer dan 5 seconden is gestopt met voorwaarts bewegen en een scrum wordt toegekend.
- (b) Een maul is beëindigd als de bal onbespeelbaar wordt of als de maul instort (niet als gevolg van gemeen spel) en een scrum wordt toegekend.

- (c) **Scrum na een maul.** De bal wordt ingeworpen door het team dat niet in balbezit was bij aanvang van de maul. Als de scheidsrechter niet kan beslissen welk team balbezit had, is de inworp voor het team dat voorwaarts bewoog voordat de maul stopte. Als geen van beide teams voorwaarts bewoog, heeft het aanvallende team de inworp.
- (d) Wanneer een maul stationair blijft of langer dan 5 seconden met vooruit bewegen stopt, maar de bal wordt bewogen en de scheidsrechter kan de bal zien, is een redelijke tijd toegestaan om de bal te voorschijn te laten komen. Als dit niet gebeurt binnen een redelijke tijd, wordt een scrum toegekend.
- (e) Wanneer de maul stopt met voorwaarts bewegen mag het opnieuw voorwaarts bewegen, op voorwaarde dat de beweging binnen 5 seconden gebeurt. Als de maul een tweede keer stopt met voorwaarts bewegen en de bal wordt getransporteerd en de scheidsrechter kan de bal zien, wordt er een verantwoorde tijd toegestaan om de bal te voorschijn te laten komen. Als de bal niet te voorschijn komt binnen een verantwoorde tijd, wordt een scrum toegekend.
- (f) Indien de bal in een maul onbespeelbaar wordt, staat de scheidsrechter niet toe dat er langdurig om de bal gestreden wordt. Een scrum wordt toegekend.
- (g) Als de baldrager in een maul naar de grond gaat, inclusief op één of beide knieën of gaat zitten, kent de scheidsrechter een scrum toe, tenzij de bal onmiddellijk beschikbaar is.
- (h) **Scrum na een maul wanneer de ontvanger van de bal is vastgehouden.** Als een speler die de bal vangt, direct vanuit de kick van een tegenstander, behalve van een aftrap of een drop-out, en de speler wordt onmiddellijk vastgehouden door een tegenstander, kan er zich een maul vormen. Als de maul dan stationair blijft, stopt met voorwaarts bewegen langer dan 5 seconden, of als de bal onbespeelbaar wordt, en een scrum wordt toegekend, heeft het team van de speler die de bal had gevangen hierbij de inworp.

‘Direct vanuit de kick van een tegenstander’ betekent dat de bal geen andere speler of de grond heeft geraakt voordat de speler de bal vangt.

spelregel 18 Mark



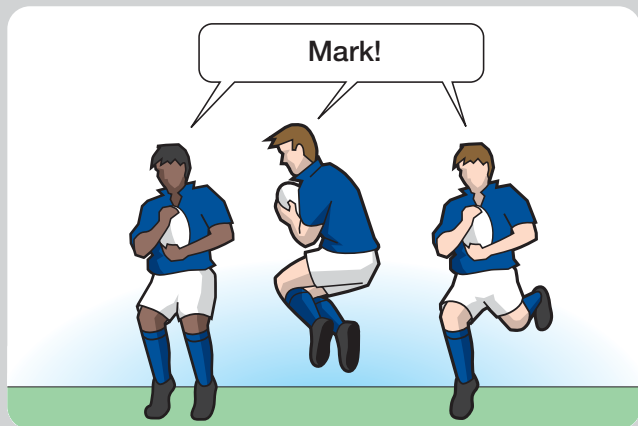
BEGRIPPEN

Om een mark te maken, moet een speler op of achter de speler zijn/haar 22-meter lijn zijn. Een speler met één voet op of achter de 22-meter lijn wordt gerekend als 'in de 22'. De speler moet een zuivere vangbal maken direct vanuit de kick van een tegenstander en direct "Mark" roepen. Een mark kan niet worden gemaakt vanuit een aftrap, of een herstart-kick behalve bij een drop-out.

Een kick wordt toegekend voor een mark. De plek voor de kick is de plek van de mark.

Een speler mag een mark maken ook al raakt de bal een doelpaal of lat voordat de bal gevangen wordt.

Een speler van het verdedigende team mag een mark maken in het doelgebied.



Mark

spelregel 18 Mark



18.1 NA EEN MARK

De scheidsrechter fluit onmiddellijk en kent een kick toe aan de speler die de mark heeft gemaakt.

18.2 KICK TOEGEKEND GEKREGEN

De kick is toegekend op de plek van de mark. Indien de mark in het doelgebied gemaakt wordt, dan wordt de schop op 5 meter van de doellijn, in lijn met de mark toegekend.

18.3 KICK – WAAR

De kick wordt genomen op of achter de mark in een lijn door de mark.

18.4 WIE KICKT

De kick wordt genomen door de speler die de mark heeft gemaakt. Als deze speler de kick niet binnen één minuut kan nemen, wordt er een scrum gevormd op de plek van de mark met de inworp voor het team van de speler die de mark heeft gemaakt. Als de mark in het doelgebied is, is de scrum 5 meter van de doellijn, in een lijn door de mark.

18.5 HOE DE KICK WORDT GENOMEN

De bepalingen van spelregel 21 – Vrije schoppen - worden toegepast op een kick na een mark.

spelregel 18 Mark



18.6 SCRUM ALTERNATIEF

- (a) Het team van de speler die de mark heeft gemaakt, mag kiezen om een scrum te nemen.
- (b) **Waar de scrum is.** Als de mark in het speelveld is, is de scrum op de plek van de mark maar tenminste 5 meter van de zijlijn. Als de mark in het doelgebied is, is de scrum 5 meter van de doellijn op een lijn door de mark, en tenminste 5 meter van de zijlijn.
- (c) **Wie heeft de inworp.** Het team van de speler die de mark heeft gemaakt heeft de inworp.

18.7 STRAFSCHOP TOEGEKEND GEKREGEN

- (a) Een tegenstander, on-side of buitenspel, mag nadat de scheidsrechter heeft gefloten een speler die een mark heeft gemaakt niet aanvallen.
Straf: Strafschop
- (b) **Waar de strafschop wordt genomen.** Als de overtredende speler on-side is, wordt de strafschop genomen op de plek van overtreding. Als de overtredende speler buitenspel is, wordt de strafschop genomen op de plek van de buitenspelijlijn (spelregel 11 - Buitenspel en on-side in open spel.)
- (c) **De strafschop.** Iedere speler, van het niet-overtredende team, mag de strafschop nemen.



GEDURENDE DE WEDSTRIJD

Hervattingen

- | | |
|---------------------|---------------------------------|
| spelregel 19 | Uit en lineout |
| spelregel 20 | Scrum |
| spelregel 21 | Strafschoppen en vrije schoppen |

spelregel 19 Uit en lineout



UIT

BEGRIPPEN

'Direct uit gekickt' betekent dat de bal uit gekickt is zonder eerst te landen op het speelgebied, en zonder een speler of scheidsrechter te raken.

'De 22' is het gebied tussen de doellijn en de 22-meter lijn, inclusief de 22-meter lijn *maar exclusief de doellijn*.

De ingooilijn is een denkbeeldige lijn in het speelveld, loodrecht op de zijlijn door de plek waar de inworp plaatsvindt.

De bal is uit wanneer het niet wordt gedragen door een speler en het de zijlijn raakt of iets of iemand op of achter de zijlijn.

De bal is uit wanneer een speler de bal draagt en de baldrager (of de bal) de zijlijn of de grond achter de zijlijn raakt. De plek waar de baldrager (of bal) de zijlijn raakt of overschrijdt is de plek waar de bal uitgaat.

De bal is uit als een speler de bal vangt en die speler een voet op de zijlijn heeft of op de grond achter de zijlijn. Als een speler één voet in het speelveld heeft en één voet buiten het speelveld en de speler houdt de bal vast, is de bal uit.

Als de bal de zijlijn overschrijdt of de zijlijn in het doelgebied en gevangen wordt door een speler die beide voeten in het speelveld heeft, is de bal niet uit of uit in het doelgebied. Zo'n speler mag de bal het speelgebied in slaan.

Als een speler springt en de bal vangt, moeten beide voeten in het speelgebied landen, anders is de bal uit of uit in het doelgebied.

Een speler die uit is mag de bal schoppen of in slaan maar niet vasthouden, op voorwaarde dat niet het vlak van de zijlijn heeft overschreden. Met vlak van de zijlijn wordt de verticale ruimte bedoeld die boven de zijlijn omhoog komt.



19.1 INWORP

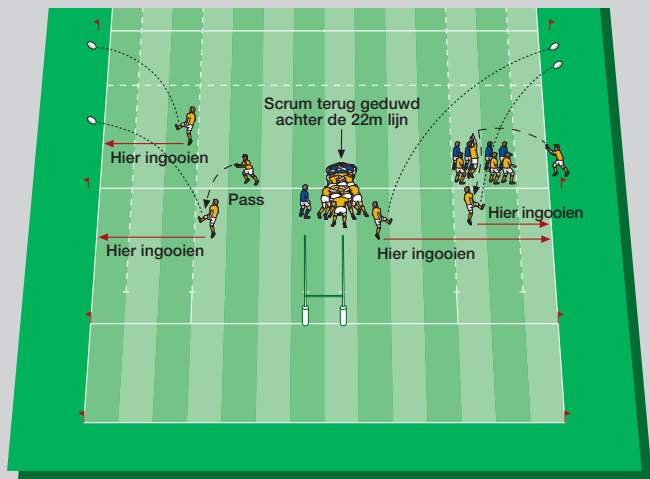
GEEN TERREINWINST

- (a) **Buiten een team zijn 22 meter gebied, kickt een teamgenoot de bal direct uit.** Behalve bij een strafschoep, als een speler ergens in het speelveld buiten de 22 de bal direct uit kickt, is er geen terreinwinst. De inworp wordt genomen op de plek op dezelfde hoogte waar de speler de bal uit kicke, of op de plek waar de bal uitging. De plek die het dichtste bij die speler zijn/haar doellijn is, wordt de plek van de inworp.
- (b) **Indien een team ervoor zorgt dat de bal in het eigen 22 meter gebied komt.** Indien een verdedigende speler de bal buiten het 22m gebied speelt en de bal gaat in zijn 22m of doelgebied zonder te worden aangeraakt door een tegenstander en die speler of een andere speler van dat team kickt de bal direct uit voordat het een tegenstander raakt, of een tackle plaatsvindt of een ruck of maul gevormd wordt, is er geen terreinwinst. Dit is van toepassing wanneer een verdedigende speler terug beweegt achter de 22 meter lijn om een snelle inworp te nemen en de bal vervolgens direct uit wordt gekickt.
- (c) Een speler staat met één of beide voeten binnen de 22 meter. De bal ligt stationair en ligt daar net buiten. Indien de speler vanaf die plek de bal uitschopt dan wordt het beschouwd alsof de bal terug in het 22 meter gebied is gebracht en zodoende is er geen terreinwinst.
- (d) **Verdedigende team brengt de bal in het eigen 22 meter gebied bij een scrum of een lineout.** Een scrum of line-out wordt buiten het 22 meter gebied genomen. De bal komt terug in de 22 meter zonder een tegenstander te raken. Er vond geen tackle, ruck of maul plaats. De bal wordt vanuit het 22 meter gebied uitgekickt. Er is geen terreinwinst.

TERREINWINST

- (e) Een speler staat met één of beide voeten binnen de 22-meter lijn en pakt de bal op die in beweging was buiten de 22-meter lijn. De speler kickt de bal uit vanuit het 22 meter gebied. De inworp vindt plaats op de plek waar de bal uit ging. Er is wel terreinwinst.

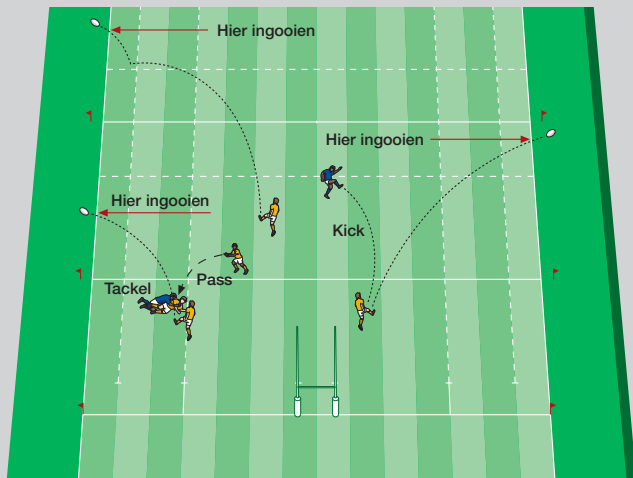
spelregel 19 Uit en lineout



Geen terreinwinst

- (f) **Speler brengt de bal in het eigen 22 meter gebied.** Een verdedigende speler staat buiten zijn 22 meter gebied. Hij brengt de bal in zijn 22 meter gebied of het doelgebied. Indien de bal een tegenstander raakt, of er is een tackle, ruck of maul en hij kickt de bal vanuit het 22 meter gebied uit, dan vindt de inworp plaats op de plek waar de bal uit ging. Er is wel terreinwinst.
- (g) **De bal komt in een speler zijn/haar 22 gebied door een tegenstander.** Indien de bal door de tegenstander in het 22 meter gebied wordt gebracht, zonder door een verdedigende speler te zijn geraakt of een verdedigende speler te raken voordat de bal de 22 meter lijn passeert, dan kan de bal direct worden uitgeschopt. De inworp vindt plaats op de plek waar de bal over de zijlijn ging.

spelregel 19 Uit en lineout



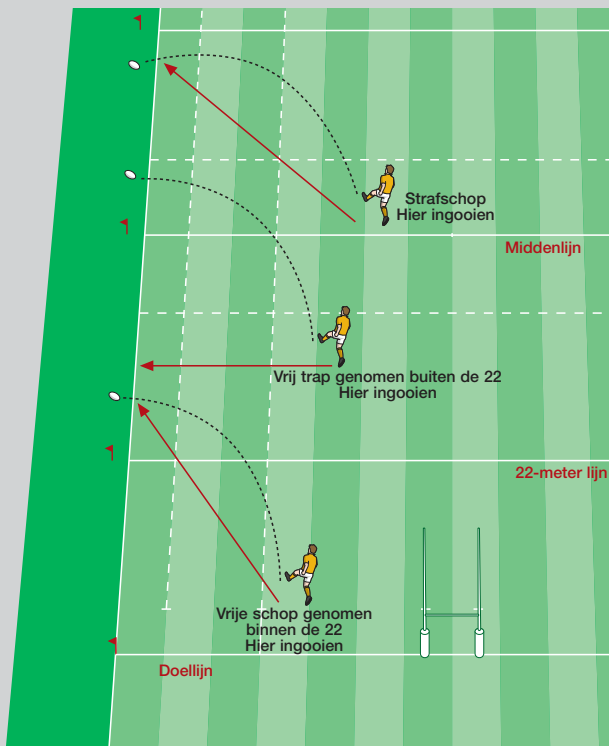
Terreinwinst

- (h) **Indirect uit gekickt.** Wanneer een speler ergens in het speelgebied de bal indirect uit kickt zo dat de bal in het speelveld stuit, wordt de inworp genomen op de plek waar de bal uitging.

Indien een speler, ergens in het speelgebied, de bal kickt en de bal raakt een tegenstander en gaat vervolgens indirect uit, dan maakt het niet uit of de bal de grond wel of niet raakt. De inworp wordt genomen op de plaats waar de bal over de zijlijn ging.

Wanneer een speler, ergens in het speelgebied, de bal uit kickt op zo'n manier dat de bal een tegenstander raakt of aangeraakt wordt door een tegenstander en dan direct uit gaat, wordt de inworp genomen in lijn met waar de tegenstander de bal raakt of waar de bal de zijlijn passeert als dat dichterbij de tegenstander zijn/haar doellijn is.

spelregel 19 Uit en lineout



Uit en inworp

spelregel 19 Uit en lineout



STRAF SCHOP

- (i) **Strafschop.** Indien een speler de bal uitkickt, vanuit een strafschop ergens op het speelgebied, dan wordt de inworp genomen waar de bal uitging.

VRIJE SCHOP

- (j) **Buiten de kicker zijn/haar 22 gebied, geen terreinwinst.** Indien een vrije schop wordt toegekend buiten het 22 meter gebied en direct uitgaat, is de inworp in lijn met waar de bal was gekickt, of waar de bal uitging als dat dichterbij de kicker zijn/haar doellijn is.
- (k) **Binnen de kicker zijn/haar 22 meter gebied of doelgebied, terreinwinst.** Indien een vrije schop wordt toegekend in het 22 meter gebied of in het doelgebied en de kick gaat direct uit, dan is de inworp op de plek waar de bal uitging.

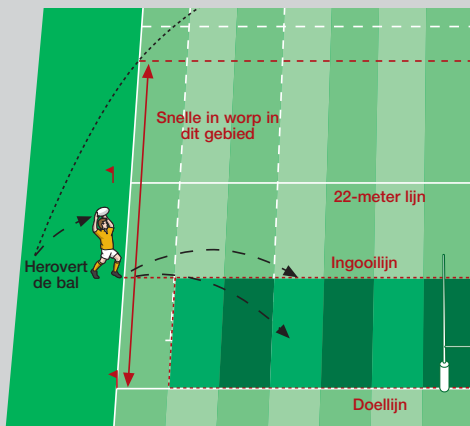
19.2 SNELLE INWORP

- (a) Een speler mag een snelle inworp nemen zonder te wachten op de vorming van een lineout.
- (b) Voor een snelle inworp mag de speler overal buiten het speelveld tussen de plek waar de bal is uitgegaan en de speler zijn/haar doellijn zijn.
- (c) Een speler mag geen snelle inworp nemen nadat er een lineout is gevormd. Als de speler dat wel doet, wordt de snelle inworp niet toegestaan. Hetzelfde team werpt in bij de lineout.
- (d) Voor een snelle inworp moet de speler de bal gebruiken die uitging. Een snelle inworp is niet toegestaan als een ander persoon de bal heeft aangeraakt, behalve de speler die ingooit en een tegenstander die ervoor zorgde dat de bal uitging. Hetzelfde team werpt in bij de lineout.

spelregel 19 Uit en lineout



- (e) Een snelle inworp is niet toegestaan als de inworp richting de doellijn van de tegenstander wordt gegooid, niet minstens 5 meter aflegt langs of achter de ingooilijn tot de 5 meter lijn van de line-out voordat de bal de grond of een speler raakt, de ingooyer met zijn voet in het speelveld stapt. De tegenstander kiest voor de lineout waar de snelle inworp geprobeerd werd, of voor een scrum op de 15-meter lijn op die plek. Als ook zij de bal incorrect ingooien bij de lineout, wordt er een scrum gevormd op de 15-meter lijn. Het team dat als eerste de inworp nam werpt de bal in bij de scrum.
- (f) Bij een snelle inworp mag een speler de bal ingooien, recht langs de ingooilijn of richting de speler zijn/haar doellijn.
- (g) Bij een snelle inworp, mag een speler naar de ingooilijn komen en die weer verlaten zonder gestraft te worden.



Snelle inworp

spelregel 19 Uit en lineout



- (h) Bij een snelle inworp, mag een speler niet voorkomen dat de bal 5 meter wordt ingegooid.
Straf: Vrije schop op de 15 meter lijn
- (i) Als een speler, die de bal draagt gedwongen wordt uit te gaan, moet die speler de bal loslaten zodat de tegenstander een snelle inworp kan nemen.
Straf: Strafschop op de 15-meter lijn.

19.3 OVERIGE INWORPEN

Op alle andere gelegenheden, wordt de inworp genomen waar de bal uitging.

19.4 WIE NEEMT DE INWORP

De inworp wordt genomen door een tegenstander van de speler die de bal het laatst in bezit had of aangeraakt heeft voordat de bal uitging. Indien hier twijfel over bestaat, is de inworp voor het aanvallende team.

Uitzondering. Wanneer een team een strafschop neemt en de bal wordt uit gekickt, dan wordt de inworp genomen door een speler van het team die de strafschop nam. Dit wordt toegepast indien de bal direct of indirect uit gekickt wordt.

19.5 SPELER IS UIT MET EEN VOET

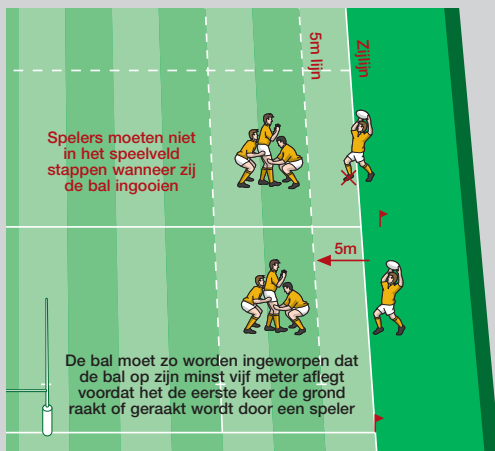
- (a) Als een speler met één of beide voeten op of achter de zijlijn (of doelzijlijn) de bal oppakt, die stationair binnen het speelgebied was, heeft die speler de bal in het speelgebied opgepakt en daarom heeft de speler de bal uitgebracht (of uit in het doelgebied).
- (b) Als een speler met één of beide voeten op of achter de zijlijn (of doelzijlijn) de bal oppakt, die in beweging binnen het speelgebied was, wordt die speler geacht de bal uit te hebben opgepakt (of uit in het doelgebied).

spelregel 19 Uit en lineout



19.6 HOE DE INWORP WORDT GENOMEN

De speler die de inworp neemt, moet op de correcte plaats staan. De speler mag niet in het speelveld stappen indien de bal wordt geworpen. De bal moet recht geworpen worden, zo dat het tenminste 5 meter langs de ingooilijn gaat voordat het eerst de grond raakt of wordt geraakt door een speler.



Hoe de inworp plaatsvindt

19.7 INCORRECTE INWORP

- (a) Als de inworp bij een lineout incorrect is, heeft de tegenstander de keuze van de inworp bij een lineout of voor een scrum op de 15-meter lijn. Als zij voor de inworp bij een lineout kiezen en de inworp is opnieuw incorrect, dan wordt er een scrum gevormd. Het team dat als eerste de inworp nam, mag de bal hierbij ingooien.

spelregel 19 Uit en lineout



- (b) De inworp bij een lineout moet genomen worden zonder vertraging en zonder te doen alsof er geworpen wordt.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn.
- (c) Een speler mag niet opzettelijk of herhaaldelijk de bal niet recht ingooien.
Straf: Strafschop op de 15-meter lijn.

LINEOUT

BEGRIPPEN

Het doel van een lineout is om, nadat de bal uit is gegaan, het spel snel, veilig en eerlijk met een inworp tussen twee rijen van spelers te herstarten.

Lineout spelers. Lineout spelers zijn de spelers die de twee rijen vormen wat het tot een lineout maakt.

Ontvanger. De ontvanger is de speler in de positie om de bal te vangen wanneer lineout spelers de bal passen of terugslaan vanuit de lineout. Iedere speler mag de ontvanger zijn maar elke team mag maar één ontvanger bij een lineout hebben.

Spelers die onderdeel in de lineout zijn en bekend staan als deelnemende spelers. Spelers die deelnemen aan de lineout zijn de speler die de inworp neemt en een directe tegenstander, de twee spelers die wachten om de bal te ontvangen vanuit de lineout en de lineout spelers.

Alle overige spelers. Alle overige spelers die niet deelnemen aan de lineout moeten tenminste 10 meter achter de ingooilijn zijn, op of achter hun doellijn als dat dichterbij is, totdat de lineout eindigt.

15-meter lijn. De 15-meter lijn is 15 meter in het veld en parallel aan de zijlijn.

Scrum na een lineout. Iedere toegekende scrum, vanwege een overtreding of een onderbreking bij de lineout, is op de 15-meter lijn op de ingooilijn.

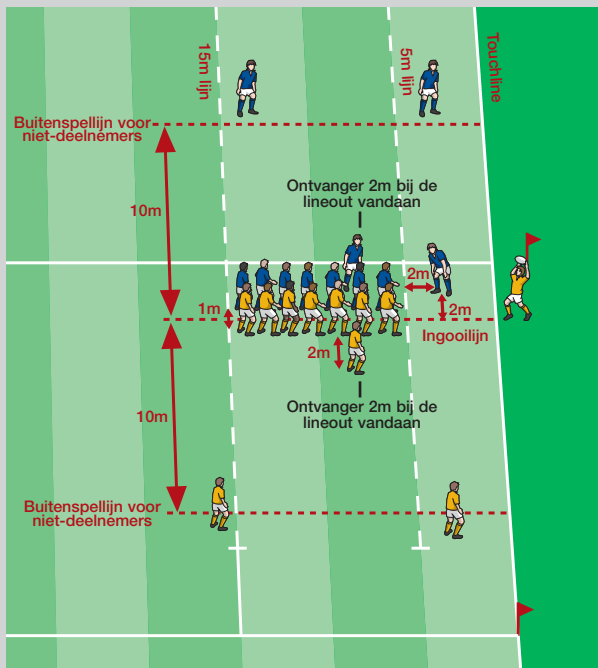
spelregel 19 Uit en lineout



19.8 EEN LINEOUT FORMEREN

- (a) **Minimum.** Tenminste twee spelers van elk team moeten een lineout formeren.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn
- (b) **Maximum.** Het team dat de inworp neemt, bepaalt het maximum aantal spelers in de lineout.
- (c) De tegenstander mag minder lineout spelers opstellen maar zij mogen er niet meer hebben.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn
- (d) Indien de bal uit is, wordt er aangenomen dat elke speler die de ingooilijn nadert dit doet om een lineout te formeren. Spelers die de ingooilijn benaderen moeten dit zonder vertraging doen. Spelers van beide teams mogen de lineout niet verlaten als zij eenmaal een positie hebben ingenomen bij de lineout totdat de lineout is geëindigd.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn
- (e) Als het team dat de inworp neemt minder dan het gebruikelijke aantal spelers in een lineout zet, dan moet de tegenstander een redelijke tijd gegeven worden om genoeg spelers uit de lineout te halen om aan deze spelregel te kunnen voldoen.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn
- (f) Deze spelers moeten de lineout zonder vertraging verlaten. Zij moeten naar de buitenspelijn gaan, 10 meter achter de ingooilijn. Als de lineout eindigt voordat zij deze lijn bereiken, mogen zij weer aan het spel deelnemen.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn.
- (g) **Weigeren een lineout te formeren.** Een team mag niet opzettelijke weigeren een lineout te vormen.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn
- (h) **Waar lineout spelers moeten staan.** De voorkant van de lineout is niet minder dan 5 meter van de zijlijn af. De achterkant van de lineout is niet meer dan 15 meter van de zijlijn af. Alle lineout spelers moeten tussen deze twee punten staan.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn

spelregel 19 Uit en lineout



De lineout

spelregel 19 Uit en lineout



- (i) **Waar de ontvanger moet staan.** De ontvanger moet tenminste 2 meter in de richting van zijn/haar doellijn staan vanaf die speler zijn/haar teamgenoten die lineout spelers zijn en tussen 5 en 15 meter van de zijlijn zijn totdat de lineout begint.

Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn

Uitzondering: De ontvanger mag in de ruimte tussen medespelers in de lineout rennen en mag iedere actie uitvoeren die beschikbaar is voor ieder ander speler in de lineout. De ontvanger is aansprakelijk voor straf ten gevolge van overtredingen in de lineout, net als ieder ander speler in de lineout.

- (j) **Speler tussen zijlijn en 5 meter.** Het team dat niet de inworp neemt, moet een speler tussen de zijlijn en de 5-meter lijn op dat team zijn zijde van de ingooilijn hebben staan wanneer de lineout is gevormd. Die speler moet **2 meter van de ingooilijn** staan en 2 meter van de 5-meter lijn.

Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn

- (k) Deelnemende spelers in een lineout mogen posities verwisselen voordat de bal is ingeworpen.

- (l) **Twee enkele rechte lijnen** De lineout spelers van beide teams vormen twee enkele parallelle lijnen, elk op een rechte hoek met de zijlijn.

Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn

- (m) Tegenstanders die een lineout vormen moeten een duidelijke ruimte tussen de binnenkant van hun schouders houden. Deze ruimte is bepaald indien spelers rechtop staan.

Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn

- (n) **Meter tussenruimte.** Elke lijn van spelers moeten een halve meter op hun zijde van de ingooilijn zijn.

Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn

- (o) De ingooilijn moet niet binnen 5 meter van de doellijn zijn.

- (p) Nadat de lineout is gevormd, maar voordat de bal is ingeworpen, mag een speler een tegenstander niet vasthouden, duwen of hinderen.

Straf: Strafschop op de 15-meter lijn



19.9 EEN LINEOUT BEGINNEN EN EINDIGEN

- (a) **De lineout begint.** De lineout begint indien de bal de handen van de speler die de inworp neemt verlaat.
- (b) **Lineout eindigt.** De lineout eindigt indien de bal of een speler die de bal draagt de lineout verlaat.

Dit is inclusief het volgende:

Indien de bal uit de lineout gegooid, geslagen of getrapt wordt, eindigt de lineout.

Indien de bal of de baldrager in het gebied tussen de 5-meter lijn en de zijlijn beweegt, eindigt de lineout.

Indien een lineout speler de bal geeft aan een speler die een peeling-off maakt, eindigt de lineout.

Indien de bal voorbij de 15-meter lijn geworpen wordt, of indien een speler de bal voorbij die lijn brengt of legt, is de lineout beëindigd.

Indien een ruck of maul zich ontwikkelt in een lineout, en alle voeten van alle spelers in de ruck of maul bewegen voorbij de ingooilijn, eindigt de lineout.

Indien de bal onbespeelbaar wordt in een lineout, eindigt de lineout. Het spel herstart door een scrum.

spelregel 19 Uit en lineout



19.10 MOGELIJKHEDEN IN EEN LINEOUT

- (a) **Leunen op een tegenstander.** Een lineout speler mag een tegenstander niet als ondersteuning gebruiken indien hij springt.
Straf: Strafschop op de 15-meter lijn
- (b) **Vasthouden of duwen.** Een lineout speler mag een tegenstander die de bal niet heeft niet vasthouden, duwen, aanvallen, hinderen of vastgrijpen behalve wanneer een ruck of maul plaatsvindt.
Straf: Strafschop op de 15-meter lijn
- (c) **Onreglementair aanvallen.** Een lineout speler mag een tegenstander niet aanvallen behalve in een poging om de tegenstander te tackelen of om de bal te spelen.
Straf: Strafschop op de 15-meter lijn
- (d) **Omhoog tillen en ondersteunen.** Spelers mogen een teamgenoot assisteren in het springen voor de bal door die speler omhoog te tillen en te ondersteunen, op voorwaarde dat de omhoog tillende en/of ondersteunende spelers de springende teamgenoot niet lager dan de korte broek aan de achterkant of lager dan de dijen aan de voorkant ondersteunen.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn
- (e) **Vooraf vastpakken is toegestaan.** Spelers die een teamgenoot die gaat springen voor de bal omhoog gaan tillen of ondersteunen mogen de teamgenoot vooraf vastpakken op voorwaarde dat dit niet lager dan de korte broek aan de achterkant of lager dan de dijen aan de voorkant plaatsvindt.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn
- (f) **Springen, ondersteunen of omhoog tillen voordat de bal is ingeworpen.** Een speler mag niet springen, omhoog getild of ondersteund worden voordat de bal de handen heeft verlaten van een speler die de inworp neemt.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn
- (g) **Een speler neerlaten.** Spelers die een springende teamgenoot ondersteunen moeten die speler neerlaten naar de grond op het moment dat de bal is gewonnen door een speler van één van de beide teams.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn

spelregel 19 Uit en lineout



X



Niet leunen op een tegenstander

X

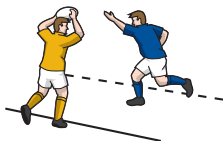


Niet vasthouden of duwen

X



Niet illegaal aanvallen



De inworp blokken

X

✓



Vooraf ondersteunen is toegestaan



Het omhoog tillen van lineout spelers is toegestaan

✓

spelregel 19 Uit en lineout



- (h) **De inworp blokken.** Een lineout speler mag niet minder dan 5 meter van de zijlijn staan. Een lineout speler mag niet voorkomen dat de bal 5 meter wordt ingeworpen.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn
- (i) Wanneer de inworp is genomen voorbij een speler in de lineout, mag die speler zich naar de ruimte tussen de zijlijn en de 5-meter lijn verplaatsen. Als de speler in die ruimte gaat, mag die speler niet achterwaarts gaan naar de speler zijn doellijn voordat de lineout eindigt, behalve in een peeling-off beweging.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn
- (j) **Vangen of afbuigen.** Indien er wordt gesprongen voor de bal, moet een speler beide handen of de binnenste arm gebruiken om de bal te vangen of te doen afbuigen. De springer mag niet alleen de buitenste arm gebruiken om de bal te vangen of te doen afbuigen. Als de springer beide handen boven het hoofd heeft, mogen een of beide handen gebruikt worden om de bal te spelen.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn

19.11 SPELER DIE DE INWORP NEEMT

Er zijn vier opties beschikbaar voor de speler die de inworp neemt:

- (a) De speler mag binnen 5 meter van de zijlijn blijven.
- (b) De speler mag zich terugtrekken naar de buitenspelijn, 10 meter achter de ingooilijn.
- (c) De speler mag aan de lineout deelnemen zodra de bal is ingeworpen.
- (d) De speler die de inworp neemt mag naar de positie van de ontvanger als die positie onbezet is.
Als de speler die de inworp neemt ergens anders heengaat, is de speler buitenspel.
Straf: Strafschop op de 15-meter lijn

spelregel 19 Uit en lineout



19.12 PEELING OFF

BEGRIPPEN

Een lineout speler maakt een 'peeling-off' wanneer die de lineout verlaat om de bal te vangen die terug wordt geslagen of geworpen door een teamgenoot.

- (a) **Wanneer:** Een speler mag geen peeling-off doen totdat de bal de handen van de speler die de inworp neemt verlaat.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn, in lijn met de ingooilijn.
- (b) Een speler die een peeling-off doet, moet in het gebied tussen die speler zijn/haar ingooilijn en 10 meter van de ingooilijn blijven, en moet blijven bewegen tot de lineout is geëindigd.
Straf: Vrije schop op de 15-meter lijn, in lijn met de ingooilijn.
- (c) Spelers mogen van positie verwisselen in de lineout totdat de inworp is genomen.

19.13 BUITENSPEL BIJ DE LINEOUT

- (a) Wanneer er zich een lineout vormt, zijn er twee aparte buitenspelrijen voor de teams. De buitenspelrijen zijn parallel aan de doellijnen.
- (b) **Deelnemende spelers.** Eén buitenspelrij geldt voor de spelers die deelnemen in de lineout (doorgaans sommige of alle voorwaartsen, plus de ontvanger en de speler die de inworp neemt). Totdat de bal is ingeworpen, en is geraakt door een speler of de grond, is deze buitenspelrij de ingooilijn. Daarna, is de buitenspelrij een lijn door de bal.
- (c) **Spelers die niet deelnemen.** De andere buitenspelrij geldt voor de spelers die niet deelnemen aan de lineout (doorgaans de driekwartens). Voor hen, is de buitenspelrij 10 meter achter de ingooilijn of de eigen doellijn, als die dichterbij is.

spelregel 19 Uit en lineout



19.14 BUITENSPEL BIJ DEELNAME AAN DE LINEOUT

- (a) **Voordat de bal geraakt is door een speler of de grond.** Een speler mag de ingooilijn niet overschrijden. Een speler is buitenspel als, voordat de bal een speler of de grond raakt, die speler de ingooilijn overschrijdt. Tenzij dit gebeurt als de speler springt voor de bal. De speler moet springen van zijn/haar kant van de ingooilijn.

Straf: Strafschop op de 15-meter lijn

- (b) Als een speler springt en de ingooilijn overschrijdt maar de bal niet vangt, wordt die speler niet gestraft, op voorwaarde dat de speler zonder vertraging on-side gaat.

Spelers die springen voor de bal mogen een stap in iedere richting maken op voorwaarde dat zij niet de ingooilijn overschrijden.

Straf: Strafschop op de 15-meter lijn

- (c) **Nadat de bal is geraakt door een speler of de grond.** Een speler die de bal niet draagt is buitenspel, als, nadat de bal is geraakt door een speler of de grond, die speler stapt vóór de bal, tenzij die een tegenstander tackelt (of dit probeert). Iedere poging om te tackelen moet starten aan die spelers kant van de bal.

Straf: Strafschop op de 15-meter lijn

- (d) De scheidsrechter moet iedere speler bestraffen die, opzettelijk of niet, zich in een buitenspel positie beweegt zonder te proberen om balbezit te krijgen of een tegenstander te tackelen.

Straf: Strafschop op de 15-meter lijn

- (e) Geen speler van ieder team die deelneemt aan de lineout mag deze verlaten totdat de lineout is geëindigd.

Straf: Strafschop op de 15-meter lijn

spelregel 19 Uit en lineout



- (f) **Lange inworp.** Als een speler die de inworp neemt, de bal ingooit voorbij de 15-meter lijn, mag een speler die deelneemt aan de lineout voorbij de 15-meter lijn rennen, zodra de bal de handen van de speler die de inworp neemt verlaat.

Als dit gebeurt, mag ook een tegenstander voorbij de 15-meter lijn rennen. Als een speler voorbij de 15-meter lijn rent om een lange inworp te nemen, en de bal is niet voorbij de 15-meter lijn, is deze speler buitenspel en moet de speler hiervoor gestraft worden.

Straf: Strafschop op de 15-meter lijn

- (g) **Ruck en maul vanuit een lineout.** Wanneer er een ruck of maul ontstaat in een lineout, is de buitenspellijn voor een speler die deelneemt in de lineout niet langer door de bal. De buitenspellijn is nu de achterste voet van die speler zijn/haar team in de ruck of maul.
- (h) De lineout eindigt wanneer de ruck of maul de ingooilijn verlaat. Om dit te laten gebeuren, moeten alle voeten van de spelers in de ruck of maul de ingooilijn hebben verlaten.
- (i) Een speler die deelneemt aan de lineout, moet, óf deelnemen aan de ruck of maul, óf zich terugtrekken tot de buitenspellijn en hier blijven. Anders is deze speler buitenspel.

Straf: Strafschop op de 15-meter lijn

- (j) De rest van de spelregels van een ruck of maul worden toegepast. Een speler mag niet deelnemen aan de ruck of maul vanaf de kant van de tegenstander.

Straf: Strafschop

- (k) Spelers mogen niet gaan deelnemen voor de buitenspellijn. Doen zij dit wel, dan zijn ze buitenspel.

Straf: Strafschop op de 15-meter lijn

spelregel 19 Uit en lineout



19.15 BUITENSPEL BIJ GEEN DEELNAME AAN DE LINEOUT

- (a) Een speler die niet deelneemt aan de lineout is buitenspel als die speler de buitenspellijn overschrijdt voordat de lineout is geëindigd.
Straf: Strafschop op de buitenspellijn van het overtredende team, tegenover de plek van overtreding en tenminste 15 meter van de zijlijn af.
- (b) **Spelers nog niet on-side wanneer die bal is ingeworpen.** Een speler mag de bal ingooien zelfs als een teamgenoot de buitenspellijn nog niet heeft bereikt. Hoewel, als deze speler niet probeert om zonder vertraging een on-side positie te bereiken, is deze speler buitenspel.
Straf: Strafschop op de buitenspellijn van het overtredende team, tegenover de plek van overtreding en tenminste 15 meter van de zijlijn af
- (c) **Lange inworp.** Als de speler die de inworp neemt de bal voorbij de 15-meter lijn werpt, mag een speler van hetzelfde team naar voren rennen om de bal te pakken zodra de bal de handen van de speler die de inworp neemt verlaat. Als de speler dit doet, mag de tegenstander ook naar voren rennen. Als een speler naar voren rent om een lange inworp te ontvangen, en de bal is niet voorbij de 15-meter lijn, is deze speler buitenspel en moet hiervoor worden gestraft.
Straf: Strafschop op de buitenspellijn van het overtredende team, tegenovergesteld aan de plek van overtreding en tenminste 15 meter van de zijlijn af
- (d) **Ruck of maul vanuit een lineout.** Indien een ruck of maul ontstaat in een lineout, is de lineout niet geëindigd voordat alle voeten van alle spelers in de ruck of maul voorbij de ingooilijn zijn.

Tot dan, is de buitenspellijn voor spelers die niet deelnemen aan de lineout nog steeds 10 meter achter de ingooilijn, of de doellijn als dat dichterbij is. Een speler die deze buitenspellijn overschrijdt is buitenspel.

Straf: Strafschop op de buitenspellijn, tenminste 15 meter van de zijlijn af

BEGRIPPEN

Het doel van de scrum is om het spel, na een kleine overtreding of oponthoud snel, veilig en eerlijk te herstarten.

Een scrum wordt gevormd in het speelveld indien acht spelers van elk team, gebonden met elkaar in drie rijen van elk team, zo dichtbij de tegenstander komen dat de hoofden van de eerste rij onderling in elkaar schuiven. Dit creëert een tunnel waar de scrumhalf de bal ingooit zodat de eerste rij spelers kunnen strijden om balbezit door de bal te hoeken met één van beide voeten.

De middelste rij van een scrum moet niet binnen 5 meter van de doellijn zijn. Een scrum kan niet plaatsvinden binnen 5 meter van een zijlijn.

De tunnel is de ruimte tussen de twee eerste rijen.

De speler van één van beide teams die de bal in de scrum gooit is de scrumhalf.

De middelste lijn is een denkbeeldige lijn op de grond in de tunnel, onder de lijn waar de schouders van de twee eerste rijen elkaar raken.

De spelers aan beide kanten van de hooker zijn de props. De linker props zijn de loose-head props. De rechter props zijn de tight-head props.

De twee spelers in de tweede rij, die tegen de props en de hooker duwen, zijn de locks.

De buitenste spelers, die zich binden aan de tweede of derde rij, zijn de flankers.

De speler in de derde rij, die normaal gesproken duwt tegen de beide locks, is de No. 8. Alternatief, de No. 8 mag tegen een lock en een flanker duwen.

20.1 EEN SCRUM VORMEN

- (a) **Waar een scrum plaatsvindt.** De plaats voor een scrum is de plek waar de overtreding of oponthoud heeft plaatsgevonden, of zo dicht als praktisch mogelijk in het speelveld, tenzij anders staat omschreven in de spelregels.
- (b) Als dit minder dan 5 meter van de zijlijn af is, is de plaats voor de scrum 5 meter van die zijlijn. Een scrum kan alleen plaatsvinden in het speelveld. De middelste lijn van een scrum mag niet binnen 5 meter van de doellijn zijn wanneer de scrum gevormd wordt.
- (c) Als er een overtreding of oponthoud in het doelgebied is, is de plaats voor de scrum 5 meter van de doellijn. De scrum wordt gevormd in lijn met de overtreding of het oponthoud.
- (d) **Geen vertraging.** Een team mag niet opzettelijk vertragen bij het formeren van een scrum.
Straf: Vrije schop
- (e) **Aantal spelers: acht.** Een scrum moet uit acht spelers van elk team bestaan. Alle acht spelers moeten gebonden blijven totdat de scrum eindigt. Elke eerste rij moet bestaan uit drie spelers, niet meer en niet minder. Twee locks moeten de tweede rij vormen.
Straf: Strafschop

Uitzondering: Indien een team is gereduceerd tot minder dan vijftien spelers, voor welke reden dan ook, dan mag het aantal spelers van elk team in de scrum gelijkmatig verminderd worden. Indien een toegestane vermindering gemaakt wordt door één team, is het geen vereiste voor het andere team om een gelijkwaardige vermindering te maken. Daarbij opgemerkt dat een team niet minder dan 5 spelers in een scrum mag hebben.

Straf: Strafschop

- (f) **Eerste rijen komen in.** Eerst, geeft de scheidsrechter met de voet de plaats waar de scrum gevormd moet worden aan. Voordat de twee eerste rijen samenkomen, moeten zij niet meer dan een armlengte uit elkaar staan. De bal is in de scrumhalf zijn handen, klaar om ingeworpen te worden. De eerste rijen moeten hurken zo dat wanneer zij elkaar treffen, elke speler zijn hoofd en schouders niet lager heeft dan de heupen. De eerste rijen moet onderling aansluiten zo dat geen enkele speler zijn/haar hoofd naast het hoofd van een teamgenoot is.
Straf: Vrije schop

- (g) De scheidsrechter zal “crouch” en dan “touch” roepen. De eerste rijen hurken en ze gebruiken de buitenste arm om contact met de buitenste schouder prop van de tegenstander te maken. De props trekken vervolgens hun arm terug. De scheidsrechter zal dan “pause” roepen. Na een korte pauze roept de scheidsrechter “engage”. De eerste rijen mogen dan inkomen. De opdracht ‘engage is geen commando maar een indicatie dat de eerste rijen mogen inkomen als ze daar klaar voor zijn.
Straf: Vrije schop
- (h) Een gehurkte lichaamshouding is de verandering van de stand van het lichaam door de knieën te buigen om in te kunnen komen zonder te forceren.
- (i) **Onbesuist inkomen.** Een eerste rij mag zich niet formeren op een afstand van de tegenstander en dan onbesuist inkomen. Dit is gevaarlijk spel.
Straf: Strafschop
- (j) **Stationair en parallel.** Totdat de bal de handen van de scrum-half verlaat, moet de scrum stationair blijven en de middelste lijn moet parallel aan de doellijnen zijn. Een team mag de scrum niet van de mark wegduwen voordat de bal is ingeworpen.
Straf: Vrije schop

20.2 EERSTE-RIJ SPELERS POSITIES

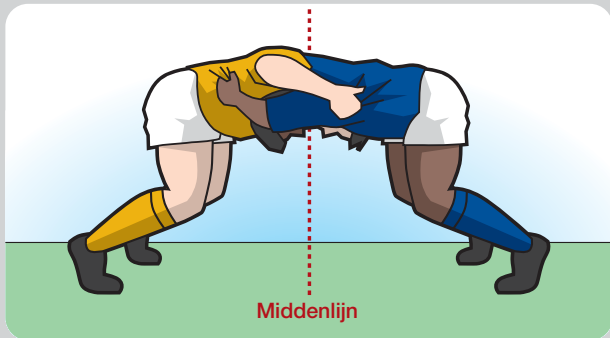
- (a) **Alle spelers in de positie om te duwen.** Indien een scrum gevormd is, moet het lichaam en de voeten van elke eerste rij speler in een normale positie zijn om een voorwaartse duw te maken.
Straf: Vrije schop
- (b) Dit betekent dat de eerste rij spelers beide voeten op de grond moeten hebben, met hun gewicht vast op tenminste één voet. Spelers mogen hun voeten niet kruisen, hoewel de voet van een speler met een teamgenoot zijn/haar voet mag kruisen. Elke speler zijn/haar schouders mogen niet lager zijn dan de heupen.
Straf: Vrije schop
- (c) **Hooker in de positie om te hoeken.** Totdat de bal is ingeworpen, moet de hooker in een positie zijn om de bal te hoeken. De hookers moeten beide voeten op de grond hebben, met hun gewicht vast op tenminste één voet. Een hooker zijn/haar voorste voet mag niet voor de voorste voet de props zijn van hetzelfde team.
Straf: Vrije schop

20.3 BINDEN IN DE SCRUM

BEGRIPPEN

Indien een speler zich bindt met een teamgenoot, moet de speler de hele arm van hand tot schouder gebruiken om het lichaam van de teamgenoot vast te pakken op of onder de oksel. Alleen maar een hand plaatsen op een andere speler geldt niet als binden.

- (a) **Binding door alle eerste rij spelers.** Alle eerste rij spelers moeten zich stevig en doorlopend binden vanaf de start tot het eind van de scrum.
Straf: Strafschop
- (b) **Binding door de hookers.** De hooker mag zich binden over of onder de armen van de props. De props mogen de hooker niet ondersteunen zodat de hooker geen gewicht heeft op één van beide voeten.
Straf: Strafschop
- (c) **Binding door de loose-head props.** Een loose-head prop moet zich binden op de tight-head prop van de tegenstander door de linkerarm te plaatsen binnen de rechterarm van de tight-head en zijn/haar shirt vast te pakken op de achter- of zijkant. De loose-head prop mag niet aan de borst, arm, mouw of kraag van de tight-head prop van de tegenstander binden. De loose-head prop mag geen enkele neerwaartse druk uitoefenen.
Straf: Strafschop
- (d) **Binding door tight-head props.** Een tight-head prop moet zich binden aan de loose-head prop van de tegenstander door de rechterarm buiten de linker bovenarm van de loose-head prop van de tegenstander te plaatsen. De tight-head prop mag alleen met de rechterhand de loose-head prop zijn/haar shirt op de achter- of zijkant vastpakken. De tight-head prop mag niet aan de borst, arm, mouw of kraag van de loose-head prop van de tegenstander binden. De tight-head prop mag geen enkele neerwaartse druk uitoefenen.
Straf: Strafschop
- (e) Zowel de loose-head props als de tight-head props mogen de binding veranderen, op voorwaarde dat dit overeenkomt met deze spelregel.



Binding door de props

- (f) **Binding door alle andere spelers.** Alle spelers in een scrum, behalve de eerste rij-spelers, moeten zich binden aan het lichaam van een lock met tenminste één arm voordat de scrum inkomt. De locks moeten zich binden met de props voor hen. Geen andere speler behalve een prop mag een tegenstander vasthouden.
Straf: Strafschop
- (g) **Flanker hindert scrumhalf tegenstander.** Een flanker mag zich binden in iedere hoek, op voorwaarde dat de flanker zich op de juiste manier heeft gebonden. De flanker mag die hoek niet verwijderen en op die manier de scrumhalf hinderen die voorwaarts beweegt.
Straf: Strafschop
- (h) **Scrum stort in.** Als een scrum instort, moet de scheidsrechter onmiddellijk fluiten zodat de spelers stoppen met duwen.
- (i) **Speler omhoog geduwd.** Als een speler omhoog wordt getild in een scrum, of omhoog wordt geduwd uit de scrum, moet de scheidsrechter onmiddellijk fluiten zodat de spelers stoppen met duwen.

spelregel 20 Scrum



20.4 HET TEAM DAT DE INWORP NEEMT BIJ EEN SCRUM

- (a) Na een overtreding neemt het team dat de overtreding niet veroorzaakte de inworp.
- (b) Scrum na een ruck. Verwijzen naar spelregel 16.7.
- (c) Scrum na een maul. Verwijzen naar spelregel 17.6.
- (d) **Scrum na ieder ander oponthoud.** Na ieder ander oponthoud of onregelmatigheid niet afgedekt door de spelregels, het team dat zich voorwaarts bewoog voor het oponthoud neemt de inworp. Als geen van beide teams voorwaarts bewoog, neemt het aanvallende team de inworp.
- (e) Indien een scrum stationair blijft en de bal niet onmiddellijk verschijnt, wordt opnieuw de scrum genomen op de plek van het oponthoud. De bal wordt ingeworpen door het team dat niet in balbezit was op moment van het oponthoud.
- (f) Indien een scrum stationair wordt en niet onmiddellijk start te bewegen, moet de bal onmiddellijk verschijnen. Als dit niet gebeurt, wordt opnieuw de scrum genomen. De bal wordt ingeworpen door het team dat niet in balbezit was op moment van het oponthoud.
- (g) Als een scrum instort of omhoog in de lucht gaat zonder een straf, wordt de scrum opnieuw genomen en het team dat oorspronkelijk de inworp nam zal de bal opnieuw mogen ingooien.

Als een scrum hervormd moet worden door een reden die niet is beschreven en niet gedekt wordt door deze spelregel, is de inworp opnieuw voor het team dat oorspronkelijk de inworp nam.

20.5 DE BAL IN EEN SCRUM WERPEN

Geen vertraging. Op het moment wanneer de eerste rijen zijn samengekomen, moet de scrumhalf de bal zonder vertraging ingooien. De scrumhalf moet de bal ingooien wanneer de scheidsrechter zegt dat het moet. De scrumhalf moet de bal ingooien van de kant van de scrum die het eerste gekozen is.

Straf: Vrije schop

20.6 DE WIJZE WAAROP DE SCRUMHALF DE BAL INGOOIT

- (a) De scrumhalf moet één meter van de mark op de middelste lijn staan zodat die speler zijn/haar hoofd de scrum niet raakt of voorbij de dichtst zijnde eerste rij speler gaat.
Straf: Vrije schop
- (b) De scrumhalf moet de bal met beide handen vasthouden, met de langste as parallel aan de grond en aan de zijlijn over de middelste lijn tussen de eerste rijen, halverwege tussen knie en enkel.
Straf: Vrije schop



Inworp bij de scrum

spelregel 20 Scrum



- (c) De scrumhalf moet de bal snel ingooien. De bal moet worden losgelaten van de scrumhalf zijn/haar handen van buiten de tunnel.
Straf: Vrije schop
- (d) De scrumhalf moet de bal recht langs de middelste lijn ingooien, zodat de bal als eerste voorbij de breedte van de dichtstbijzijnde prop zijn/haar schouders de grond raakt.
Straf: Vrije schop
- (e) De scrumhalf moet de bal ingooien met een enkele voorwaartse beweging. Dit betekent dat er geen achterwaartse beweging met de bal mag zijn. De scrumhalf mag geen schijnbeweging maken.
Straf: Vrije schop

20.7 WANNEER DE SCRUM BEGINT

- (a) Het spel in de scrum start wanneer de bal de handen van de scrumhalf verlaat.
- (b) Als de scrumhalf de bal ingooit en het komt uit één van beide einden van de tunnel, moet de bal opnieuw worden ingegooid tenzij een vrije schop of penalty wordt toegekend.
- (c) Als de bal niet wordt gespeeld door een eerste rij speler en de bal gaat recht door de tunnel en komt zonder te zijn aangeraakt achter de voet van een verre prop uit, moet de scrumhalf nog een keer de inworp nemen.



20.8 EERSTE RIJ SPELERS

- (a) **Hoeken voor de inworp ('voet omhoog')**. Alle eerste rij spelers moeten hun voeten plaatsen om een vrije tunnel te maken. Totdat de bal de scrumhalf zijn/haar handen heeft verlaten, mogen zij niet een voet omhoog tillen of vooruit steken. Zij mogen niet iets doen om te voorkomen dat de bal correct in de scrum wordt geworpen of de grond op de correcte plaats raakt.
Straf: Vrije schop
- (b) **Hoeken na de inworp**. Zodra de bal de grond raakt in een tunnel, mag een eerste rij speler zijn/haar voet gebruiken om balbezit te winnen.
- (c) **Uit schoppen**. Een eerste rij speler mag niet opzettelijk de bal uit een tunnel schoppen in de richting vanwaar de bal was ingeworpen.
Straf: Vrije schop
- (d) Als de bal onopzettelijk wordt uitgekickt, moet hetzelfde team opnieuw de inworp nemen.
- (e) Als de bal herhaaldelijk wordt uitgekickt, moet de scheidsrechter dit behandelen als opzettelijk en de overtreder straffen.
Straf: Strafschop
- (f) **Swinging**. Een eerste rij speler mag niet voor de bal hoeken met beide voeten. Geen speler mag opzettelijk beide voeten van de grond halen, noch wanneer de bal wordt ingeworpen, noch daarna.
Straf: Strafschop
- (g) **Draaien, omlaag bewegen of instorten**. Eerste rij spelers mogen het lichaam niet draaien, verlagen, of aan tegenstanders trekken, of enig actie maken waardoor de scrum kan instorten, noch wanneer de bal wordt ingeworpen, noch daarna.
Straf: Strafschop
- (h) Scheidsrechters moeten het opzettelijk laten instorten van de scrum strikt bestraffen. Dit is gevaarlijk spel.
Straf: Strafschop
- (i) **Een tegenstander omhoog tillen of forceren**. Een eerste rij speler mag een tegenstander niet optillen of opwaarts uit een scrum forceren, noch wanneer de bal wordt ingeworpen, noch daarna. Dit is gevaarlijk spel.
Straf: Strafschop

spelregel 20 Scrum



20.9 SCRUM – ALGEMENE RESTRICTIES

- (a) **Alle spelers: Instorten.** Een speler mag niet opzettelijk een scrum laten instorten. Een speler mag niet opzettelijk vallen of knielen in een scrum. Dit is gevaarlijk spel.
Straf: Strafschop
- (b) **Alle spelers: Bal oppakken in de scrum.** Spelers mogen de bal in de scrum niet aanraken met de handen of oppakken met de benen.
Straf: Strafschop
- (c) **Alle spelers: overige beperkingen om de bal te winnen.** Spelers mogen niet proberen om de bal te winnen in een scrum door enig lichaamsdeel te gebruiken behalve de voet of onderbeen.
Straf: Vrije schop
- (d) **Alle spelers: indien de bal uit een scrum komt, laat hem eruit.** Indien de bal een scrum heeft verlaten, mag een speler de bal niet terugbrengen in de scrum.
Straf: Vrije schop
- (e) **Alle spelers: niet op de bal vallen.** Een speler mag niet op of over de bal vallen als de bal uit de scrum komt.
Straf: Strafschop
- (f) **Locks en flankers: blijven uit de tunnel.** Een speler die geen eerste rij speler is, mag de bal niet spelen in de tunnel.
Straf: Vrije schop
- (g) **Scrumhalf: schoppen in de scrum.** Een scrumhalf mag de bal niet schoppen terwijl de bal in de scrum is.
Straf: Strafschop
- (h) **Scrumhalf: schijnbeweging.** Een scrumhalf mag geen actie ondernemen om de tegenstanders te laten denken dat de bal uit de scrum is terwijl de bal nog steeds in de scrum is.
Straf: Vrije schop
- (i) **Scrumhalf: houdt een flanker vast.** Een scrumhalf mag een flanker van de tegenstander niet grijpen of vasthouden.
Straf: Strafschop

20.10 DE SCRUM BEËINDIGEN

- (a) **De bal komt eruit.** Indien de bal uit de scrum komt, in een andere richting dan de tunnel, eindigt de scrum.
- (b) **Scrum in het doelgebied.** Een scrum kan niet plaatsvinden in het doelgebied. Wanneer de bal in een scrum op of over de doellijn is, eindigt de scrum en een aanvaller of verdediger mag de bal op de grond drukken voor een try of een touch-down.
- (c) **Achterste speler verbreekt binding.** De achterste speler in een scrum is de speler wiens voeten het dichtste bij het team zijn eigen doellijn is. Als de achterste speler de binding met de scrum loslaat met de bal aan die spelers voeten en de bal oppakt, eindigt de scrum.

20.11 SCRUM GEDRAAID

- (a) Als een scrum meer dan 90 graden gedraaid is, zo dat de middelste lijn voorbij een positie parallel aan de zijlijn is, moet de scheidsrechter het spel stoppen en een andere scrum gebieden.
- (b) Deze nieuwe scrum wordt gevormd op de plek waar de vorige scrum is beëindigd. De bal wordt ingeworpen door het team dat niet in balbezit was op het moment van stoppen. Als geen van beide teams balbezit wint, is de inworp voor het team dat eerder de inworp nam.

20.12 BUITENSPEL BIJ EEN SCRUM

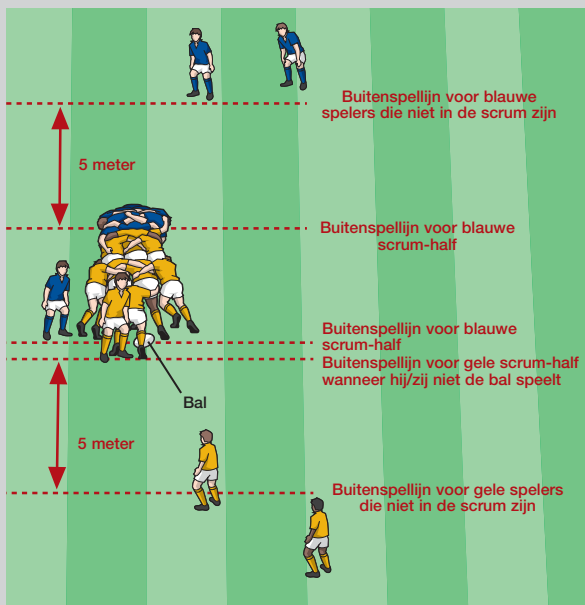
- (a) Wanneer een scrum is gevormd, moet de scrumhalf, die niet de inworp neemt, een positie innemen aan dezelfde kant van de scrum als de ingooiende scrumhalf of achter de buitenspellijn aangewezen voor andere spelers.

spelregel 20 Scrum



- (b) **Buitenspel voor scrumhalfs.** Wanneer een team de bal heeft gewonnen in een scrum, is de scrumhalf van dat team buitenspel als beide voeten voor de bal zijn wanneer de bal nog in de scrum is. Als de scrumhalf maar één voet voor de bal heeft, is de scrumhalf niet buitenspel.

Straf: Strafschop



Scrum buitenspel

spelregel 20 Scrum



- (c) Indien een team de bal heeft gewonnen in een scrum, is de scrumhalf van de tegenstander buitenspel indien hij/zij met een van beide voeten voorbij de bal stapt, terwijl de bal nog in de scrum is.
Straf: Strafschop
- (d) De scrumhalf wiens team niet het balbezit wint, mag niet naar de andere zijde van de scrum bewegen en de buitenspellijn overstappen. Voor die scrumhalf loopt de buitenspellijn door de achterste voet van die speler zijn/haar team in de scrum.
Straf: Strafschop
- (e) De scrumhalf wiens team geen balbezit wint, mag niet van de scrum weg bewegen en dan voor de buitenspellijn blijven. Voor die scrumhalf loopt de buitenspellijn door de achterste voet van die speler zijn/haar team in de scrum.
Straf: Strafschop
- (f) Iedere speler mag scrumhalf zijn, maar een team kan maar één scrumhalf bij elke scrum hebben.
Straf: Strafschop op de buitenspellijn
- (g) **Buitenspel voor spelers niet in de scrum.** Spelers die niet in de scrum zijn met uitzondering van de scrumhalf, zijn buitenspel als zij voor de buitenspellijn blijven of de buitenspellijn overstappen, wat een lijn parallel aan de doellijnen is en 5 meter achter de achterste voet van een speler van elk team in een scrum is.
Straf: Strafschop op de buitenspellijn
- (h) Als de achterste voet van een team op of achter dat team zijn doellijn is, is de buitenspellijn voor scrumhalves en niet-deelnemers de doellijn.
- (i) **Getreuzel.** Wanneer een scrum wordt gevormd, moeten spelers die niet deelnemen zich naar hun buitenspellijn zonder vertraging terugtrekken. Als zij dat niet doen, zijn zij aan het treuzelen. Treuzelaars moeten worden gestraft.
Straf: Strafschop op de buitenspellijn

20.13 ONDER 19 VARIATIES IN VOLWASSEN WEDSTRIJDEN

Een Bond mag de onder 19 scrum spelregel variaties implementeren op gedefinieerde niveaus van het spel binnen zijn/haar jurisdictie.



BEGRIPPEN

Strafschoppen en vrije schoppen worden toegekend aan het niet-overtredende team voor overtredingen begaan door de tegenstander.

21.1 WAAR STRAFSCHOPPEN EN VRIJE SCHOPPEN WORDEN TOEGEKEND

Tenzij de spelregels anders bepalen, is de mark voor een strafschop of vrije schop op de plaats van de overtreding.

21.2 WAAR STRAFSCHOPPEN EN VRIJE SCHOPPEN WORDEN GENOMEN

- (a) De kicker moet de strafschop of vrije schop op de mark of ergens erachter op een lijn door de mark nemen. Als de plaats voor een strafschop of vrije schop binnen 5 meter van de doellijn van de tegenstander is, is de mark voor de kick 5 meter van de doellijn, tegenover de plaats van overtreding.
- (b) Indien een straf- of vrije schop in het doelgebied gegeven wordt, is de mark in het speelveld, 5 meter van het doellijn, in lijn met de plaats van de overtreding.
Straf: ledere overtreding door het team van de schopper zal in een scrum op 5 meter van de doellijn, in lijn met de mark resulteren. De tegenpartij gooit de bal in de scrum.

21.3 HOE DE STRAFSCHOPPEN EN VRIJE SCHOPPEN GENOMEN WORDEN

- (a) ledere speler mag een strafschop of vrije schop nemen die is toegekend voor een overtreding, met ieder type kick: punt, drop-kick of place-kick. De bal mag worden gekickt met elk deel van het onderbeen, van knie tot de voet. De knie en hiel zijn uitgesloten.



- (b) De bal op de knie laten stuiten is niet het nemen van een kick.
Straf: ledere overtreding door het team van de kicker resulteert in een scrum op de mark. De tegenstander neemt hierbij de inworp.
- (c) De kicker moet de bal in het spel gebruiken tenzij de scheidsrechter besluit dat de bal defect is.
Straf: ledere overtreding door het team van de kicker resulteert in een scrum op de mark. De tegenstander neemt hierbij de inworp.

21.4 STRAFSCHOP EN VRIJE SCHOP OPTIES EN VEREISTEN

- (a) **Scrum alternatief.** Een team dat een strafschoep of vrije schop is toegekend mag in plaats daarvan voor een scrum kiezen. Zij hebben hierbij de inworp.
- (b) **Geen vertraging.** Als een kicker aangeeft bij de scheidsrechter de strafschoep op doel te willen kicken, moet de kick binnen één minuut, vanaf de tijd dat de speler aangeeft die intentie te hebben, zijn genomen. De intentie dit te doen wordt gesignaleerd door de komst van een kicking-tee of zand, of indien de speler een mark op de grond maakt. De speler moet de kick afronden binnen één minuut zelfs als de bal omrolt en opnieuw geplaatst moet worden. Als de tijd van één minuut wordt overschreden, wordt de kick niet toegekend, een scrum wordt opgelegd op de plaats van de mark en de tegenstanders hebben hierbij de inworp. Voor ieder ander type kick, moet de kick genomen worden zonder enige vertraging.
- (c) **Een duidelijke kick.** De kicker moet de bal een zichtbare afstand kicken. Als de kicker de bal vasthoudt, moet het duidelijk de handen verlaten. Als de bal op de grond is, moet het duidelijk de mark verlaten.
- (d) **Bal uit schieten.** De kicker mag de bal met een punt of een drop-kick uitschoppen. De kicker mag niet de bal op de grond plaatsen.
- (e) **Kicker zijn/haar vrijheid in acties** De kicker is vrij om de bal in iedere richting te kicken en mag de bal opnieuw spelen.
- (f) **Schoep genomen in het doelgebied.** Indien een speler zich in het doelgebied terugtrekt om een in het speelveld gegeven straf- of vrije schop te nemen, en een verdedigende speler door middel van gemeen spel voorkomt dat een tegenstander een try kan scoren, dan moet een straftry gegeven worden.

spelregel 21 Strafschoppen en vrije schoppen



- (g) **Uit het spel in het doelgebied.** Indien een speler zich in het doelgebied terugtrekt om een in het speelveld gegeven straf- of vrije schop te nemen, en de schop uit in het doelgebied gaat, of op of over het achterlijn gaat, of voordat de bal de doellijn is gepasseerd een verdedigende speler de bal doodmaakt, wordt een 5 meter scrum toegekend. Het aanvallend team gooit de bal in.
- (h) **Achter de bal.** Het gehele team van de kicker zijn/haar team bij een strafschoep of vrije schop moet achter de bal zijn totdat de bal is gekickt, behalve de speler die de bal vasthoudt voor een place-kick.
- (i) **Kick snel genomen.** Als de strafschoep of vrije schop zo snel is genomen dat spelers van de kicker zijn/haar team nog voor de bal zijn, worden zij niet gestraft voor buitenspel. Echter, zij moeten zich onmiddellijk terugtrekken. Zij moeten hier niet mee ophouden totdat zij on-side zijn. Zij mogen niet deelnemen in het spel totdat zij on-side zijn. Dit geldt voor alle spelers van dat team, of ze nou binnen of buiten het speelgebied zijn.
- (j) In deze situatie, komen spelers on-side indien zij achter de teamgenoot rennen die de strafschoep of vrije schop nam, of indien een teamgenoot die de bal draagt hen voorbij rent, of indien een teamgenoot die achter de bal was wanneer deze gekickt werd hen voorbij rent.
- (k) Een buitenspel staande speler kan niet on-side gezet worden door welke actie dan ook van een tegenstander.
Straf: Tenzij anders staat aangegeven in de spelregel resulteert iedere overtreding door het team van de kicker in een scrum op de mark. De tegenstander neemt hierbij de inworp.

21.5 EEN GOAL SCOREN VANUIT EEN STRAFSCHOP

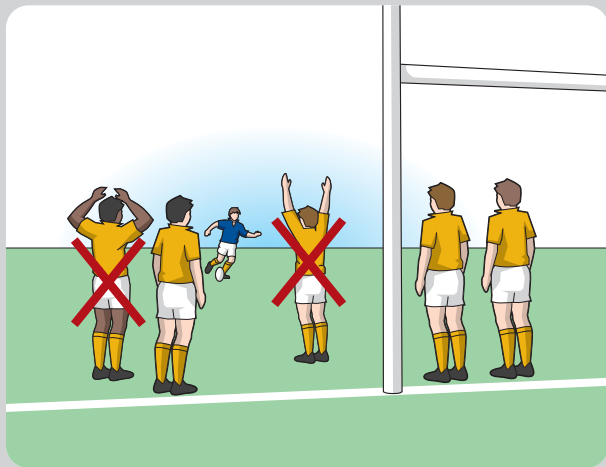
- (a) Een penalty-goal kan gescoord worden vanuit een strafschoep.
- (b) Als de kicker aangeeft bij de scheidsrechter dat die de intentie heeft om op doel te kicken, moet de kicker dit ook doen. Indien de kicker die intentie duidelijk heeft gemaakt, kan deze intentie niet meer worden veranderd. De scheidsrechter heeft het recht de beslissing van de kicker te interpreteren.
- (c) Als de kicker aangeeft bij de scheidsrechter dat die de intentie heeft om op doel te kicken, moet de tegenstander stil staan met hun handen langs hun zij vanaf het moment dat de kicker start om te kicken totdat de bal gekickt is.

spelregel 21 Strafschoppen en vrije schoppen



- (d) Als de kicker niet aangeeft de intentie te hebben om op doel te kicken maar een drop-kick neemt en een goal scoort, geldt de goal.
- (e) Als de tegenstander een overtreding maakt terwijl de kick wordt genomen maar de kick op het doel is succesvol, geldt de goal. Een verdere straf wordt niet toegekend voor de overtreding.
- (f) De kicker mag de bal direct op de grond, zand, zaagsel of een door de Bond goedgekeurde kicking-tee plaatsen.

Straf: Tenzij anders aangegeven in de spelregel resulteert iedere overtreding door het team van de kicker in een scrum op de mark. De tegenstander neemt hierbij de inworp.



Strafschop op doel



21.6 SCOREN VANUIT EEN VRIJE SCHOP

- (a) Er kan geen goal gescoord worden vanuit een vrije schop.
- (b) Het team dat een vrije schop is toegekend kan geen drop-goal scoren tot nadat de bal dood gaat, of nadat een tegenstander de bal heeft gespeeld of geraakt, of de baldrager heeft getackeld. Deze beperking geldt ook bij een genomen scrum in plaats van een vrije schop.

21.7 WAT DE TEGENSTANDER MOET DOEN BIJ EEN STRAFSCHOP

- (a) **Snel afstand nemen van de mark.** Het team van de tegenstander moet onmiddellijk richting hun eigen doellijn rennen totdat zij tenminste 10 meter weg van de mark van de strafschoep zijn, of totdat zij hun eigen doellijn hebben bereikt als dat dichterbij is dan de mark.
- (b) **Moeten blijven rennen.** Zelfs als de strafschoep is genomen en de kicker zijn/haar team is de bal aan het spelen, moeten de tegenstanders blijven rennen totdat zij de benodigde afstand hebben bereikt. Zij mogen niet deelnemen aan het spel totdat zij deze afstand hebben bereikt.
- (c) **Kick snel genomen.** Als de strafschoep zo snel wordt genomen dat de tegenstanders geen kans krijgen om zich terug te trekken, zullen zij hier niet voor worden bestraft. Maar, zij moeten zich blijven terugtrekken zoals staat beschreven in 21.7(b) hierboven of totdat een teamgenoot, die 10 meter van de mark af was hen voorbij rent, voordat zij weer gaan deelnemen aan het spel.
- (d) **Storen.** De tegenstander mag niet iets doen om de strafschoep te vertragen of de kicker te hinderen. Zij mogen niet opzettelijk de bal pakken, gooien of trappen buiten het bereik van de kicker of de kicker zijn/haar teamgenoten.
Straf: Iedere overtreding door de tegenstander resulteert in een tweede strafschoep, 10 meter voor de mark van de eerste kick. Deze mark mag niet binnen 5 meter van de doellijn zijn. Iedere speler mag de kick nemen. De kicker mag het type kick veranderen en kiezen om op doel te kicken. Als de scheidsrechter een tweede strafschoep toekent, wordt de tweede strafschoep niet genomen voordat de scheidsrechter de mark aangeeft die de plaats van de strafschoep aangeeft.



21.8 WELKE OPTIES DE TEGENSTANDER HEEFT BIJ EEN VRIJE SCHOP

- (a) **Afstand nemen van de mark.** Het team van de tegenstander moet onmiddellijk richting hun eigen doellijn rennen totdat zij tenminste 10 meter weg van de mark van de vrije schop zijn, of totdat zij hun eigen doellijn hebben bereikt als dat dichterbij is dan de mark. Als de vrije schop in een verdedigend team zijn doelgebied is, moet het tegenoverstaande team onmiddellijk richting hun eigen doellijn rennen totdat zij tenminste 10 meter weg van de mark zijn en niet dichterbij dan 5 meter van de doellijn.
- (b) **Moeten blijven rennen.** Zelfs als de vrije schop is genomen en de kicker zijn/haar team is de bal aan het spelen, moeten de tegenstanders blijven rennen totdat zij de benodigde afstand hebben bereikt. Zij mogen niet deelnemen aan het spel totdat zij dit hebben gedaan.
- (c) **Kick snel genomen.** Als de vrije schop zo snel wordt genomen dat de tegenstanders geen kans krijgen om zich terug te trekken, zullen zij hier niet voor worden bestraft. Hoewel, zij moeten zich blijven terugtrekken zoals staat beschreven in 21.8(b) hierboven of totdat een teamgenoot, die 10 meter van de mark af was hen voorbij rent, voordat zij deelnemen aan het spel.
- (d) **Storen.** De tegenstander mag niet iets doen om de vrije schop te vertragen of de kicker te hinderen. Zij mogen niet opzettelijk de bal pakken, gooien of schoppen buiten het bereik van de kicker of de kicker zijn/haar teamgenoten.
- (e) **De vrije schop aanvallen.** Indien zij eenmaal terug zijn getrokken tot de benodigde afstand, mogen de tegenstanders aanvallen en proberen te voorkomen dat de kick wordt genomen. Zij mogen aanvallen op het moment dat de kicker aanzet om de kick te nemen.
- (f) **De vrije schop voorkomen.** Als de tegenstander aanvalt en voorkomt dat de vrije schop wordt genomen, is de vrije schop niet toegestaan. Het spel wordt hervat met een scrum bij de mark. De tegenstander mag hierbij de inworp nemen.

spelregel 21 Strafschoppen en vrije schoppen



(g) **Vrije schop genomen in het doelgebied.** Indien een vrije schop is toegekend en een speler zich in het doelgebied terugtrekt om de schop te nemen, en de tegenpartij loopt op en weet te voorkomen dat de schop genomen wordt, moet een 5 meter scrum toegekend worden. Het aanvallende team gooit de bal in. Indien een vrije schop in het doelgebied genomen wordt, kan een tegenstander die daar de bal speelt op legitieme wijze een try drukken.

(h) **Charge-down.** Als tegenstanders een charge-down maken op een vrije schop in het speelgebied, gaat het spel verder.

Straf: Iedere overtreding door de tegenstander resulteert in een tweede vrije schop, 10 meter voor de mark van de eerste vrije schop. Deze mark mag niet binnen 5 meter van de doellijn zijn. Iedere speler mag de kick nemen. Als de scheidsrechter een tweede vrije schop toekent, wordt de tweede vrije schop niet genomen voordat de scheidsrechter de mark aangeeft die de plek van de penalty aangeeft.

21.9 UITGELOKTE OVERTREDINGEN BIJ EEN STRAFSCHOP

Als de scheidsrechter gelooft dat het team van de kicker een overtreding heeft uitgelokt bij hun tegenstanders, kent de scheidsrechter geen verdere straffen toe maar laat het spel doorgaan.

21.10 UITGELOKTE OVERTREDINGEN BIJ EEN VRIJE SCHOP

- (a) De kicker mag niet doen alsof hij kickt. Op het moment dat de kicker een beweging maakt om te kicken, mogen tegenstanders hem aanvallen.
- (b) Als de scheidsrechter gelooft dat de kicker zijn/haar team een overtreding heeft uitgelokt bij de tegenstander, kent de scheidsrechter geen verdere straffen toe maar laat het spel doorgaan.



GEDURENDE DE WEDSTRIJD

Doelgebied

spelregel 22 Doelgebied

spelregel 22 Doelgebied



BEGRIPPEN

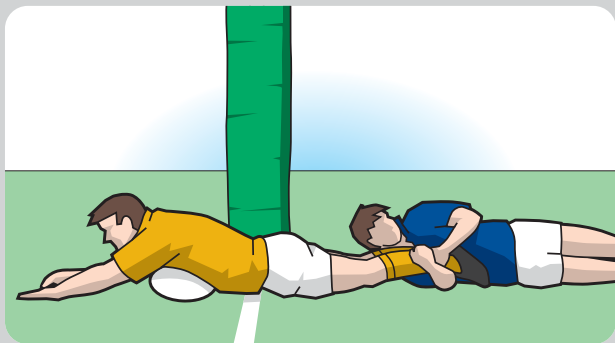
Het doelgebied is het gedeelte van het terrein zoals gedefinieerd in spelregel 1 waar de bal op de grond gedrukt mag worden door spelers van beide teams.

Wanneer aanvallende spelers als eerste de bal op de grond drukken in de tegenstander zijn doelgebied, scoren de aanvallende spelers een try.

Wanneer verdedigende spelers als eerste de bal op de grond drukken in het doelgebied, maken de verdedigende spelers een touch-down.

Een verdedigende speler die één voet op de doellijn of in het doelgebied heeft en de bal ontvangt, wordt beschouwd beide voeten in het doelgebied te hebben.

22.1 DE BAL DRUKKEN



De bal drukken

spelregel 22 Doelgebied



Er zijn twee manieren waarop een speler de bal kan drukken.

- (a) **Speler raakt de grond met de bal.** Een speler drukt de bal door de bal vast te houden en de grond ermee te raken in het doelgebied. 'Vasthouden' betekent vasthouden in de hand of handen, of in de arm of armen. Geen neerwaartse druk is vereist.
- (b) **Speler drukt op de bal.** Een speler drukt de bal indien het op de grond is in het doelgebied en de speler drukt neer op de bal met een hand of handen, arm of armen, of de voorkant van de speler zijn/haar lichaam van middel tot nek inbegrepen.

22.2 DE BAL OPPAKKEN

De bal oppakken van de grond is niet de bal drukken. Een speler mag de bal oppakken in het doelgebied en het ergens anders in het doelgebied drukken.

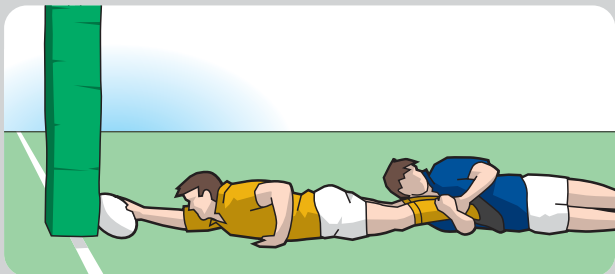
22.3 BAL IS GEDRUKT DOOR EEN AANVALLENDE SPELER

- (a) **Try.** Wanneer een aanvallende speler die on-side is als eerste de bal drukt in de tegenstander zijn doelgebied, scoort de speler een try. Dit geldt wanneer een aanvallende of een verdedigende speler verantwoordelijk is voor de aanwezigheid van de bal in het doelgebied.
- (b) Indien een aanvallende speler die balbezit heeft de bal drukt in het doelgebied en gelijktijdig in contact komt met de doelzijlijn of de achterlijn (of overal daar achter), wordt een 22m drop-out toegekend aan het verdedigende team.

22.4 OVERIGE MANIEREN OM EEN TRY TE SCOREN

- (a) **Gedrukt op de doellijn.** De doellijn is onderdeel van het doelgebied. Als een aanvallende speler als eerste de bal drukt op een tegenstander zijn doellijn, is er een try gescoord.
- (b) **Gedrukt tegen een doelpaal.** De doelpalen en de paalbescherming er omheen zijn onderdeel van de doellijn, wat onderdeel is van het doelgebied. Als een aanvallende speler als eerste de bal op de grond drukt tegen een doelpaal of paalbescherming, is er een try gescoord.

spelregel 22 Doelgebied



Een try scoren – gedrukt tegen de doelpaal

- (c) **Pushover-try.** Een scrum of ruck kan niet plaatsvinden in het doelgebied. Als een scrum of ruck in het doelgebied gedruwd wordt, mag een aanvallende speler de bal drukken op het moment dat de bal de doellijn bereikt of overschrijdt en is er een try gescoord.



- (d) **Momentum-try.** Als een aanvallende speler met de bal getackeld wordt kort voor de doellijn maar de vaart van de speler brengt de speler in een ononderbroken beweging over de grond in de tegenstander zijn doelgebied en de speler is als eerste om de bal te drukken, is er een try gescoord.
- (e) **Getackeld dichtbij de doellijn.** Als een speler is getackeld dichtbij de tegenstander zijn doellijn zodat deze speler onmiddellijk zich kan uitstrekken en de bal op of over de doellijn drukken, is er een try gescoord.
- (f) In deze situatie, verdedigende spelers die op hun voeten staan mogen legaal de try voorkomen door de bal uit de getackelde speler zijn/haar handen of armen te trekken, maar mogen de bal niet kicken.
- (g) **Speler is uit of uit in het doelgebied.** Als een aanvallende speler uit is of uit in het doelgebied is, kan de speler een try scoren door de bal te drukken in de tegenstanders doelgebied op voorwaarde dat de speler de bal niet draagt.
- (h) **Penalty-try.** Een penalty-try wordt toegekend als een try waarschijnlijk gescoord zou worden maar wegens gemeen spel door het verdedigende team gebeurt dit niet. Een penalty-try wordt toegekend als een try waarschijnlijk gescoord zou worden in een betere positie maar wegens gemeen spel door het verdedigende team gebeurt dit niet.
- (i) Een penalty-try wordt toegekend tussen de doelpalen. Het verdedigende team mag de conversie kick na een penalty-try aanvallen.



spelregel 22 Doelgebied



22.5 BAL GEDRUKT DOOR EEN VERDEDIGENDE SPELER

- (a) **Touch-down.** Wanneer verdedigende spelers als eerste de bal drukken in het eigen doelgebied, resulteert dit in een touch-down.
- (b) **Speler uit of uit in het doelgebied.** Als verdedigende spelers uit in het doelgebied zijn, kunnen zij een touch-down maken door de bal te drukken in het eigen doelgebied, op voorwaarde dat zij de bal niet dragen.
- (c) **Gedrukt tegen een doelpaal.** De doelpalen en de paalbescherming er omheen zijn onderdeel van de doellijn. Als een verdedigende speler als eerste de bal op de grond drukt tegen een doelpaal of paalbescherming, resulteert dit in een touch-down.

22.6 SCRUM, RUCK OF MAUL IN HET DOELGEBIED GEDUWD

Een scrum, ruck of maul kan alleen in het speelveld plaatsvinden. Op het moment dat een scrum, ruck of maul over de doellijn wordt geduwd, mag een speler de bal drukken. Dit resulteert in een try of in een touch-down.

22.7 HERSTARTEN NA EEN TOUCH-DOWN

- (a) Indien een aanvallende speler de bal in de tegenstander zijn doelgebied werpt of draagt en de bal gaat daar dood, zal een verdediger die de bal groundt (drukt in het doelgebied) in beide situaties een drop-out worden toegekend. Ook als de bal uitgaat door de aanvallende partij in het doelgebied wordt een drop-out toegekend.
- (b) Als een aanvallende speler een knock-on of voorwaartse worp in het speelveld maakt en de bal gaat in de tegenstanders zijn doelgebied en de bal wordt daar dood gemaakt, wordt een scrum toegekend waar de knock-on of voorwaartse worp plaatsvond.
- (c) Als, bij een aftrap of drop-out, de bal in de tegenstander zijn doelgebied wordt gekickt zonder te zijn aangeraakt of gespeeld door een speler en een verdedigende speler de bal daar drukt of maakt de bal daar dood zonder vertraging, heeft het verdedigende team twee keuzes:
Om een scrum te vormen op het midden van de lijn vanwaar de kick was genomen en zij mogen de bal hierbij ingooien; of
Om het andere team de aftrap of drop-out opnieuw te laten doen.

spelregel 22 Doelgebied



- (d) Als een verdedigende speler de bal in het doelgebied gooit of neemt, en een verdedigende speler drukt de bal, en er was geen overtreding, dan herstart het spel door een 5-meter scrum. De positie van de scrum is in lijn met waar de bal gedrukt werd. De aanvallende kant heeft hierbij de inworp.
- (e) Als het verdedigende team de bal in het eigen doelgebied heeft gebracht en een verdedigende speler kickt de bal en er vindt een charge-down plaats in het doelgebied en de bal wordt daar dood gemaakt, dan kent de scheidsrechter een 5-meter scrum toe aan het aanvallende team, in lijn met waar de bal is doodgemaakt, en zij nemen hierbij de inworp.

22.8 DE BAL WORDT DOOD GEKICKT DOOR HET DOELGEBIED

Indien een team de bal in het doelgebied van de tegenstander kickt, en de bal gaat uit of over de achterlijn, heeft het verdedigende team twee keuzes:

Drop-out
of

een scrum waar de bal is gekickt met de eigen ingooi.

Let op! Er zijn twee uitzonderingen:

1. Er was sprake van een gemiste drop-goal
2. Er was sprake van een gemiste penalty-kick

22.9 VERDEDIGENDE SPELERS IN HET DOELGEBIED

- (a) Een verdedigende speler die een gedeelte van één voet in het doelgebied heeft, wordt beschouwd beide voeten in het doelgebied te hebben.
- (b) Als een speler, met één of beide voeten op of achter de doellijn, de bal oppakt die stationair was binnen het speelveld, heeft die speler de bal opgepakt in het speelveld en daardoor heeft die speler de bal in het doelgebied gebracht.
- (c) Als een speler, met één of beide voeten op of achter de doellijn, de bal oppakt die nog in beweging was binnen het speelveld, heeft die speler de bal opgepakt binnen het doelgebied.
- (d) Als een speler, met één of beide voeten op of achter de doellijn, de bal oppakt die stationair binnen het doelgebied was, wordt die speler geacht de bal opgepakt te hebben in het doelgebied en daardoor heeft de speler de bal dood gemaakt.

spelregel 22 Doelgebied



- (e) Als een speler, met één of beide voeten op of achter de achterlijn, de bal oppakt die nog in beweging was binnen het doelgebied, heeft de speler de bal opgepakt buiten het speelgebied.

22.10 BAL WORDT OMHOOGGEHOUDEN IN HET DOELGEBIED

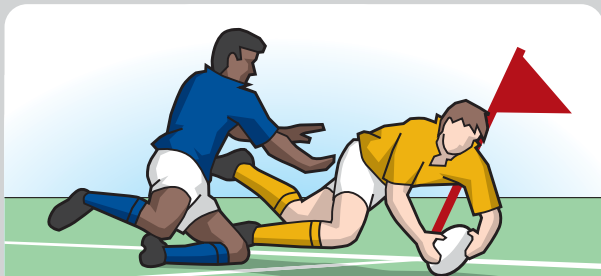
Wanneer een speler die de bal draagt omhooggehouden wordt in het doelgebied zodat de speler de bal niet kan drukken, is de bal dood. Een 5-meter scrum wordt gevormd. Dit zou gelden als het spel vergelijkbaar met een maul die plaatsvindt in het doelgebied. Het aanvallende team neemt hierbij de inworp.

22.11 BAL IS DOOD IN HET DOELGEBIED

- (a) Wanneer een bal de doelzijlijn raakt of de achterlijn, of iets of iemand raakt achter deze lijnen, dan gaat de bal dood. Als de bal in het doelgebied was gebracht door het aanvallende team, zal een drop-out worden toegekend aan het verdedigende team. Als de bal in het doelgebied was gebracht door het verdedigende team, zal een 5-meter scrum worden toegekend en het aanvallende team neemt hierbij de inworp.
- (b) Wanneer een speler die de bal draagt de doelzijlijn raakt, of de achterlijn, of de grond achter deze lijnen, gaat de bal dood. Als de bal het doelgebied naar binnen was gedragen door het aanvallende team, zal een drop-out worden toegekend aan het verdedigende team. Als de bal het doelgebied binnen werd gedragen door het verdedigende team, zal een 5-meter scrum worden toegekend en heeft het aanvallende team de inworp.
- (c) Wanneer een speler een try scoort of een touch-down maakt, gaat de bal dood.

22.12 BAL OF SPELER RAAKT EEN VLAG OF VLAG(HOEK)PALEN

Als de bal of een speler die de bal draagt een vlag of een vlag(hoek)paal op de kruising van de doelzijlijnen en de doellijnen of op de kruising van de doelzijlijnen en de achterlijnen raakt, zonder anders uit of uit in het doelgebied te zijn is de bal niet uit het spel tenzij de bal eerst gedrukt wordt tegen een vlagpaal.



Speler raakt de hoekpaal voordat de bal gedrukt is.

22.13 AANVALLENDE OVERTREDING MET EEN SCRUM ALS STRAF

Als een aanvallende speler een overtreding begaat in het doelgebied, waarvoor de straf een scrum is, bijvoorbeeld, een knock-on, wordt het spel hervat met een 5-meter scrum. De scrum wordt gevormd in lijn met de plek van overtreding en het verdedigende team neemt hierbij de inworp.

22.14 VERDEDIGENDE OVERTREDING MET EEN SCRUM ALS STRAF

Als een verdedigende speler een overtreding begaat in het doelgebied, waarvoor de straf een scrum is, bijvoorbeeld, een knock-on, wordt het spel hervat met een 5-meter scrum. De scrum wordt gevormd in lijn met de plek van overtreding en het aanvallende team neemt hierbij de inworp.

22.15 TWIJFEL OVER HET DRUKKEN

Als er twijfel bestaat over welk team als eerste de bal drukte in het doelgebied, wordt het spel hervat met een 5-meter scrum, in lijn met de plek waar de bal was gedrukt. Het aanvallende team neemt hierbij de inworp.



22.16 OVERTREDINGEN IN HET DOELGEBIED

Alle overtredingen in het doelgebied worden behandeld alsof zij hadden plaatsgevonden in het speelveld.

Een knock-on of voorwaartse worp in het doelgebied resulteert in een 5-meter scrum, tegenover de plek van overtreding.

Straf: Voor een overtreding, kan de mark voor een strafschoep of vrije schoep niet in het doelgebied zijn. Wanneer een strafschoep of vrije schoep wordt toegekend voor een overtreding in het doelgebied, is de mark voor de kick in het speelveld, 5 meter van de doellijn af, tegenover de plek van overtreding.

22.17 WANGEDRAG OF ONEERLIJK SPEL IN HET DOELGEBIED

- (a) **Obstructie door het aanvallende team.** Wanneer een speler aanvalt of opzettelijk een tegenstander hindert in het doelgebied, die zojuist de bal heeft gekickt, dan mag het team van de tegenstander kiezen om een strafschoep te nemen in het speelveld of 5 meter van de doellijn tegenover de plek van de overtreding, of waar de bal is geland. Als zij voor de tweede optie kiezen en de bal landt uit of dichtbij de zijlijn, is de mark voor de strafschoep 15 meter van de zijlijn, tegenover de plek waar de bal uitging of landde. Een try wordt afgekeurd en een strafschoep wordt toegekend als een try waarschijnlijk niet gescoord zou zijn vanwege gemeen spel van het aanvallende team.
- (b) **Gemeen spel door het verdedigende team.** De scheidsrechter kent een penalty-try toe als een try waarschijnlijk gescoord zou worden maar vanwege gemeen spel van het verdedigende team is dit niet gebeurd. De scheidsrechter kent een penalty-try toe, als een try waarschijnlijk gescoord zou worden in een betere posite maar dit niet gebeurt vanwege gemeen spel van het verdedigende team. Een penalty-try wordt toegekend tussen de doelpalen. Het verdedigende team mag de conversie kick na een penalty-try aanvallen. Een speler die voorkomt dat een try wordt gescoord door gemeen spel moet gewaarschuwd worden en tijdelijk uitgesloten of uit het veld gezonden worden.
- (c) **Overig gemeen spel.** Indien een speler ander gemeen spel in het doelgebied begaat terwijl de bal uit het spel is, wordt een strafschoep toegekend op de plek waar het spel anders hervat zou zijn.
- Straf:** Strafschoep



ONDER 19 VARIATIES

Standaard set van variaties van toepassing op het Onder-19 Spel



De spelregels gelden voor het Onder 19 spel, afgezien van de volgende variaties:

SPELREGEL 3: AANTAL SPELERS – HET TEAM

- 3.5(c) Als een team 22 spelers nomineert, **moet** het tenminste zes spelers hebben die in de eerste rij kunnen spelen zodat er vervanging is voor de loose-head prop, hooker en de tight-head prop.
Als een team meer dan 22 spelers nomineert **moet** het tenminste zes spelers hebben die in de eerste rij kunnen spelen zodat er vervanging is voor de loose-head prop, hooker en tight-head prop. Er moeten ook drie spelers zijn die op de lock positie kunnen spelen.
- 3.12 Een speler die is gewisseld mag een geblesseerde speler vervangen.

SPELREGEL 5: TIJD

- 5.1 Elke helft van een Onder 19 wedstrijd duurt 35 minuten aan speeltijd. Het spel in een wedstrijd duurt niet langer dan 70 minuten. Na een totaal van 70 minuten speeltijd, mag de scheidsrechter het niet toestaan dat er extra tijd wordt gespeeld in het geval van een gelijke stand in een knock-out competitie.

SPELREGEL 20: SCRUM

20.1 (f)

In een 8 persoons scrum moet de formatie 3-4-1 zijn met de achterste speler (normaal gesproken de Nummer 8) duwend aan de 2 locks. De locks moeten met hun hoofden aansluiten aan beide kanten van de hooker.

Uitzondering: Een team moet minder dan acht spelers in de scrum hebben indien het team niet in staat is om acht voldoende getrainde spelers in de scrum op te stellen. Dit kan wegens het feit dat het team niet compleet is, een voorwaartse speler wordt uit het veld gezonden of tijdelijk uitgesloten wordt voor gemeen spel of een voorwaartse speler verlaat het veld vanwege een blessure.

Zelfs als we rekening houden met deze uitzondering, moet elk team altijd tenminste vijf spelers in een scrum hebben.

Als een team niet compleet is en het geen acht voldoende getrainde spelers in de scrum kan opstellen, moet de scrum formatie altijd als volgt zijn:

Als een team zonder één voorwaartse speler is, dan moeten beide teams een 3-4 formatie gebruiken (d.w.z. geen Nr.8).

Als een team zonder twee voorwaartse spelers is, dan moeten beide teams een 3-2-1 formatie gebruiken (d.w.z. geen flankers).

Als een team zonder drie voorwaartse spelers is, dan moeten beide teams een 3-2 formatie gebruiken (d.w.z. alleen eerste rij en locks).

Indien een normale scrum plaatsvindt, moeten de spelers in de drie eerste rij posities en de twee lock posities voldoende getraind zijn voor deze posities.



Als een team niet zulke voldoende getrainde spelers kan opstellen vanwege:

Of zij zijn niet beschikbaar, **of**

een speler in één van deze vijf posities is geblesseerd **of**

Is uit het veld gezonden vanwege gemeen spel en geen voldoende getrainde vervanging is beschikbaar, dan moet de scheidsrechters onbetwiste scrums opleggen.

In een onbetwiste scrum, strijden de teams niet voor de bal. Het team dat de bal in de scrum werpt moet de bal ook winnen. Geen van beide teams mag het andere team van de mark wegduwen.

20.9 (j)

Maximaal 1.5 meter duwen. Een team in een scrum mag niet meer duwen dan 1.5 meter richting de doellijn van de tegenstander.

Straf: Vrije schop

20.9 (k)

Bal moet worden losgelaten van de scrum. Een speler mag niet opzettelijk de bal houden in een scrum indien een speler van zijn team de bal gehoekt heeft en de bal controleert aan de achterkant van de scrum.

Straf: Vrije schop

20.11 (a)

Niet wheelen. Een team mag niet opzettelijk een scrum wheelen.

Straf: Strafschop

Als een wheel 45 graden bereikt, moet de scheidsrechter het spel stoppen. Als de wheel onopzettelijk is, gebiedt de scheidsrechter een andere scrum op de plek waar de scrum is gestopt. Hetzelfde team heeft hierbij de inworp.



SEVEN-A-SIDE VARIATIES

Standaard set van variaties van toepassing op het Seven-a-side Spel



De spelregels gelden voor het seven-a-side spel, afgezien van de volgende variaties:

SPELREGEL 3: AANTAL SPELERS – HET TEAM

3.1 MAXIMUM AANTAL SPELERS OP HET SPEELGEBIED

Maximum: elk team mag niet meer dan zeven spelers op het speelgebied hebben.

3.4 SPELERS GENOMINEERD ALS WISSELS

Een team mag niet meer dan vijf vervangers/wissels nomineren.

Een team kan tot drie spelers wisselen of vervangen.

3.12 GEWISSELDE SPELERS KEREN TERUG IN DE WEDSTRIJD

Als een speler is gewisseld, mag deze speler niet terugkeren en spelen in de wedstrijd, zelfs niet om een geblesseerde speler te vervangen.

Uitzondering: Een gewisselde speler mag een speler met een bloedende of open wond vervangen.

SPELREGEL 5: TIJD

5.1 DUUR VAN EEN WEDSTRIJD

Een wedstrijd duurt niet langer dan veertien minuten plus verloren en extra tijd. Een wedstrijd is verdeeld in twee helften van niet meer dan zeven minuten speeltijd.

Uitzondering: Een finale-wedstrijd van een competitie mag niet langer duren dan twintig minuten plus verloren tijd en extra tijd. De wedstrijd is verdeeld in twee helften van niet meer dan tien minuten speeltijd.

5.2 RUST

Na de rust wisselen de teams van speelhelpt. Er is een rust van niet meer dan twee minuten.

5.6 EXTRA TIJD SPELEN

Indien er een gelijkspel is en er is extra tijd vereist, dan wordt er na een pauze van één minuut de extra tijd gespeeld in perioden van vijf minuten. Na elke periode, verwisselen de teams van speelhelpt zonder een pauze.

SPELREGEL 6: WEDSTRIJD OFFICIALS

6.A SCHEIDSRECHTER

6.A.12 TAKEN VAN EEN SCHEIDSRECHTER NA DE WEDSTRIJD

Extra toegevoegde paragraaf:

Extra tijd – De toss.

Voordat de extra tijd start, organiseert de scheidsrechter een toss. Eén van de aanvoerders tosst een munt en de andere aanvoerder roept om te kijken wie de toss wint. De winnaar van de toss beslist of het gaat aftrappen of voor een speelhelpt kiest. Als de winnaar van de toss beslist om een speelhelpt te kiezen, moet de tegenstander aftrappen en vice versa.

6.B GRENSRECHTERS

6.B.8 DOELGEBIEDRECHTERS

- Er zijn twee doelgebiedrechters voor het doelgebied in elke wedstrijd.
- De scheidsrechter heeft dezelfde controle over beide doelgebiedrechters als de scheidsrechter over de grensrechters heeft.
- Er is maar één doelgebiedrechter in elk doelgebied.



- (d) **Het resultaat van een kick op doel signaleren.** Wanneer een conversie kick of een strafschop op doel wordt genomen, moet de doelgebiedrechter de scheidsrechter helpen door het resultaat van de kick te signaleren. Als de bal over de lat en tussen de palen gaat, heft de doelgebied rechter de vlag om een goal aan te geven.
- (e) **Uit signaleren.** Wanneer de bal of de baldrager uit in het doelgebied is gegaan, moet de doelgebiedrechter de vlag omhoog houden.
- (f) **Try signaleren.** De doelgebiedrechter zal de scheidsrechter assisteren in de beslissingen omtrent een touch-down en een try als er enige twijfel bestaat bij de scheidsrechter.
- (g) **Onsportief spel signaleren.** Een competitieleider mag autoriteit geven voor de doelgebiedrechter om gemeen spel in het doelgebied te signaleren.

SPELREGEL 9: SCORINGSMETHODEN

9.B CONVERSIE KICK

9.B.1 EEN CONVERSIE KICK NEMEN

Wijziging

- (c) De kick moet een drop-kick zijn.

Wissen (d)

Wijziging

- (e) De kicker moet de kick nemen binnen veertig seconden of geprobeerd hebben te scoren. De kick wordt afgekeurd als de kicker de kick niet binnen de toegestaande tijd heeft genomen.

9.B.3 DE TEGENSTANDER

Wijziging

- (a) Het gehele team van de tegenstander moet onmiddellijk verzamelen dichtbij hun eigen 10-meter lijn.

Wissen (b)

- (c) 3e paragraaf wissen “Wanneer een andere kick is toegestaan.....”

9.B.4 EXTRA TIJD – DE WINNAAR

In extra tijd, is het team dat als eerste scoort onmiddellijk tot winnaar verklaart, zonder verder te spelen.

SPELREGEL 10: GEMEEN SPEL

Aantekening: Tijdelijke uitsluiting: Indien een speler tijdelijk uitgesloten is, is de periode dat de speler is uitgesloten een periode van twee minuten.

SPELREGEL 13: AFTRAP EN HERSTART KICKS

13.2 WIE NEEMT DE AFTRAP EN HERSTART KICK

Wijziging

- (c) Na een score, neemt het team dat heeft gescoord de aftrap met een drop-kick. De drop-kick moet worden genomen bij of achter het midden van de middenlijn.

Straf: Vrije schop op het midden van de middenlijn.

Wijziging

13.3 POSITIE VAN DE KICKER ZIJN/HAAR TEAMGENOTEN BIJ DE AFTRAP

Het gehele team van de kicker moet achter de bal zijn wanneer deze wordt gekickt. Als zij dit niet zijn, wordt een vrije schop toegekend aan het niet-overtredende team op het midden van de middenlijn.

Straf: Vrije schop op het midden van de middenlijn



Wijziging

13.7 AFTRAP MINDER DAN 10 METER EN NIET GESPEELD DOOR EEN TEGENSTANDER

Als de bal niet de tegenstander zijn 10-meter lijn bereikt, wordt een vrije schop toegekend aan het niet-overtredende team op het midden van de middenlijn.

Straf: Vrije schop op het midden van de middenlijn

Wijziging

13.8 BAL GAAT DIRECT UIT

De bal moet landen in het speelveld. Als het direct uit wordt gekickt, wordt een vrije schop toegekend aan het niet-overtredende team op het midden van de middenlijn.

Straf: Vrije schop op het midden van de middenlijn

Wijziging

13.9 BAL GAAT IN HET DOELGEBIED

- (b) Als de tegenstander de bal drukt, de bal dood maakt, of als de bal dood gaat door uit in het doelgebied te gaan of op of over de achterlijn wordt een vrije schop toegekend aan het niet-overtredende team op het midden van de middenlijn.

Straf: Vrije schop op het midden van de middenlijn.

SPELREGEL 20: SCRUM

BEGRIPPEN

Wijziging 2e paragraaf:

Een scrum wordt gevormd in het speelveld indien drie spelers van elk team, samengebonden in één rij, dichtbij de tegenstander zodat de hoofden van de spelers zijn verankerd. Dit creëert een tunnel waarin de scrumhalf de bal inwerpt zodat de spelers kunnen strijden voor het balbezit door de bal te hoeken met één van beide voeten.

Wijziging 4e paragraaf:

De tunnel is de ruimte tussen de twee rijen van spelers.

Wijziging 6e paragraaf:

De middelste lijn is een denkbeeldige lijn op de grond in de tunnel, onder de lijn waar de schouders van de twee rijen spelers elkaar raken.

Wijziging 7e paragraaf:

De middelste speler is de hooker.

Wissen paragraaf 9,10 en 11.

20.1 EEN SCRUM FORMEREN

Wijziging

- (f) **Aantal spelers: drie.** Een scrum moet drie spelers van elk team hebben. Alle drie spelers moeten gebonden blijven totdat de scrum eindigt.

Straf: Strafschop

Wissen

Uitzondering



20.8 EERSTE RIJ SPELERS

Verbetering

- (c) **Uitkicken.** Een eerste rij speler mag niet opzettelijk de bal uit de tunnel of uit de scrum in de richting de doellijn van de tegenstander kicken.

Straf: Strafschop

SPELREGEL 21: STRAFSCHOPPEN EN VRIJE SCHOPPEN

21.3 HOE DE STRAFSCHOPPEN EN VRIJE SCHOPPEN WORDEN GENOMEN

Verbetering

- (a) Iedere speler mag een strafschop of vrije schop nemen die is toegekend voor een overtreding met iedere type kick: punt, drop-kick maar niet met een place-kick. De bal mag gekickt worden met ieder deel van het been, van beneden de knie tot de teen maar niet met de hiel.

21.4 OPTIES EN EISEN STRAFSCHOPPEN EN VRIJE SCHOPPEN

Verbetering

- (b) **Geen vertraging.** Als een kicker aangeeft bij de scheidsrechter de intentie te hebben om op doel te kicken, moet de kick binnen dertig seconden zijn genomen. Als de 30 seconden worden overschreden wordt de kick afgekeurd, een scrum wordt toegekend op de plek van de mark en de tegenstanders nemen hierbij de inworp.



SCHEIDSRECHTER SIGNALEN

Scheidsrechtersignalen



1. Strafschop

Schouders parallel met de zijlijn. Arm schuin omhoog, wijzend richting het niet-overtredende team.



2. Vrije schop

Schouders parallel met de zijlijn. Arm gehoekt gebogen bij de elleboog, bovenarm wijzend richting het niet-overtredende team.



3. Try en Penalty-try

Scheidrechters rug richting achterlijn. Arm verticaal omhoog.



4. Voordeel

Arm uitgestrekt op borst hoogte, richting niet-overtredende team, voor een periode van ongeveer vijf seconden.

Scheidsrechtersignalen



5. Scrum toegekend

Schouders parallel met de zijlijn. Arm horizontaal wijzend richting het team dat de inworp mag nemen.



6. Een scrum vormen

Ellebogen gebogen, handen boven het hoofd en vingers raken elkaar.



7. Voorwaartse worp / voorwaartse pass

Handen gebaren alsof er een denkbeeldige bal voorwaarts wordt gespeeld.



8. Knock-on

Arm uitgestrekt met een open hand boven het hoofd, en beweegt achter- en voorwaarts.

Scheidsrechtersignalen



9. De bal niet onmiddellijk loslaten in de tackel

Beide handen zijn dichtbij de borst, alsof er een denkbeeldige bal wordt vastgehouden.



10. Tackelaar laat de getackelde speler niet los

Armen worden naar elkaar toegebracht alsof er een speler wordt vastgegrepen en dan geopend alsof de speler wordt losgelaten.



11. Tackelaar of getackelde speler rolt niet weg

Een cirkelvormige beweging met de vinger en arm die van het lichaam af beweegt.



12. Een tackel ingaan vanuit de verkeerde richting

Arm wordt horizontaal gehouden



13. Opzettelijk over een speler vallen

Gebogen arm maakt het gebaar om de actie van een vallende speler te imiteren. Signaal wordt gemaakt in de richting waar de overtredende speler viel.



14. Naar de grond duiken dichtbij een tackle

Recht arm gebaar, naar beneden wijzend om een duikende actie te imiteren.



15. Onspeelbare bal in een ruck of tackle

Een scrum toekennen aan het voorwaarts bewegende team bij het moment van oponthoud. Schouders parallel met de zijlijn, arm horizontaal wijzend richting het team dat de inworp krijgt, dan wijzend met de arm en handen richting het andere teams doellijn terwijl de arm achter- en voorwaarts wordt bewogen.



16. Onspeelbare bal in een maul

Arm uit om een scrum toe te kennen aan het niet in balbezit zijde kant bij de start van een maul. Andere arm uit alsof het voordeel signaleert en dan bewegen langs het lichaam met de hand eindigend op de tegenovergestelde schouder.

Scheidsrechtersignalen



17. Deelnemen aan een ruck of maul voor de achterste voet en van opzij

De hand en arm worden horizontaal gehouden en beweegt zijwaarts.



18. Opzettelijk laten instorten van een ruck of maul

Beide armen op schouderhoogte alsof gebonden rond een tegenstander. Bovenlichaam wordt verlaagd en gedraaid alsof een tegenstander naar wordt getrokken die bovenop is.



19. Prop trekt tegenstander neer

Samengebalde vuist en arm gebogen. Gebaar imiteert dat een tegenstander wordt naar getrokken.



20. Prop trekt aan tegenstander

Gebalde vuist en arm recht, op schouderhoogte. Gebaar imiteert trekken aan een tegenstander.

Scheidsrechtersignalen



21. Een scrum meer dan 90 graden draaien

Draaien van de wijsvinger, boven het hoofd.



22. Voet omhoog door eerste rij speler

Voet omhoog, voet aangeraakt



23. Inworp bij een scrum niet recht

Handen op kniehoogte imiteert actie van een niet rechte inworp



24. Gefaald om compleet te binden

Eén arm uitgestrekt alsof die is gebonden. Andere hand beweegt op en neer om de omvang van een complete binding aan te geven.

Scheidsrechtersignalen



25. Het met de hand naar achter spelen van de bal bij ruck of scrum

Handen op grondhoogte, maakt zwaaiende actie, alsof de bal met de hand naar achteren wordt gespeeld.



26. Inworp bij een lineout niet recht

Schouders parallel aan de zijlijn. Hand boven het hoofd om de weg van de bal aan te geven, niet recht.



27. Gaten dichtmaken bij een lineout

Beide handen op ooghoogte, wijzend naar boven, palmen naar binnen. Handen ontmoeten elkaar bij knijpende actie.



28. Duwen in de line-out

Arm horizontaal, ellebogen wijzen naar buiten. Arm en schouder bewegen naar buiten alsof op een tegenstander werd geleund



29. Op een speler leunen in een lineout

Arm horizontaal, gebogen bij de elleboog, palm naar beneden. Neerwaarts gebaar.



30. Tegenstander duwen in een lineout

Beide handen op schouderhoogte, met palmen naar buiten, een duwend gebaar makend.



31. Vroeg omhoog tillen en omhoog tillen in een lineout

Beide vuisten gebald aan de voorkant, op hoogte van de middel, een tillend gebaar makend.



32. Buitenspel bij een lineout

Hand en arm bewegen horizontaal lang de borst, richting overtreding.

Scheidsrechtersignalen



33. Obstructie in open spel

Armen gekruist voor de borst op een rechte hoek van elkaar, als open scharen.



34. Buiten spel bij scrum, ruck of maul

Schouders parallel met de zijlijn. Arm hangt recht naar beneden, zwaait in een boog langs de buitenspellijn.



35. Buitenspel keuze: strafschop of scrum

Eén arm als bij strafschop. Andere arm wijst naar de plek waar de scrum genomen mag worden in plaats van de kick.



36. Buitenspel bij de 10-meter regel of geen 10 meter bij strafschop of vrije schop

Beide handen open gehouden boven het hoofd.

Scheidsrechtersignalen



37. Hoge tackel (onsportief spel)

Hand beweegt horizontaal voor de nek.



38. Stampen (gemeen spel, ongeoorloofd gebruik van de schoenen)

Stampende actie of gelijkwaardige actie om de overtreding aan te geven.



39. Slaan (onsportief spel)

Gebalde vuist slaat open hand.



40. Protesteren

Uitgestrekte arm met een hand die open gaat om praten te imiteren.

Scheidsrechtersignalen



41. Toekennen van een drop-out op de 22m lijn

Arm wijst naar het midden van de 22-meter lijn.



42. Bal omhoog gehouden in het doelgebied

Ruimte tussen handen geeft aan dat de bal niet gedrukt is.



43. Fysiotherapeut nodig

Eén arm omhoog geeft aan dat een fysiotherapeut nodig is voor de geblesseerde speler.



44. Dokter nodig

Beide armen omhoog gehouden boven het hoofd geeft aan dat een dokter en/of brancard nodig is voor een geblesseerde speler.



45. Bloedende wond

Armen gekruist boven het hoofd geeft aan dat een speler een bloedende blessure heeft en tijdelijk vervangen mag worden.



46. Tijdwaarnemer de klok laten stoppen en starten

Arm omhoog gehouden in de lucht en fluit wanneer de klok gestopt of gestart moet worden.

Signaleren van grensrechter of assistent scheidsrechter



1. Succesvolle kick op doel

Haalt de vlag omhoog om te signaleren dat de bal over de lat en tussen de palen is gegaan.



2. Uit en het team dat de inworp mag nemen

Haalt de vlag omhoog met één arm, gaat naar de plek van de inworp en blijft daar staan, wijzend met de andere arm naar het team dat de inworp mag nemen.



3. Onsportief spel

Houdt de vlag in een rechte hoek en wijst het veld in haaks op de zijlijn.





INTERNATIONAL RUGBY BOARD

Huguenot House, 35-38 St. Stephen's Green, Dublin 2, Ireland

Tel. +353-1-240-9200 **Fax.** +353-1-240-9201

Web. www.irb.com **Email.** irb@irb.com