

SUID-AFRIKAANSE RUGBYUNIE 2010

REËLS VIR LAERSKOLE-RUGBY



AL DIE REËLS IN DIE AMPTELIKE REËLBOEK EN WYSIGINGS VAN DIE I.R.R. IS VAN TOEPASSING MET DIE VOLGENDE UITSONDERINGS EN BYVOEGINGS.

1. Reël 2: DIE BAL

1.1. Nommer 4-bal

2. Reël 3: AANTAL SPELERS

2.1. Tot sewe spelers mag vervang word gedurende 'n wedstryd.

2.2. Die reserwes vir Cravenweek moet twee voorryspelers insluit (**Stut en haker of twee stutte. Hulle moet in staat wees om die eerste twee voorry beserings te kan vervang**).

2.3. Daar mag wel gebruik gemaak word van substitute asook van plaasvervangers in die geval van 'n beseerde speler - (**Kwotastelsel moet egter eerbiedig word in geval van Cravenweek en verteenwoordigende spanne**).

3. Reël 4: KLEREDRAG

3.1. Spelers speel kaalvoet.

3.2. Die gebruik van 'n mondkerm word vir alle spelers aangemoedig maar is verpligtend op spelers wat deelneem aan provinsiale wedstryde.

4. Reël 5: LOOT EN TYD

4.1. Twee helftes van twintig (20) minute elk word gespeel.

4.2. Beseringstyd word wel toegelaat. 'n Maksimum van vyf (5) minute beseringstyd per wedstryd word toegelaat.

5. Reël 10: VUILSPEL EN GEMENE SPEL

5.1. Die skeidsregter moet 'n strafskop vir die gevalle van vuilspel of gemene spel toeken. Die skeidsregter moet ook die betrokke span waarsku.

5.2. In die volgende gevalle van gevaarlike spel en wangedrag (Reël 10.4) moet die skeidsregter 'n speler 'n geel kaart gee en tydelik suspendeer vir **vyf (5) minute**:

5.2.1. Vuisslaan; Skop; Op Spelers Trap; Pootjie; Gevaarlike doodvat; Weerwraak neem; 'n Skopper laat stormloop en herhaalde oortredings deur 'n speler (**Lw. 'n speler en nie 'n span nie**).

5.2.2. Met bogenoemde oortredings moet die skeidsregter die afrigter op die veld roep en aan hom verduidelik waarom die speler afgestuur word (**Daar sal geen debat plaasvind nie want die skeidsregter doen dit vir verduideliking en nie regverdiging nie**).

- 5.2.3. 'n Geelkaart moet gewys word en die suspendeerde speler moet by sy afrigter bly tydens die **vyf (5) minute** tydperk.
- 5.3. Geen speler mag in die tydelike gesuspendeerde speler se plek opgestuur word nie, behalwe in die geval waar 'n voorryspeler of 'n slot tydelik suspendeer is vir **vyf (5) minute**. Die afrigter moet dan 'n ander voorspeler (Los voorspeler) van die veld afhaal en sodoende die span verminder na veertien (14) en 'n plaasvervanger voorry/slot opstuur om die gesuspendeerde speler te vervang (**Die u/19 variasies vereis dat die skrum deur 'n geskikte opgeleide voorry en slot, in hierdie posisies, gespeel moet word**).
- 5.4. Die volgende toevoegings geld vir gevaarlike doodvat:
- 5.4.1. Om 'n speler aan die arm te gryp en grond toe te slinger.
- 5.4.2. Om 'n speler aan die trui of kraag te gryp en te sweeplag.
- 5.5. Die 13m lyn vervang die 15m lyn waar van toepassing.

6. Reël 11: ONKANT

- 6.1. Alle sanksies vir onkant is 'n strafskop.
- 6.2. Die 5m onkantlyn is van toepassing op agterspelers by die skrum en lynstaan.
- 6.3. By skrum - 5m vanaf agterste voete in die skrum.
- 6.4. By lynstaan - 5m vanaf die ingooilyn in die lynstaan.

7. Reël 15.3: DOODVAT

- 7.1. Alle spelers wat die doodvat binnetree of nader moet deur die 'hekke' kom.
- 7.2. Alle oortredings by die doodvat word strafskoppe.
- 7.3. Wanneer die bal onspeelbaar raak word 'n skrum aan die span toegeken wat laaste vorentoe beweeg het voordat die skeidsregter sy fluitjie geblaas het.

"Squeeze ball"

IRR Aksie 1

Op 8 November 2001, het die Internasionale Rugby Raad die volgende besluit oor die interpretasie van Reel 15.5(d) – die doodgevatte speler.

Reel 15.5(d): " 'n Doodgevatte speler kan die bal los deur dit in enige rigting op die grond te stoot, behalwe vorentoe, mits hy dit onmiddellik doen."

Die gebruik oor die afgelope tyd is dat wanneer 'n doodvat plaasvind, of 'n baldraer gaan grond toe, het die baldraer verseker dat die bal onder hom is. Die bal is dan op die grond teruggestoot deur die baldraer se bene. ('n Gebruik wat as die "squeeze ball" bekend staan)

In die meeste gevalle wanneer spelers die bal onder deur hulle liggame terug stoot is die bal nie onmiddelik beskikbaar nie en is dan in stryd met Reel 14.1 en Reel 15.5. Spelers wat die aksie uitvoer is strafbaar met 'n strafskop, behalwe as die bal onmiddelik beskikbaar is vir alle spelers.

Met die klem op "onmiddelik", is Skeidsregters beveel om die bogenoemde streng uit te voer.

In kort: die "squeeze ball" is nie meer toelaatbaar nie.

8. Reël 16: LOSSKRUM

- 8.1. Spelers mag nie hul hande, maar wel hul voete gebruik om die bal te bemeester, mits hulle op hulle voete is en deel van die losskrum is (**M.a.w. hulle het deur die "hekke" gekom en by die losskrum aangesluit, of was deel van die doodvat, op sy voete, of vasgevang in die losskrum**).
- 8.2. Daar mag nie op spelers getrap word nie (strafskop).
- 8.3. Alle oortredings by die losskrum word d.m.v. 'n strafskop gestraf.
- 8.4. Wanneer die bal onspeelbaar raak en die skeidsregter blaas die fluitjie, word 'n skrum aan die span toegeken wat laaste vorentoe beweeg het voordat die skeidsregter sy fluitjie geblaas het.

9. Reël 17: LOGGEMAAL

- 9.1. Die losgemaal mag nie deur enige aksie van 'n speler afgetrek word nie (**Die doel van die reël is om die veiligheid van spelers te verseker**).
- 9.2. 'n Losgemaal moet vorentoe beweeg om toegelaat te word. Sodra dit sywaarts of agter toe beweeg, word dit as stilstaande beskou en daarvolgens geblaas.
- 9.3. Wanneer die bal onspeelbaar raak, word 'n skrum aan die span toegeken wat nie die bal in die losgemaal ingeneem het nie.

10. Reël 19: GRENS EN LYNSTAAN

- 10.1. Enige voorspeler mag die bal by die lynstaan ingooi. Sewe spelers van elke span moet aan die lynstaan deelneem. Kort lynstane word nie toegelaat by Laerskoolrugby nie.
- 10.2. Daar mag slegs as gevolg van beserings minder as sewe spelers van 'n span aan die lynstaan deelneem. Die teenspan moet nog steeds met sewe spelers deelneem (**Hierdie is slegs van toepassing tot die voorspelers – posisie 1 tot 8**).
- 10.3. As die bal in die lynstaan gevang en vasgehou word, moet al die spelers in die lynstaan by die gevormde losgemaal of losskrum bind totdat die lynstaan verby is (**Dit sluit uit die speler wat die bal ingegooi het en sy onmiddellike teenstander wat in die 3m area staan wat drie opsies het volgens die IRB reëlboek – Reël 19.11 (a), (b) en (c)**). Reël 19.11 (d) is nie van toepassing nie omrede daar 7 spelers in die lynstaan moet wees. Sien 10.1 hierbo.
- 10.4. Slegs 'n agterlynspeler kan die posisie van skrumskakel inneem by 'n lynstaan (Oortreding: Bestuur en hervorm).
- 10.5. Die direkte opponent van die ingooier mag nie die lynstaanspeler voor in die lynstaan ondersteun nie. Hy moet 2m van die 3m lyn af wees, en wel enige plek tussen die ingooilyn en die 5m onkantlyn (Oortreding: Bestuur en hervorm).
- 10.6. Die onkantlyn vir die agterspelers is 5m vanaf die ingooilyn en moet gehandhaaf word totdat die lynstaan verby is.
- 10.7. Die lynstaan strek vanaf 3m tot 13m vanaf die grenslyn.
- 10.8. Strafskoppe en vrykoppe vir oortredings in die lynstaan word op die ingooilyn 13m vanaf die grenslyn toegeken.
- 10.9. Indien die bal skeef ingegooi word by 'n lynstaan, geld die ou reël, naamlik die span wat nie ingegooi het nie het die keuse van 'n lynstaan of 'n skrum op die 13m lyn.

11. Reël 19.1: SKOP VAN BINNE DIE 22m GEBIED

- 11.1. Indien die bal deur 'n span oorgedra word van buite die 22m lyn na binne sy 22m area en die bal word direk uitgeskop, sal die lynstaan plaasvind regoor die plek waar die skop plaasgevind het- dus geen voordeel aan gebied inhaal nie.
- 11.2. Indien die skop binne die speelveld hop en dan uitrol sal die lynstaan plaasvind waar die bal oor die grenslyn gegaan het.
- 11.3. 'Oorgedra' beteken dat die ball die 22m line gekruis het nadat dit deur 'n verdediger speler geraak of gespeel was buite sy eie 22m area.
- 11.4. Indien daar 'n faset (doodvat, losskrum, losgemaal, skrum of lynstaan) in die 22m area plaasgevind het nadat die bal oorgedra is, mag die bal direk uitgeskop word en die lynstaan sal dan plaasvind waar die bal uit is (**M.a.w. die faset wat binne die 22m area plaasvind, 'kanselleer' die 'oordra'**).

12. Reel 19.2: VINNIGE INGOOI

- 12.1. Die bal kan vinnig ingegooi word in die rigting van die ingooier se doellyn.
- 12.2. Die bal moet die 3m lyn bereik en kan reguit (parallel met die doellyne) of in 'n rigting na die span se eie doellyn gegooi word.
- 12.3. Die bal mag nie vorentoe in die rigting van die opponente se doellyn gegooi word nie.
- 12.4. Indien (12.3) hierbo plaasvind word 'n keuse van 'n skrum of lynstaan regoor die plek waar die ingooi plaasgevind het toegeken aan die nie-ingooiende span.
- 12.5. Dit is van kardinale belang dat die voorwaardes vir 'n vinnige ingooi streng nagekom word, naamlik:
 - 12.5.1. Slegs die speler wat die bal ontvang of gaan haal wat in die grens is, mag die vinnige ingooi waarneem. Hy mag dit nie vir 'n ander speler gee om die vinnige ingooi waar te neem nie.
 - 12.5.2. Slegs die bal wat in spel was mag gebruik word vir 'n vinnige ingooi. Die bal mag nie aan enige speler en/of toeskouer buite die speelveld geraak het nie.

13. Reël 20: SKRUM

- 13.1. Al die voorspelers (8) van beide spanne moet aan die skrum in 'n 3-4-1 formasie deelneem met die agtsteman gebind tussen en aan beide slotte (Slegs a.g.v. beserings mag minder as agt voorspelers van 'n span in die skrum wees in welke geval die formasie verander na 3-4 en dan na 3-2-1. Hierdie is slegs van toepassing tot die voorspelers – posisie 1 tot 8).
 - 13.1.1. Daar mag nie minder as 5 spelers in die skrum wees nie (**Die teenspan moet dan aanpas om sodoende dieselfde aantal spelers in die skrum te hê, soos die Hoëskool reëls**).
- 13.2. Die agtsteman mag die bal optel en speel sodra dit onder sy voete en nog in die skrum is.
- 13.3. Geen speler mag van die skrum af weg breek nie terwyl die bal nog in die skrum is nie. Die verdedigende span se agsteman, nommer 8, mag sy kop uit die skrum uittrek, maar moet nogsteeds gebind bly soos per reel (**dus: skouers moet die slotte raak**)
- 13.4. Al die agterspelers, behalwe die twee skrumskakels, moet 5m agter die onkantlyn (agterste voete) van die skrum bly totdat die skrum beëindig is.
- 13.5. Die onkantlyn vir beide skrumskakels is die middellyn van die skrum en **nie die bal nie**.

- 13.6. Indien hulle verkies om hier te bly moet albei binne 1m van die skrum af bly. Die nie-ingooiende skrumskakel kan ook terugbeweeg tot agter die laaste voete in die skrum. Indien hy dit doen mag hy verder as 1m van die skrum beweeg, mits hy agter die laaste voete bly.
- 13.6.1. Indien skrumskakels 5m terugval, bly die onkantreëls soos vir agterspelers ook op die skrumskakels van toepassing. Indien die nie-ingooiende span 'n vasskop haak moet daardie skrumskakel 5m weg bly.
- 13.7. Indien die oortredingsplek vir 'n skrum binne 5m vanaf die doellyn is, moet die skrum nie nader as 5m vanaf die doellyn plaasvind nie, regoor die plek van oortreding. Die onkantlyn vir die verdediging span is die doel lyn.
- 13.8. Dit is ontoelaatbaar om die teenspan se skrum meer as 1,5m weg van die oorspronklike middellyn van die skrum in die rigting van enige doellyn te stoot. Sodra beheer van die bal by die basis van die skrum verkry is, mag 'n speler nie die bal opsetlik in die skrum vashou nie (Hy het twee keuses: tel op en speel of hak die bal na die skrumskakel - Straf: Vryskop)
- 13.9. Die skrum mag nie meer as 90° swaai nie.
- 13.10. Indien daar nie 'n strafskop toegeken word in die geval van 'n swaai-skrum deur 90°, of 'n skrum wat ineens stort nie, of die skrum wat opwaarts beweeg, word die volgende skrum toegeken aan die span wat laaste in besit van die bal was. Dit beteken dus as daar 'n vasskop in die proses gehaak was, die ingooi vir die volgende skrum aan die nie-ingooiende span toegeken sal word.

Opsommend

Alle strawwe soos vervat in die 2010 reëlboek is van toepassing, bv.

- i. Skrum laat val (Strafskop)
- ii. Opdruk in die skrum (Strafskop)
- iii. Vuil en ontoelaatbare spel (Strafskop)
- iv. Onkante. (Strafskop)
- v. Skrum voor bal in is, of meer as 1.5 meter stoot (Vryskop)
- vi. Skeef ingooi (Vryskop)
- vii. Bal met hande speel (Strafskop)

Bogenoemde is slegs voorbeelde. Raadpleeg 2010 Reëlboek.

14. Reël 21: STRAFSKOP EN VRYSKOP

- 14.1. By Laerskole is strafskoppe en vryskoppe van toepassing soos vervat in die Reëlboek van 2010.
- 14.2. Stelskoppe of 'n skepskop pale toe vanaf 'n strafskop is toelaatbaar vir alle ouderdoms- groepe.
- 14.3. Daar mag nie punte aangeteken word vanaf 'n skepskop wat voortspruit uit 'n vryskop nie. M.a.w. die spel gaan voort sonder dat punte aangeteken word (**Hierdie geld ook indien 'n skrum gekies word in die plek van 'n vryskop**).

15. SKOPPE

- 15.1. Alle ouderdomsgroepe in Laerskolerugby mag die bal op enige plek op die veld skop. Dit is in lyn met alle senior rugby.

16. Reël 22: HOEKPAALTJIES

- 16.1. Indien 'n speler wat die bal dra die hoekpaaltjie of vlag met sy lyf of met die bal raak is die bal nie dood nie en spel gaan voort (**Die speler moet op die grenslyn of doeligrenslyn trap of raak om uit te wees**).
- 16.2. Indien die bal geskop word en die paaltjie raak en dan terug spring binne die veld of doel- gebied gaan die spel voort.
- 16.3. Indien die bal, of 'n speler wat dit dra, die hoekvlag of hoekpaal by die plek waar die doellyn en die grenslyn en die doellyn en die doeligrensllyn mekaar kruis, of raak, is die bal nie buite spel nie tensy dit eerste gedruk word op die grond teen 'n hoekpaal.

17. Reël vir Laerskole 2010

- 17.1. Alle voorspelers (posisies 1-8) sal te alle tye aan skrumms en lynstane wat plaasvind deelneem. M.a.w. daar mag nie tussen voor- en agterspelers posisies gewissel word nie. (Oortreding: Bestuur en hervorm).
- 17.2. Bogenoemde impliseer dat slegs 'n agterspeler die posisie van skrummskakel by die lynstaan mag inneem (**Hierdie is 'n beperking om die veiligheid van spelers te verseker**).
- 17.3. Voorspelers mag wel "losstaan" by losskrums en losgemale (behalwe wat voortspruit uit 'n lynstaan) indien hul so sou verkies.

Laerskole-rugbyreëls is hersien in 2010 onder leiding van Andre Watson, Eugene de Villiers, Tappe Henning, Phillip Bosch en Arno Faber

