

Suid-Afrikaanse Rugbyunie

Reëlvariasies vir Primêre Skole

2021

Die reëls van die Spel en voortvloeiende wysigings/wêreldwye proeftoetsing deur “Wêreldrugby” (WR) geld vir alle primêreskole-rugby (ouderdomsgroep O10 tot O13), onderworpe aan die volgende variasies:

Reël 1 - DIE VELD

- 1.5.a Die stippellyne wat parallel met die grenslyne is, is 3 m van die grenslyne af.
- 1.5.b Die stippellyne wat parallel met die grenslyne is, is 13 m van die grenslyne af.

Reël 2 - BAL

- 2.4 'n Nommervierbal (nommer 4-bal) moet vir die ouderdomsgroep O10 tot O13 gebruik word.

Reël 3 – SPAN

- 3.5 Tot agt (8) spelers mag gedurende 'n wedstryd vervang word. Dit moet drie (3) voorryspelers (loskopstut, haker en vaskopstut) insluit, wat behoorlik in hierdie posisies afgerig is.

Byvoeging:

- 3.33.f 'n Speler wat takties vervang is, mag 'n beseerde speler vervang.
- 3.34.g 'n Speler wat takties vervang is, mag 'n speler vervang wat tydelik geskors of afgestuur is.

Reël 4 – SPELERS SE KLEREDRAG

- 4.2 'n Speler dra 'n trui, kortbroek en onderklere, en speel kaalvoet.
- 4.3.f Die gebruik van mondskerms of 'n tandeskut word aanbeveel, maar is verpligtend vir alle spelers in provinsiale spanne.

Reël 5 – TYD

- 5.1 Vir die ouderdomsgroep O10 tot O12 bestaan 'n wedstryd uit twee helftes van twintig (20) minute lopende tyd.
Vir O13 bestaan 'n wedstryd uit twee helftes van vyf en twintig (25) minute lopende tyd.
- 5.2 'n Maksimum van vyf (5) minute word vir rustyd toegelaat.
- 5.5.a 'n Maksimum van vyf (5) minute beseringstyd word gedurende 'n wedstryd toegelaat.

Reël 9 – VUILSPEL

- 9.7.c *Voeg by:* 'n Speler mag nie die indruk skep dat hy by die doodvat in die lug gespeel word deur oor 'n speler te spring nie.
Straf: Strafskop

Byvoeging:

- 9.11.a Geen slingerdoodvat word toegelaat nie, dis gevaarlike spel. 'n Speler voer 'n doodvat uit deur die baldraer se klere te gryp en 'n slingeraksie uit te voer om die baldraer grond toe te bring.

Straf: Strafskop

- 9.29 *Byvoeging:* 'n Speler wat tydelik geskors is ('n geel kaart ontvang het), mag tydelik vervang word totdat die skorsingtydperk verval het, behalwe indien die tydelike vervanging nou permanent word.

Wysiging: Geelkaartskorsings is vir vyf (5) minute lopende tyd.

- 9.30 *Wysiging:* 'n Speler wat permanent afgestuur word, mag vervang word nie.

Prosedure vir tydelike of permanente skorsing van 'n speler:

- Die skeidsregter moet die span se afrigter op die veld laat kom en hom inlig oor die tydelike of permanente skorsing van die speler (daar moet geen debat wees nie, want dit word ter inligting gedoen en nie ter regverdiging nie).
- 'n Geel of rooi kaart word getoon en die geskorste speler moet gedurende daardie tydperk by die span se afrigter bly.

Reël 16 – LOSGEMAAL

- 16.14 *Byvoeging:* Sodra die losgemaal meer as tien (10) meter op die speelveld in die rigting van die doodlyn beweeg het, sal die skeidsregter roep, "Speel" (om veiligheidsredes). Indien die bal nie uitkom nie, is die losgemaal oor en word 'n skrum toegeken aan die span wat besig was om vorentoe te beweeg.

Reël 18 – GRENSLYN, VINNIGE INGOOI en LYNSTAAN

- 18.11 Al sewe (7) geskik geoefende voorspelers (posisie 1, 3 tot 8) moet aan die lynstaan deelneem.
- Daar moet geen uitruiling van voor- en agterspelers wees nie.
 - Kort lynstane word nie toegelaat nie.
 - 'n Span mag slegs as gevolg van beserings 'n lynstaan met minder as sewe (7) spelers vorm. Die opponerende span moet steeds sewe (7) spelers in die lynstaan hê.
- Straf: Vryskop**
- 18.18 Slegs 'n agterspeler mag die posisie van ontvanger inneem en dié speler mag nie posisies met 'n speler in die lynstaan ruil voordat die bal ingegooi word nie.
- 18.23.b Die bal moet reguit ingegooi word sodat dit minstens drie (3) meter met die ingooilyn langs beweeg voordat dit die grond of 'n speler raak.
- 18.29.d Wanneer 'n speler besit van die bal in die lynstaan verkry en veilig met die bal grond toe kom, moet alle deelnemende lynstaanspelers by die gevormde losskrum of losgemaal aansluit totdat dit eindig, behalwe die ontvangers.
- Dit sluit die speler uit wat die bal ingooi en sy onmiddellike opponent in die 3-m-gebied, wat volgens die reëlboek vier opsies het – kyk reël 18.27.
- 18.29.e **Verdediging by 'n lynstaan.** 'n Speler wat spring en besit van die bal in die lynstaan verkry, mag nie grond toe gebring word wanneer hy veilig na die grond toe teruggekeer het nie. Sodra daardie speler op die grond geland het, moet 'n losgemaal volg.
- Straf: Strafskop**
- 18.35 Spelers wat nie aan die lynstaan deelneem nie, moet minstens vyf (5) meter weg van die ingooimerk af bly staan, aan hulle eie span se kant of agter die doellyn, indien dit nader is.

Reël 19 – SKRUM

- 19.5 Slegs geskik geoefende voorspelers (posisie 1 tot 8) mag aan skrums deelneem. Daar moet geen uitruiling tussen voor- en agterspelers wees nie.
- 19.7.d Alle ander spelers (flanke) in die skrum bind met minstens een arm aan 'n slot se lyf. Die nommer agt (8) moet tussen die twee slotte bind.
- 19.21 Die haker van die span wat die pal ingegooi het, moet die bal probeer haak, maar slegs wanneer die bal die grond in die tunnel geraak het. Neem kennis dat dit 'n DUIDELIKE haakaksie moet wees.
- Straf: Vryskop**
- 19.30.a Die onkantlyn vir die skrumskakel wat nie in besit is nie, is die middellyn van die skrum.

ALGEMEEN

- Rondbeweeg van afrigters – ooreenkomstig die protokol vir die tegniese sone:
 - Ouderdomsgroep O10 tot O12 – Rondbeweeg deur 'n afrigter – slegs een (1) afrigter word toegelaat.
 - **O13-ouderdomsgroep – Geen rondbeweeg deur 'n afrigter word toegelaat nie.**
- Skrumvariasies vir die verskillende ouderdomsgroepe:

SKRUMOPSTELLING	O10 tot O13 Sluit provinsiale skoolouderdomsgroep-rugby in
Hurk (Crouch) – oor teen oor, afstand van mekaar Bind – vooraf bind en na mekaar toe kom in 'n passiewe opstelling, geen inslaan nie Skrum – Bal in, skrum word betwis	JA
ELMBOOG	Beide die stutte (vaskop en loskop) moet só bind dat hulle elmboë nie laer as hulle skouerlyn is nie
BAL IN	Die bal moet ingegooi word wanneer die skeidsregter "skrum" roep
SKRUM BETWIS	Skrum word betwis by die ingooi van die bal wanneer die skeidsregter "skrum" roep
HAAK	Slegs die hakkers (No 2 en reserwe 16) mag die bal haak
SKRUM-STOOTAFSTAND	Maks 1.5 m
SKRUM MET OMGEKEERDE BESIT	Nee

