

Suid-Afrikaanse Rugbyunie

Reël variasies vir Primêre Skole

2018

Die reëls van die Spel en voortvloeiende wysigings deur “World Rugby” (WR) geld vir alle primêre skolerugby (ouderdomsgroep O10 tot O13), onderworpe aan die volgende variasies:

Nuwe variasies is in geel verlig, soos deur die SARU se Skeidsregters afdeling goedgekeur.

Reël 1 - DIE VELD

- 1.5.a Die stippellyne op 5 m wat parallel is met die grenslyne word vervang deur stippellyne wat 3 m van die grenslyne af is.
- 1.5.b Die stippellyne op 15 m wat parallel is met die grenslyne word vervang deur stippellyne wat 13 m van die grenslyne af is.

Reël 2 - BAL

- 2.4 'n Nommer vierbal (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 afgerig en ervare in hierdie posisies is.

Voeg by:

- 3.34 'n Speler wat (takties) deur 'n substituut vervang is, mag 'n plaasvervanger vir 'n beseerde speler wees.

Reël 4 – SPELERS SE KLEREDRAG

Wysig:

- 4.2 'n Speler dra 'n trui, kortbroek en onderklere. Alle spelers moet kaalvoet speel.
- 4.3.f Die gebruik van mondskerms 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 sal vir rustyd toegelaat word.

Voeg by:

5.11 'n Maksimum van vyf (5) minute beseringstyd sal gedurende 'n wedstryd toegelaat word.

Reël 8 – PUNTE AANTEKEN

8.8.b Vir O10- tot O12-ouderomsgroepe moet doelskoppe vir drieë wat tussen die 13 m-lyn en die grenslyn aangeteken word, nie minder nie as op die 13 m-lyn geneem word.

Wet 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

Voeg by:

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

Straf: Strafskop

Wysig:

9.28 Geelkaart skorsings sal vir vyf (5) minute lopende tyd wees.

Prosedure vir 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.
- Geen plaasvervanger word vir die geskorste speler toegelaat nie, behalwe indien 'n voorryspeler of slot geskors word (tydelik of permanent). Die afrigter moet 'n agterspeler (losvoerspeler) afhaal sodat die span tot veertien (14) spelers verminder word en 'n plaasvervangende voorryspeler/slot op die veld stuur om die geskorste speler te vervang.

Reël 16 – LOSGEMAAL

Voeg by:

- 16.14.a Sodra die losgemaal meer as tien (10) meter op die speelveld in die rigting van die doodlyn beweeg het, sal die skeidsregter roep, "Speel". Indien die bal nie binne vyf (5) sekondes uitkom nie, het die losgemaal (om veiligheidsredes) ten einde geloop en word 'n skrum toegeken aan die span wat besig was om vorentoe te beweeg.

Reël 18 – GRENSLYN, VINNIGE INGOOI en LYNSTAAN

Wysig:

- 18.11 Al sewe (7) geskikte geoefende voorspelers (posisie 1, 3 tot 8) moet aan die lynstaan deelneem. Daar moet geen uitruiling tussen die voor- en agterspelers wees nie. Kort lynstane word nie toegelaat nie. 'n Span mag slegs as gevolg van beserings, geel en rooi kaart '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.
- 18.28.d Wanneer die bal in die lynstaan gevang en gehou word, moet al die spelers in die lynstaan by die gevormde losskrum of losgemaal aansluit, behalwe die lynstaanspeler wat die posisie van die ontvanger ingeneem het (dit sluit die speler uit wat die bal ingooi en ook sy onmiddellike teenstander in die 3 m-area, wat ooreenkomstig die reëlboek van WR vier opsies het – 18.26).
- 18.28.e **Verdediging by 'n lynstaan.** 'n Speler wat spring en besit van die bal in die lynstaan verkry, mag nie doodgevat word nie wanneer hy na die grond toe terugkeer. Sodra die speler op die grond land moet 'n losgemaal eers plaasvind voordat hy gespeel kan word.
Straf: Strafskop op die dertien- (13-) meter lyn
- 18.34 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

Wysig:

- 19.5 Slegs geskik geoefende voorspelers (posisie 1 tot 8) mag aan skrums deelneem. Daar moet geen uitruiling tussen die voor- en agterspelers wees nie.

19.7.d Alle ander spelers 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 Slegs die hakers mag besit van die bal verkry deur dit te probeer haak, maar slegs wanneer die bal die grond in die tunnel raak. Neem net kennis dit moet 'n DUIDELIKE haak aksie wees.

Straf: Vryskop

19.30.a Die onkantlyn vir albei skrumskakels is die middellyn van die skrum.

ALGEMEEN

- Rondbeweeg van afrigters – onder protokol in die tegniese sone:
 - Ouderdomsgroep O10 tot O12-wedstryde – Afrigter mag rondbeweeg, slegs een (1) afrigter word toegelaat.
 - **Alle O13-wedstryde – Geen afrigter mag rondbeweeg nie.**
- Skrum variasies vir die verskillende ouderdomsgroepe:

SKRUMOPSTELLING	O10 tot O13 Sluit in provinsiale jeug skole rugby
Hurk (Crouch) – afstand van mekaar: oor teen oor Bind – vooraf bind en na mekaar toe kom in 'n passiewe Skrumopstelling, geen "hit" nie Skrum – Bal in, skrums word betwis	JA
ELMBOOG	Beide die stutte (vaskop en loskop) moet so bind dat hulle elmboog nie laer as hulle skouer lyn is nie
BAL IN	Die skrumskakel moet die bal ingooi wanneer die skeidsregter "skrum" roep
SKRUM BETWIS	Skrums word betwis wanneer die bal ingooi word op skeidsregter "skrum" roep
HAAK	Slegs die hakers (No 2 en reserwe 16) mag die bal hak
SKRUM STOOT	Maks 1.5 m
SWAAISKRUM	Nee

