

Suid-Afrikaanse Rugbyunie

Reëlvariasies vir Primêre Skole

2025

Wêreldrugby se reëls van die Spel 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

Herhalende plaasvervanging geld. Die getal omruilings mag nie 12 oorskry nie (taktiese plaasvervangings en plaasvervangings vir beserings)

- 3.8 Dit gekose groep moet drie (3) reserwe-voorryspelers (loskopstut, haker en vaskopstut) insluit, wat behoorlik in hierdie posisies afgerig is.
- 3.17 Wysig: 'n Speler wie se afgaan van die veld af veroorsaak het dat die skeidsregter onbetwiste skrumms beveel het, mag vervang word.
- 3.31 Tydelike plaasvervangings vir geelkaarte wat permanent word, sal as omruilings geld.
- 3.33.e Voeg by: 'n Speler wat takties vervang is, mag 'n speler vervang wat tydelik geskors of afgestuur is. Dit moet plaasvind voordat die wedstryd ná die straf weer hervat.

Byvoeging:

- 3.33.f 'n Speler wat takties vervang is, mag 'n beseerde speler vervang.

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 tandskutte word aanbeveel, maar is verpligtend vir alle spelers in provinsiale spanne.

Reël 5 – TYD

Lopende Tyd (Speeltyd): Dit is aaneenlopende verstreke tyd (sluit tyd in wat om enige rede verlore gaan).

- 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

Byvoeging:

- 9.7.e 'n Speler mag nie die indruk skep dat hy by die doodvat in die lug gespeel word nie.
Straf: Strafskop
- 9.11.a Geen slingerdoodvat word toegelaat nie. 'n Speler voer 'n slingerdoodvat 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 Voeg by: 'n Speler wat geskors is ('n geel kaart ontvang het), mag tydelik vervang word totdat die skorsingtydperk verval het. Die tydelik geskorste speler moet terugkeer nadat die skorsingstydperk verstryk het, behalwe indien die tydelike vervanging nou permanent word.
- Wysig:* Geelkaartskorsings is vir vyf (5) minute lopende tyd.
- 9.30 'n Speler wat afgestuur word (rooi kaart), mag vervang word.

PROSEDURE VIR TYDELIKE SKORSING OF AFSTUUR VAN 'N SPELER:

- Die skeidsregter moet die span se afrigter op die veld laat kom en hom inlig oor die rede vir die afstuur of tydelike 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 14 – DOODVAT

Voeg by:

- 14.1.a Die baldraer mag sy lyf stewig maak vir kontak, maar mag nie in kontak inhardloop met die lyf heeltemal vooroor of horisontaal gebuig of met die kop laer as die heupe nie, of mag nie kop eerste in kontak gedurende oop spel in 'n opponent ingaan nie.
Straf: Vryskop
- 14.1.b Die doodvat moet onder die basis van die borsbeen (sternum) en bo die knieë gemaak word.
Straf: Strafskop
- 14.1.b.i 'n Doodvat mag onder die knieë uitgevoer word, maar dan moet die bene DUIDELIK met albei arms vasgevat word.

Reël 16 – LOSGEMAAL

- 16.14 *Wysig:* 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 vorentoe beweeg het.

Reël 18 – GRENSLYN, VINNIGE INGOOI EN LYNSTAAN

18.8 *Variasie:* Indien die spel met 'n lynstaan hervat word en watter span ingooi, word soos volg bepaal:

Voorval	Ligging van die ingooiplek	Wie ingooi
'n Speler, uit hulle helfte, skop die bal onregstreeks in die in die grens in binne die opposisie se '22.'	Waar die bal die grenslyn bereik	Die span wat geskop het
Vir bogenoemde om te gebeur: • Moes die opponente die bal in die skopper se halfgebied ingeneem het. • Moes 'n doodvat, losskrum of losgemaal in die skopper se halfgebied plaasgevind het. • Moes 'n opponent die bal in die skopper se halfgebied geraak het. Hierdie variasie geld nie vir 'n afskop of enige tipe skop om spel te hervat nie.		

18.11 Al sewe (7) geskik afgerigte voorspelers (posisie 1, 3 tot 8) moet die lynstaan vorm.

- Daar mag geen uitruiling van voor- en agterspelers wees nie.
- Kort lynstane word nie toegelaat nie.
- 'n Span mag slegs as die aangewese plaasvervangers opgebruik is, mag 'n span 'n lynstaan met minder as sewe (7) spelers vorm. Die opponerende span moet steeds sewe (7) spelers in die lynstaan hê.

Straf: Vryskop

18.16 *Voeg by:* Slegs 'n agterspeler mag die posisie van ontvanger inneem.

18.18 *Wysig:* 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 *Wysig:* Die bal moet reguit ingegooi word sodat dit minstens drie (3) meter met die ingooielyn langs beweeg voordat dit die grond raak of gespeel word.

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 gevormde losgemaal volg.

Straf: Strafskop

18.29.f **Voeg by:** 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.

Straf: Vryskop

18.35 Spelers wat nie aan die lynstaan deelneem nie, moet minstens vyf (5) meter weg van die ingooi merk af bly staan, aan hulle eie span se kant of agter die doellyn, indien die doellyn nader is.

Reël 19 – SKRUM

19.5 **Voeg by:** Slegs geskik afgerigte voorspelers (posisie 1 tot 8) mag aan skrumme deelneem. Daar mag geen uitruiling tussen voor- en agterspelers wees nie.

19.7.d Flanke in die skrum bind met minstens een arm aan 'n slot se lyf. Die nommer agt (8) moet met albei skouers tussen die twee slotte bind.

19.20 Die haker van die span wat die bal 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

19.28.a **Wysig:** Voor die aanvang van die spel, moet die skrumskakel van die span wat nie die bal ingooi nie aan daardie span se kant van die skrum-middellyn langs die opponerende skrumskakel staan.

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 vaskopstut en die loskopstut moet só bind dat hulle elmboë nie laer as hulle skouerlyn is nie
BAL IN	Die bal moet ingegooi word wanneer "Skrum" geroep word
SKRUM BETWIS	Skrum word betwis by die ingooi van die bal wanneer "skrum" geroep word
HAAK	Slegs die hakers mag die bal haak
SKRUM-STOOTAFSTAND	Maks 1,5 m
SKRUM MET OMGEKEERDE BESIT	NEE

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.*

