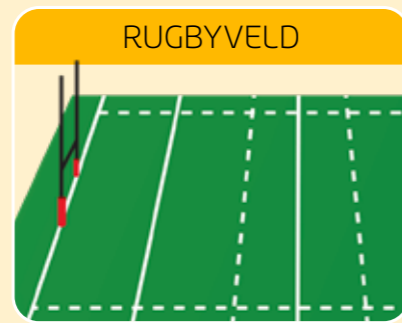
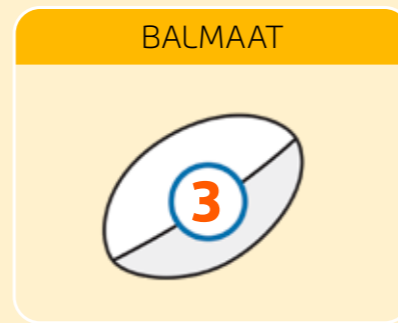


Jeugdspelregels Turven

08



RUGBYVELD
30m bij 22m + 2m trygebied



BALMAAT

Balmaat 3



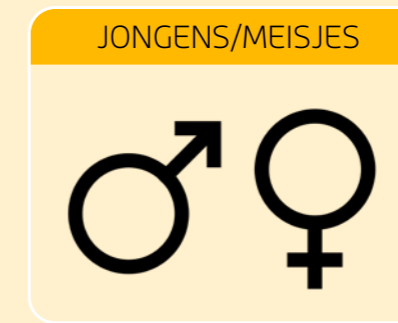
AANTAL SPELERS

6 spelers per team



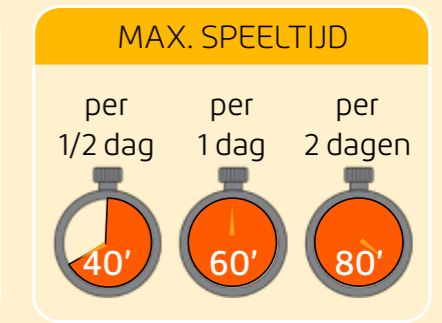
WISSELS

Onbeperkt doorwisselen



JONGENS/MEISJES

Gemengd



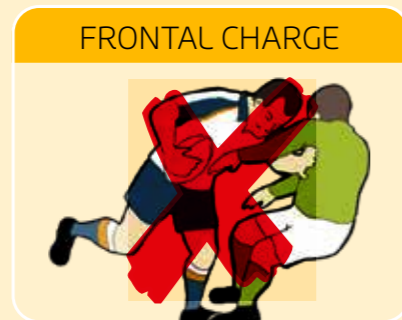
MAX. SPEELTIJD

per 1/2 dag 40'
per 1 dag 60'
per 2 dagen 80'



HAND-OFF

Sanctie: vrije pass



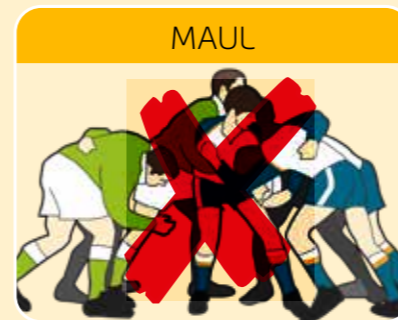
FRONTAL CHARGE

Baldrager mag stilstaande verdediger niet omverlopen, maar loopt er langs. Sanctie: vrije pass



TACKELLEN

Eén lint afgepakt is tag, na vijf tags is de bal voor de tegenpartij



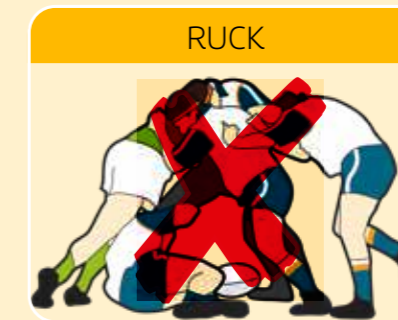
MAUL

Sanctie: vrije pass



SQUEEZEBAL/BRIDGING

Sanctie: vrije pass



RUCK

Sanctie: vrije pass



PENALTY/FREEKICK

Vrije pass, verdedigers op 5m*



START/HERSTART

Vrije pass, verdedigers op 5m*



22M DROPOUT

Niet van toepassing bij de leeftijdscategorie Turven



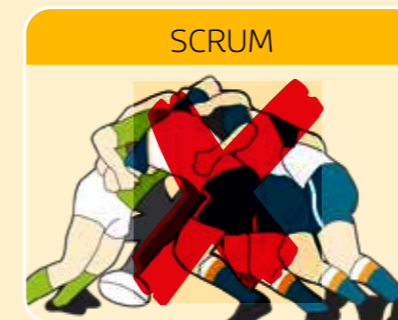
KICKEN

Sanctie: vrije pass



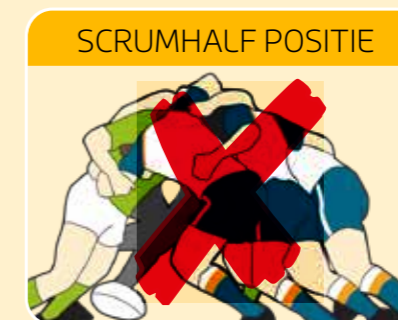
LINEOUT

Vrije pass, verdedigers op 5m



SCRUM

Niet van toepassing bij de leeftijdscategorie Turven



SCRUMHALF POSITIE

Niet van toepassing bij de leeftijdscategorie Turven

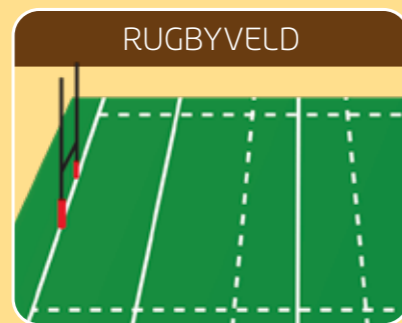
*Startende speler houdt de bal in hand en tikt met zijn voet de bal aan om vervolgens aan een medespeler af te spelen. De ontvangende speler moet tenminste 2m achter de startende speler staan. De ontvangende speler mag pas gaan oplopen op het moment van de pass. Tegenstander(s) mogen oplopen wanneer de bal door de speler van de aanvallende partij met zijn/haar voet is aangetikt.
• Elke overtreding wordt bestraft met een vrije pass.

Iedereen start even vaak en speelt evenveel!

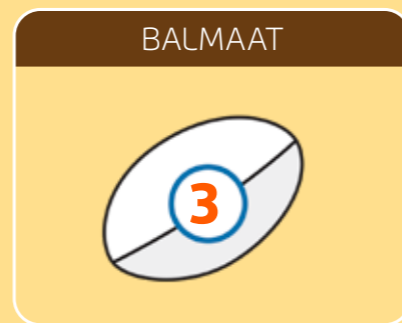


Jeugdspelregels Benjamins

o10



RUGBYVELD
60m bij 35m + 5m trygebied



BALMAAT

Balmaat 3



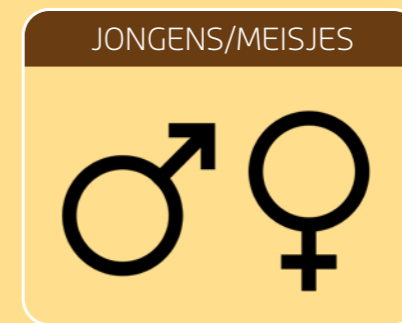
AANTAL SPELERS

8 spelers per team



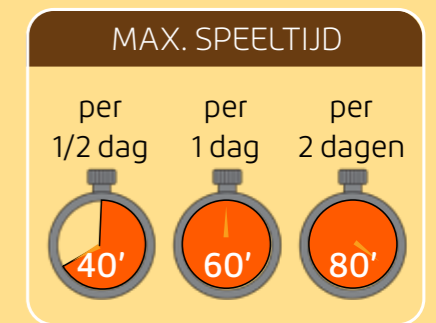
WISSELS

Onbeperkt doorwisselen



JONGENS/MEISJES

Gemengd



MAX. SPEELTIJD

per 1/2 dag 40'
per 1 dag 60'
per 2 dagen 80'



HAND-OFF

Sanctie: vrije pass



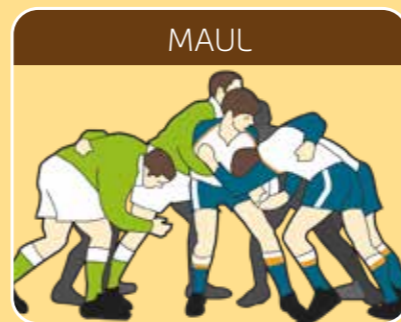
FRONTAL CHARGE

Baldrager mag stilstaande verdediger niet omverlopen, maar loopt er langs. Sanctie: vrije pass



TACKELLEN

Ter hoogte van de navel, of lager**



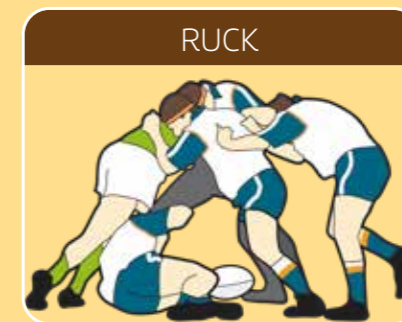
MAUL

Max. 2 speler per team



SQUEEZEBAL/BRIDGING

Sanctie: vrije pass



RUCK

Max. 1 speler per team (buiten de tackelaar en de getackelde)



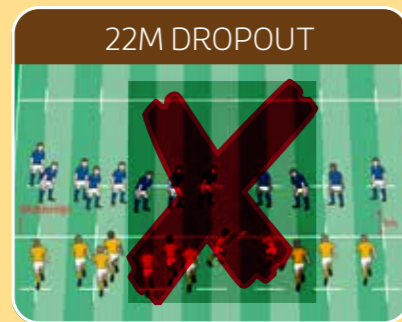
PENALTY/FREEKICK

Vrije pass, verdedigers op 5m*



START/HERSTART

Vrije pass, verdedigers op 7m*



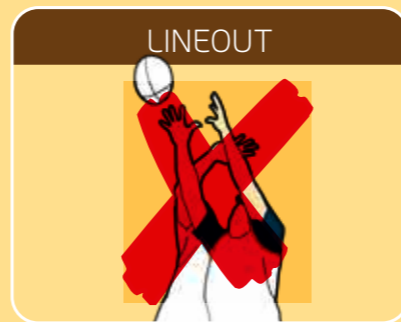
22M DROPOUT

Vrije pass op 10 meter van de trylijn



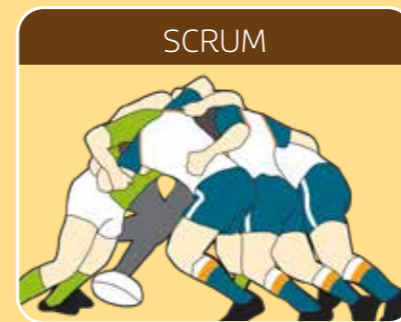
KICKEN

Enkel toegestaan direct vanuit de hand



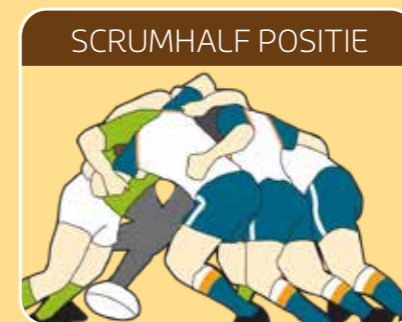
LINEOUT

Vrije pass, verdedigers op 5m



SCRUM

Beide teams 3 spelers en uncontested



SCRUMHALF POSITIE

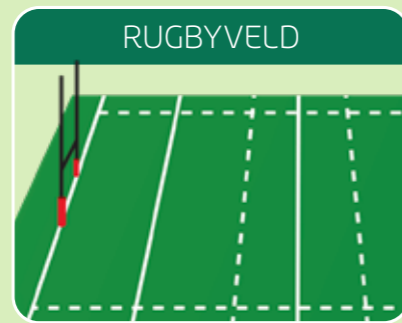
Achter laatste voet

*Startende speler houdt de bal in hand en tikt met zijn voet de bal aan om vervolgens aan een medespeler af te spelen. De ontvangende speler moet tenminste op 2m achter de startende speler staan. De ontvangende speler mag pas gaan oplopen op het moment van de pass. Tegenstander(s) mogen oplopen wanneer de bal door de speler van de aanvallende partij met zijn/haar voet is aangetikt.
** Een slingertackle is gevaarlijk en wordt bestraft met een vrije pass.
• Elke overtreding wordt bestraft met een vrije pass.

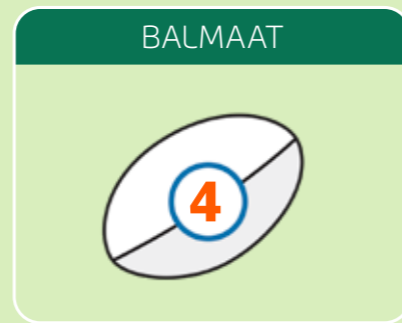
Iedereen start even vaak en speelt evenveel!

Jeugdspelregels Mini's

o12



RUGBYVELD
70m bij 45m + 5m trygebied



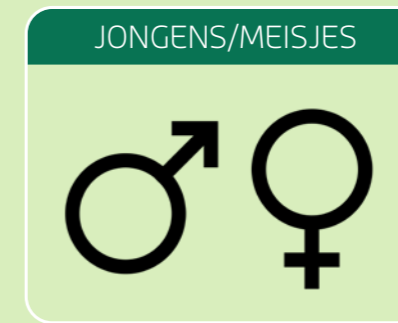
BALMAAT
Balmaat 4



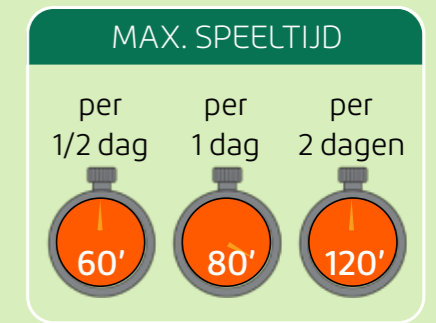
AANTAL SPELERS
12 spelers per team



WISSELS
Onbeperkt doorwisselen



JONGENS/MEISJES
Gemengd



MAX. SPEELTIJD
per 1/2 dag: 60'
per 1 dag: 80'
per 2 dagen: 120'



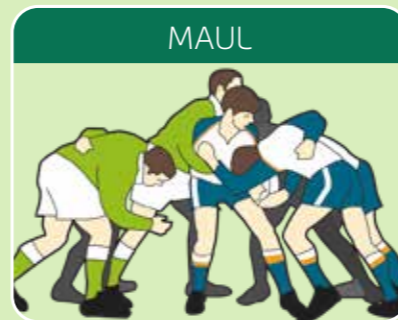
HAND-OFF
Alleen toegestaan op het lichaam (schouder en lager) en niet in het gezicht van de tegenstander



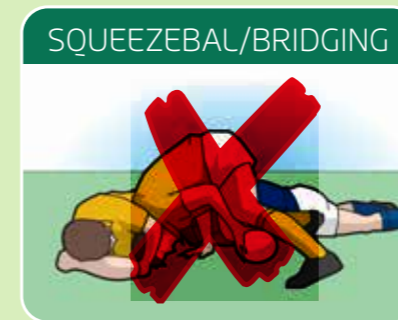
FRONTAL CHARGE
Baldrager mag stilstaande verdediger niet omverlopen, maar loopt er langs. Sanctie: vrije pass



TACKELLEN
Ter hoogte van de navel, of lager**



MAUL
Max. 3 speler per team



SQUEEZEBAL/BRIDGING
Sanctie: vrije pass



RUCK
Max. 2 spelers per team (buiten de tackelaar en de getackelde)



PENALTY/FREEKICK
Vrije pass, verdedigers op 7m



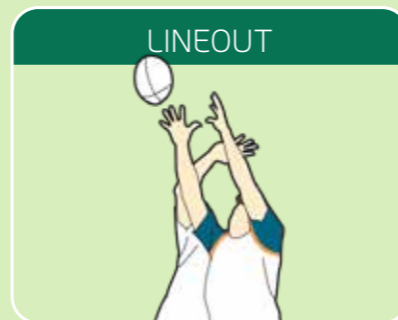
START/HERSTART
Dropkick midden in veld, minimaal 7m ver



22M DROPOUT
Dropkick op 15m van trylijn



KICKEN
Enkel toegestaan direct vanuit de hand



LINEOUT
Uncontested en min. 2 spelers per team, verdedigers op 7m



SCRUM
Beide teams 5 spelers en contested. Push stopt als bal bij 2de rij is



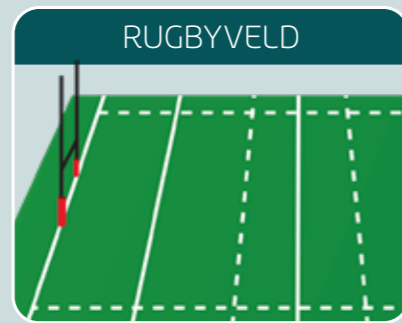
SCRUMHALF POSITIE
Achter laatste voet

*Startende speler houdt de bal in hand en tikt met zijn voet de bal aan om vervolgens aan een medespeler af te spelen. De ontvangende speler moet tenminste op 2m achter de startende speler staan. De ontvangende speler mag pas gaan oplopen op het moment van de pass. Tegenstander(s) mogen oplopen wanneer de bal door de speler van de aanvallende partij met zijn/haar voet is aangetikt.
**Een slingertackle is gevaarlijk en wordt bestraft met een vrije pass.
• Elke overtreding wordt bestraft met een vrije pass.

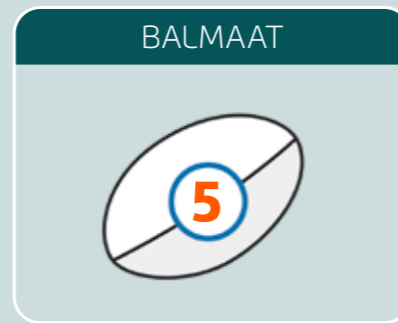
Iedereen start even vaak en speelt evenveel!

Jeugdspelregels Cubs

014

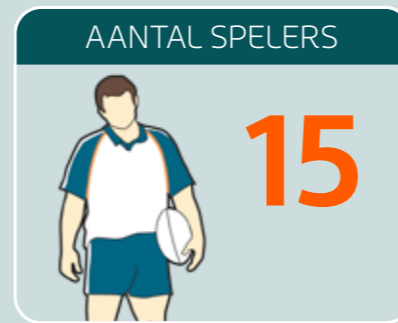


RUGBYVELD
100m bij 70m + 7m trygebied



BALMAAT

Balmaat 5



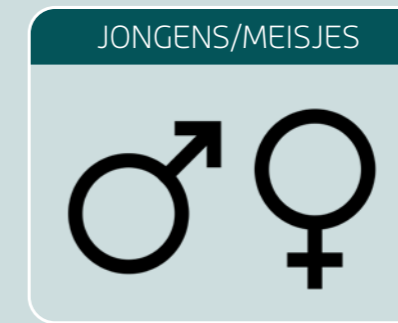
AANTAL SPELERS

15 spelers per team



WISSELS

Doorwisselen (bij dood spel en melding scheidsrechter)



JONGENS/MEISJES

Gemengd



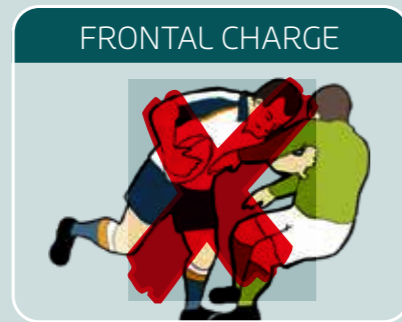
MAX. SPEELTIJD

Wedstrijdduur:
2x 25 minuten



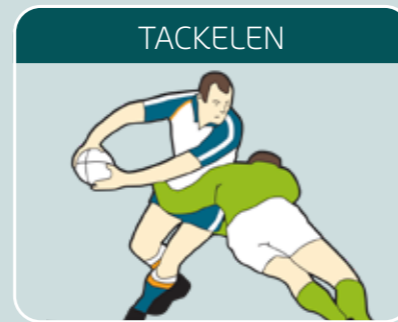
HAND-OFF

Alleen toegestaan op het lichaam (schouder en lager) en niet in het gezicht van de tegenstander



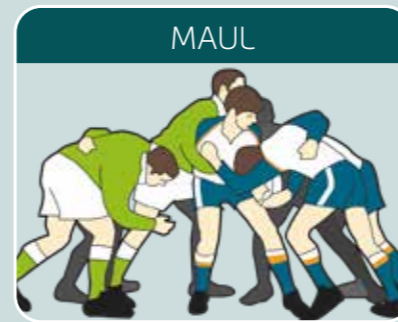
FRONTAL CHARGE

Baldrager mag stilstaande verdediger niet omverlopen, maar loopt er langs. Sanctie: penalty



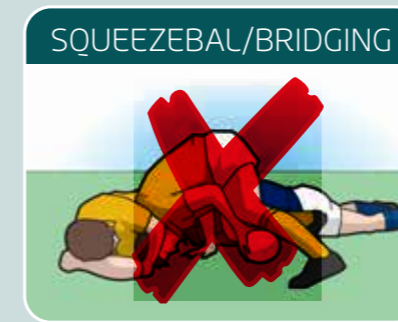
TACKELLEN

15-a-side regels



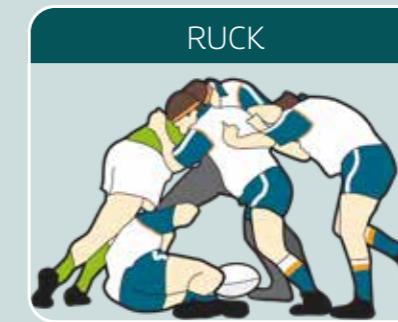
MAUL

15-a-side regels



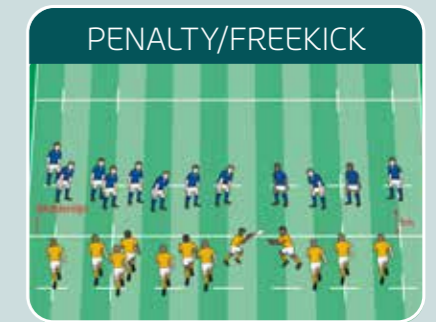
SQUEEZEBAL/BRIDGING

Sanctie: penalty



RUCK

15-a-side regels



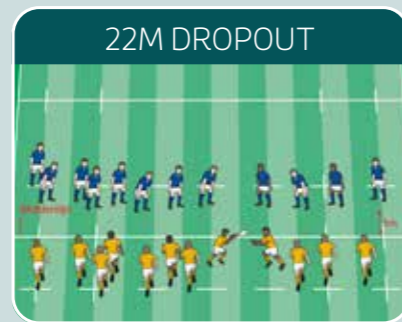
PENALTY/FREEKICK

15-a-side regels



START/HERSTART

15-a-side regels



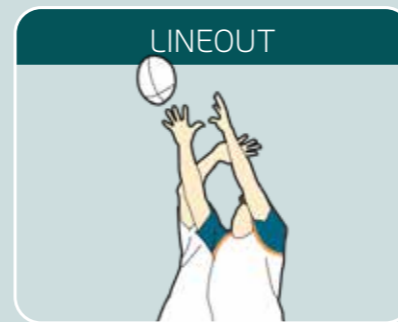
22M DROPOUT

15-a-side regels



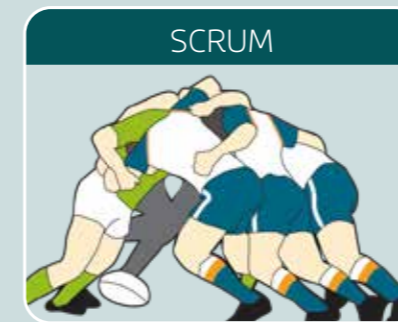
KICKEN

15-a-side regels



LINEOUT

Contested, maar geen ondersteuning/lift tijdens sprong



SCRUM

Beide teams 8 spelers en contested, max. 1,5m push



SCRUMHALF POSITIE

Niet voorbij middenlijn scrum

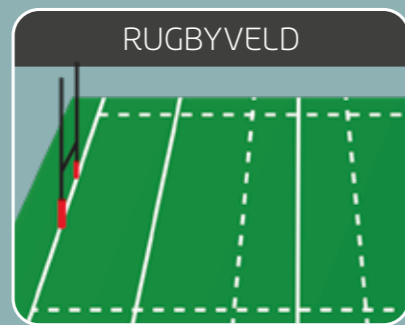
Met uitzondering van de cup- en platecompetitie geldt er een maximale score van 45 punten verschil. Indien er een stand van 45 punten verschil is behaald stopt de scheidsrechter de wedstrijd en zal dit de eindstand zijn. Het restant van de wedstrijd zal gespeeld worden, maar teams worden gestimuleerd om te zorgen voor gelijkwaardige teams. Dit kan door sterke spelers te wisselen en/of bij de tegenstander te laten spelen. Hierdoor zullen teams zich sneller ontwikkelen en wordt het spelplezier bevordert voor beide teams.

Iedereen speelt minimaal een halve wedstrijd

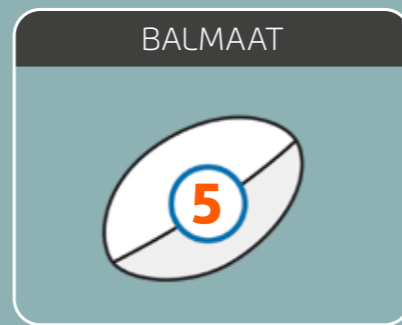


Jeugdspelregels Junioren

016



RUGBYVELD
100m bij 70m + 7m trygebied



BALMAAT

Balmaat 5



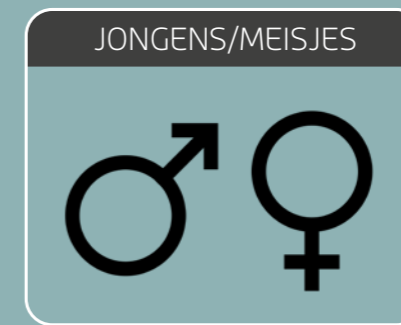
AANTAL SPELERS

15 spelers per team



WISSELS

Doorwisselen (bij dood spel en melding scheidsrechter)



JONGENS/MEISJES

Gemengd



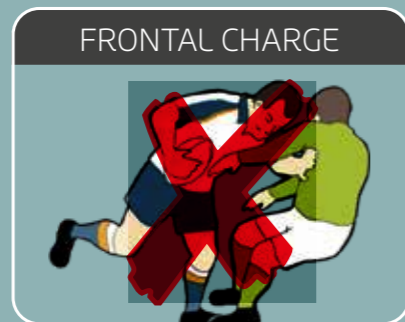
MAX. SPEELTIJD

Wedstrijdduur:
2x 30 minuten



HAND-OFF

Alleen toegestaan op het lichaam (schouder en lager) en niet in het gezicht van de tegenstander



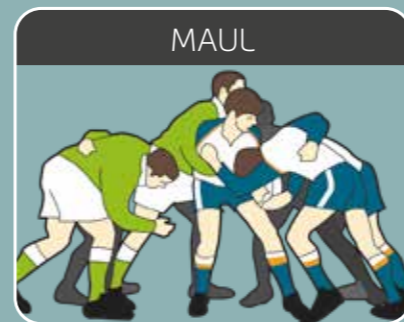
FRONTAL CHARGE

Baldrager mag stilstaande verdediger niet omverlopen, maar loopt er langs. Sanctie: penalty



TACKELLEN

15-a-side regels



MAUL

15-a-side regels



SQUEEZEBAL/BRIDGING

Sanctie: penalty



RUCK

15-a-side regels



PENALTY/FREEKICK

15-a-side regels



START/HERSTART

15-a-side regels



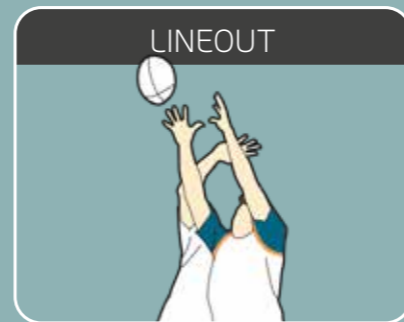
22M DROPOUT

15-a-side regels



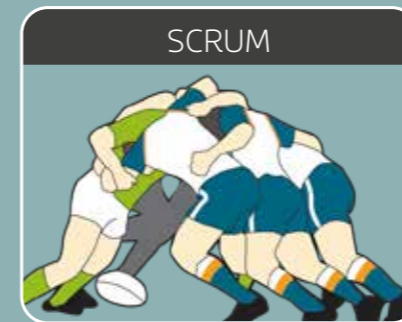
KICKEN

15-a-side regels



LINEOUT

15-a-side regels



SCRUM

Beide teams 8 spelers en contested, max. 1,5m push



SCRUMHALF POSITIE

15-a-side regels

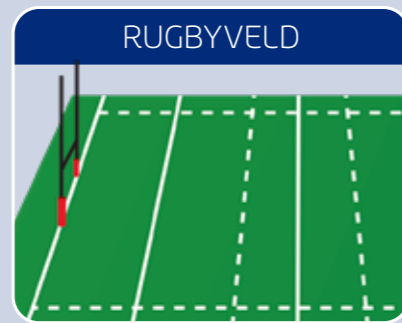
Met uitzondering van de cup- en platecompetitie geldt er een maximale score van 45 punten verschil. Indien er een stand van 45 punten verschil is behaald stopt de scheidsrechter de wedstrijd en zal dit de eindstand zijn. Het restant van de wedstrijd zal gespeeld worden, maar teams worden gestimuleerd om te zorgen voor gelijkwaardige teams. Dit kan door sterke spelers te wisselen en/of bij de tegenstander te laten spelen. Hierdoor zullen teams zich sneller ontwikkelen en wordt het spelplezier bevordert voor beide teams.

Iedereen speelt minimaal een halve wedstrijd

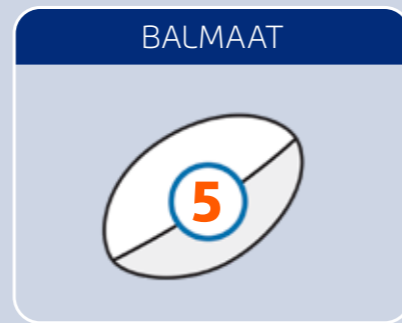


Jeugdspelregels Colts

018



RUGBYVELD
100m bij 70m + 7m trygebied



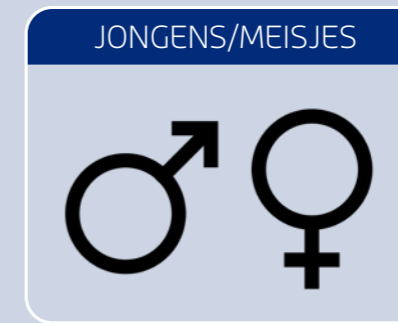
BALMAAT
Balmaat 5



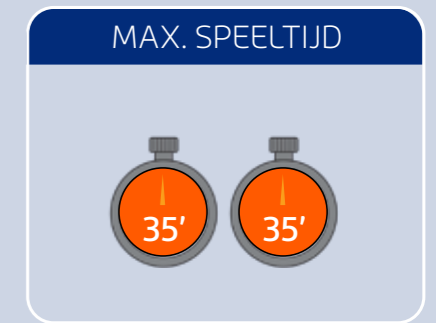
AANTAL SPELERS
15 spelers per team



WISSELS
Doorwisselen (bij dood spel en melding scheidsrechter)



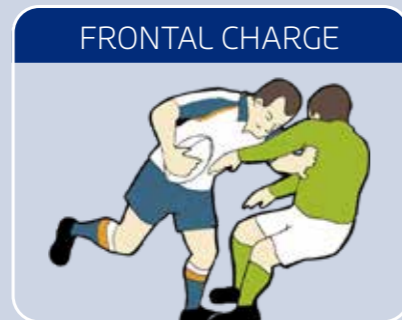
JONGENS/MEISJES
Gemengd



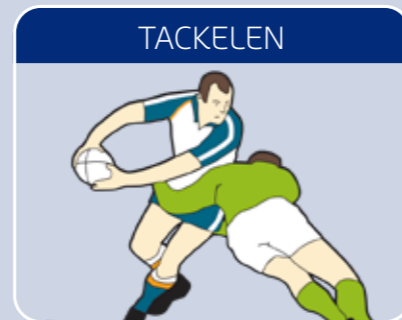
MAX. SPEELTIJD
Wedstrijdduur:
2x 35 minuten



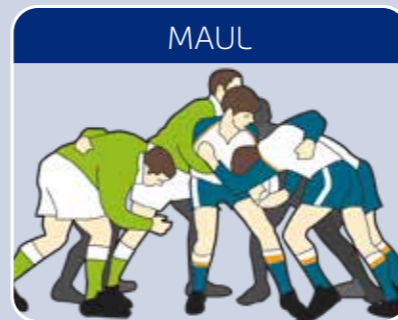
HAND-OFF
15-a-side regels



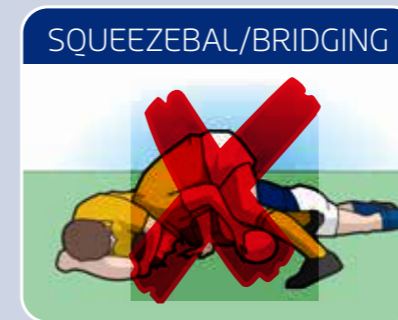
FRONTAL CHARGE
15-a-side regels



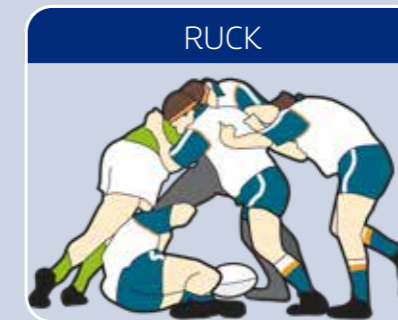
TACKELLEN
15-a-side regels



MAUL
15-a-side regels



SQUEEZEBAL/BRIDGING
Sanctie: penalty



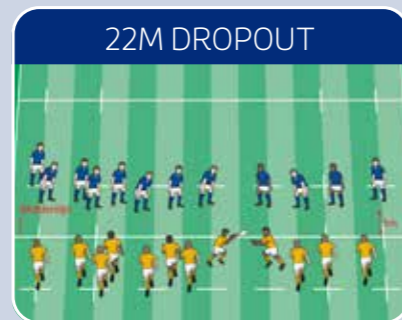
RUCK
15-a-side regels



PENALTY/FREEKICK
15-a-side regels



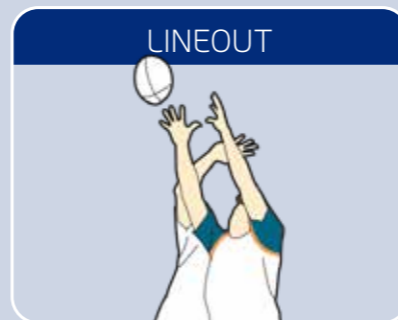
START/HERSTART
15-a-side regels



22M DROPOUT
15-a-side regels



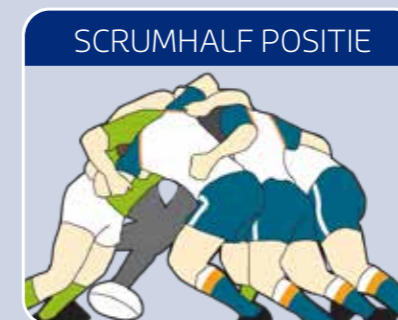
KICKEN
15-a-side regels



LINEOUT
15-a-side regels



SCRUM
Beide teams 8 spelers en
contested, max. 1,5m push



SCRUMHALF POSITIE
15-a-side regels

Iedereen speelt minimaal een halve wedstrijd