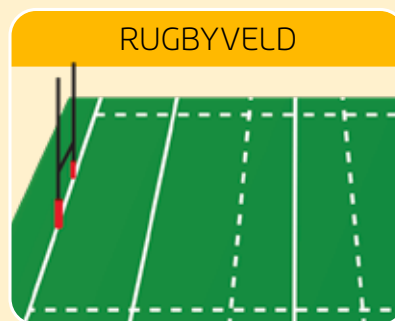
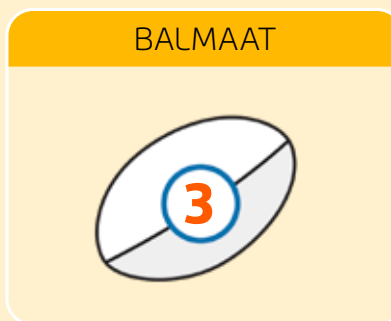


Jeugdspelregels Turven

08



30m bij 22m + 2m trygebied



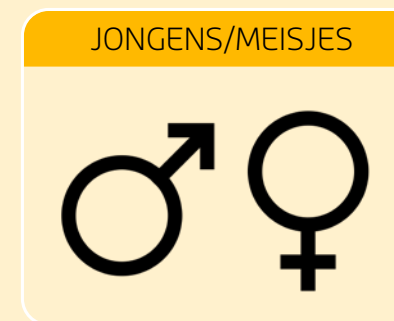
Balmaat 3



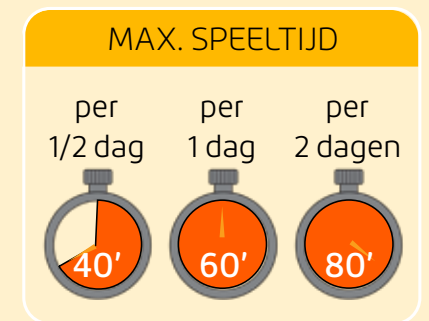
6 spelers per team



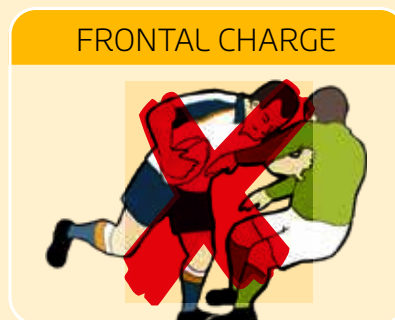
Onbeperkt doorwisselen



Gemengd



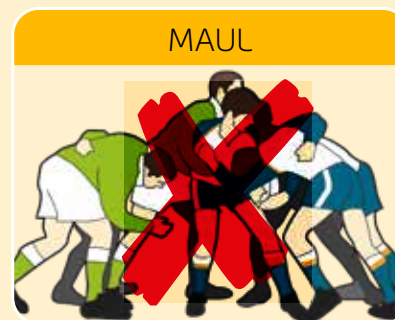
Sanctie: vrije pass



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



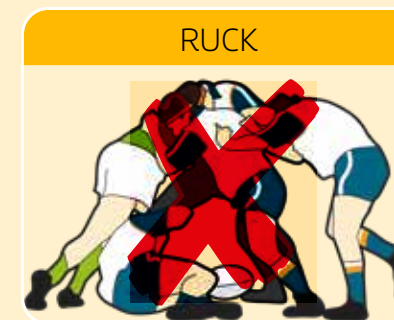
Eén lint afgepakt is tag, na vijf tags is de bal voor de tegenpartij



Sanctie: vrije pass



Sanctie: vrije pass



Sanctie: vrije pass



Vrije pass, verdedigers op 5m*



Vrije pass, verdedigers op 5m*



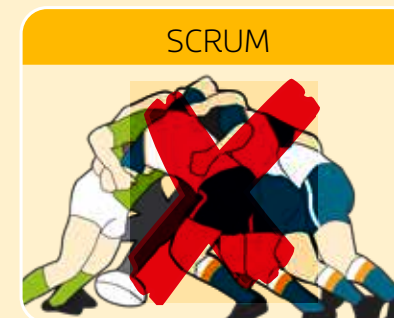
Niet van toepassing bij de leeftijdscategorie Turven



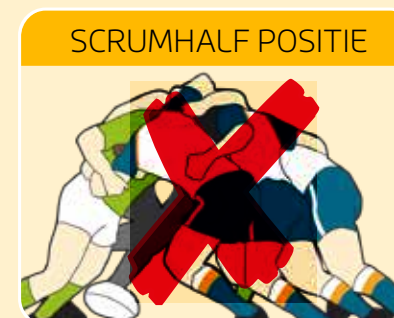
Sanctie: vrije pass



Vrije pass, verdedigers op 5m



Niet van toepassing bij de leeftijdscategorie Turven



Niet van toepassing bij de leeftijdscategorie Turven

*Startende speler houdt de bal in hand en tikt deze met zijn voet aan om vervolgens af te spelen. De ontvangende speler moet minstens 2 meter achter de startende speler staan en mag pas oplopen bij de pass. Tegenstanders mogen oplopen zodra de bal met de voet is aangetikt door de aanvallende partij.

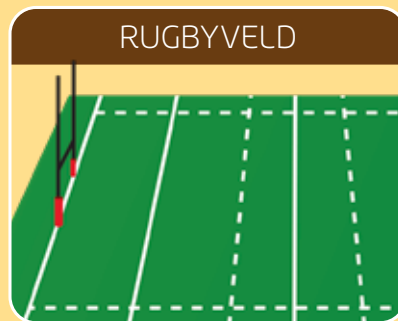
Elke overtreding wordt bestraft met een vrije pass.

Tijdens de wedstrijd geen coaches in het veld.

Iedereen start even vaak en speelt evenveel!

Jeugdspelregels Benjamins

o10



RUGBYVELD
60m bij 35m + 5m trygebied



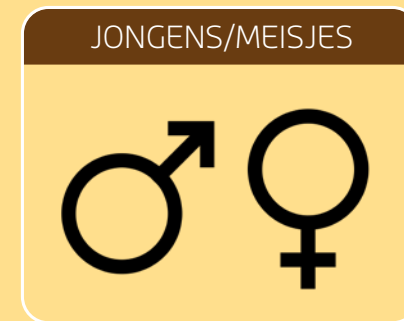
BALMAAT
Balmaat 3



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'



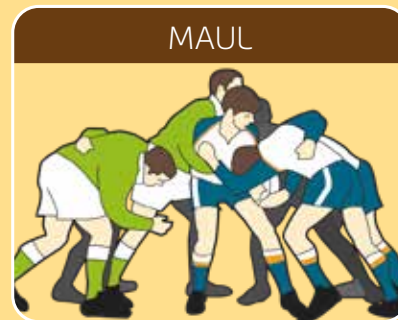
HAND-OFF
Sanctie: vrije pass



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



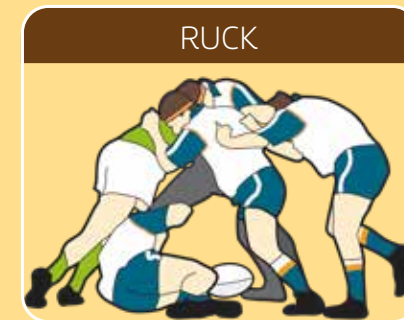
TACKELLEN
Ter hoogte van de navel, of lager**



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*



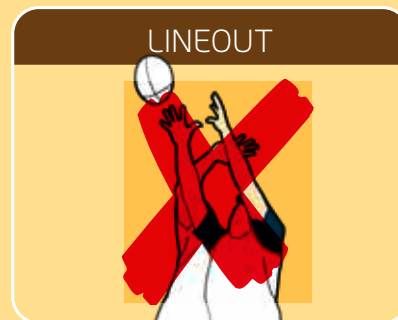
START/HERSTART
Vrije pass, verdedigers op 7m*



22M DROPOUT
Vrije pass op 10 meter van de trylijn



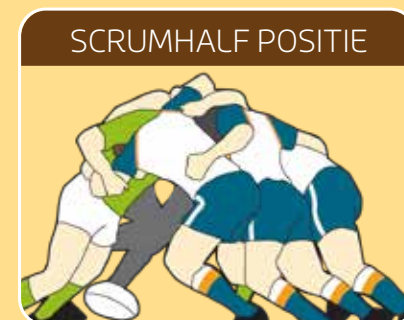
KICKEN
Enkel toegestaan direct vanuit de hand



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 deze met zijn voet aan om vervolgens af te spelen. De ontvangende speler moet minstens 2 meter achter de startende speler staan en mag pas oplopen bij de pass. Tegenstanders mogen oplopen zodra de bal met de voet is aangetikt door de aanvallende partij.

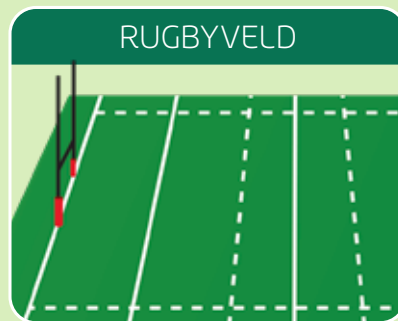
** Een slingertackle is gevaarlijk en wordt bestraft met een vrije pass

Elke overtreding wordt bestraft met een vrije pass

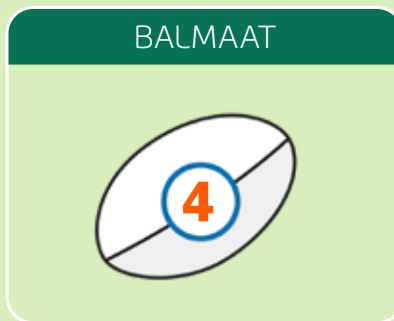
Iedereen start even vaak en speelt evenveel!

Jeugdspelregels Mini's

o12



RUGBYVELD
70m bij 45m + 5m trygebied



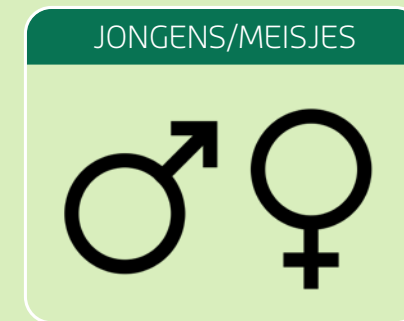
BALMAAT
Balmaat 4



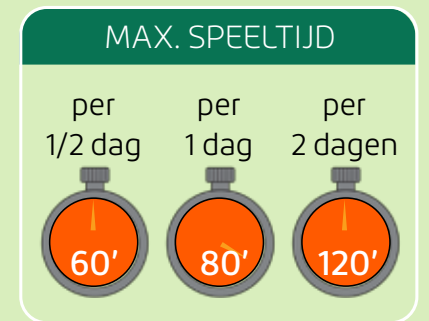
AANTAL SPELERS
12 spelers per team



WISSELS
Onbeperkt doorwisselen



JONGENS/MEISJES
Gemengd



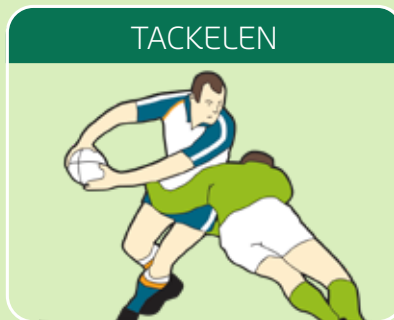
MAX. SPEELTIJD
per 1/2 dag 60'
per 1 dag 80'
per 2 dagen 120'



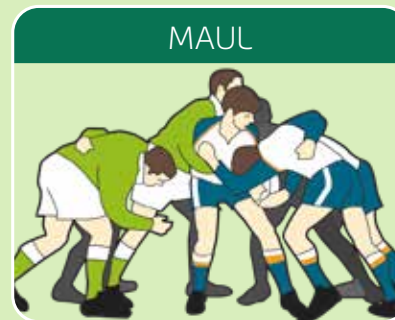
HAND-OFF
Alleen toegestaan op het lichaam (schouder en lager) en niet in het gezicht van de tegenstander



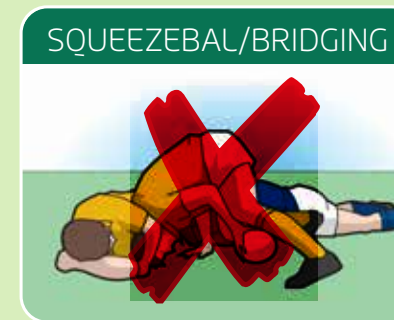
FRONTAL CHARGE
Baldrager mag stilstaande verdediger niet omverlopen, maar loopt er langs. Sanctie: vrije pass



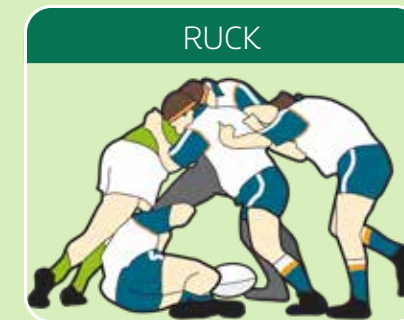
TACKELLEN
Ter hoogte van de navel, of lager**



MAUL
Max. 3 speler per team



SQUEEZEBAL/BRIDGING
Sanctie: vrije pass



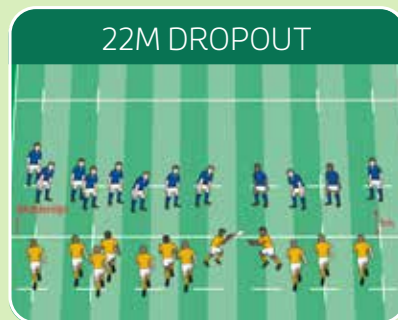
RUCK
Max. 2 spelers per team (buiten de tackelaar en de getackelde)



PENALTY/FREEKICK
Vrije pass, verdedigers op 7m



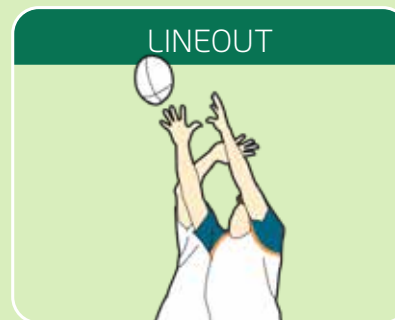
START/HERSTART
Dropkick midden in veld, minimaal 7m ver



22M DROPOUT
Dropkick op 15m van trylijn



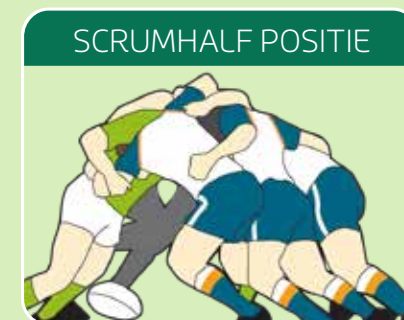
KICKEN
Enkel toegestaan direct vanuit de hand



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 deze met zijn voet aan om vervolgens af te spelen. De ontvangende speler moet minstens 2 meter achter de startende speler staan en mag pas oplopen bij de pass. Tegenstanders mogen oplopen zodra de bal met de voet is aangetikt door de aanvallende partij.

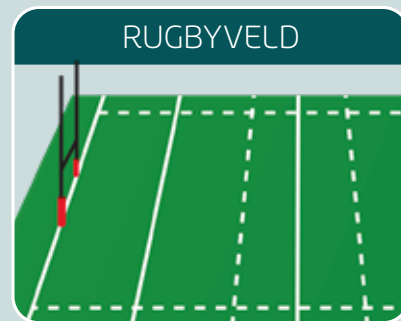
** Een slingertackle is gevaarlijk en wordt bestraft met een vrije pass

Elke overtreding wordt bestraft met een vrije pass

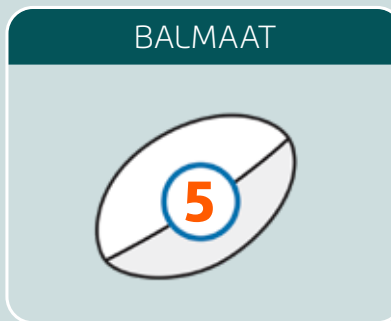
Iedereen start even vaak en speelt evenveel!

Jeugdspelregels Cubs

014



RUGBYVELD
100m bij 70m + 7m trygebied



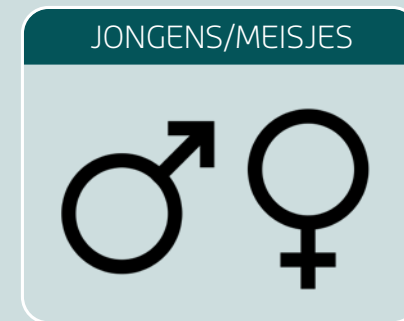
BALMAAT
Balmaat 5



AANTAL SPELERS
15 spelers per team



WISSELS
Doorwisselen (bij dood spel en melding scheidsrechter)



JONGENS/MEISJES
Gemengd



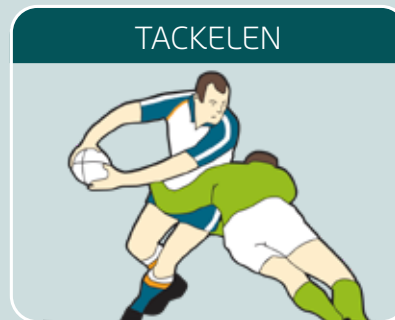
MAX. SPEELTIJD
Wedstrijdduur:
2x 25 minuten



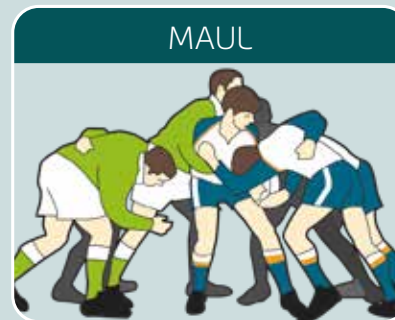
HAND-OFF
Alleen toegestaan op het lichaam (schouder en lager) en niet in het gezicht van de tegenstander



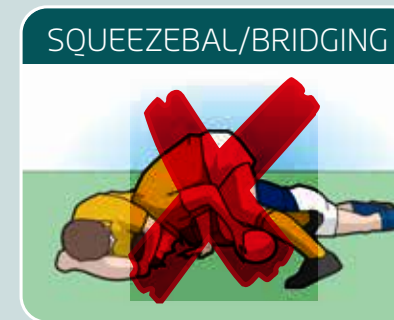
FRONTAL CHARGE
Baldrager mag stilstaande verdediger niet omverlopen, maar loopt er langs. Sanctie: penalty



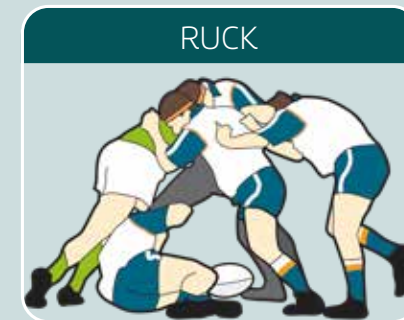
TACKELN
15-a-side regels participatie



MAUL
15-a-side regels



SQUEEZEBAL/BRIDGING
Sanctie: penalty



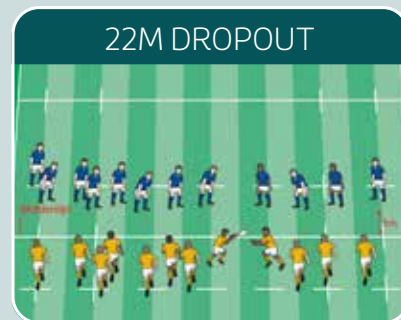
RUCK
15-a-side regels



PENALTY/FREEKICK
15-a-side regels



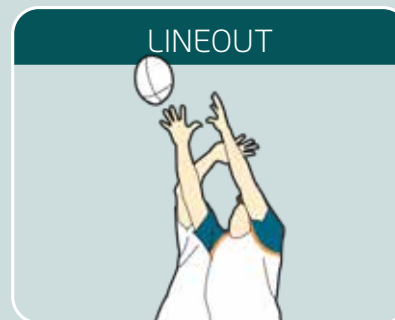
START/HERSTART
15-a-side regels



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



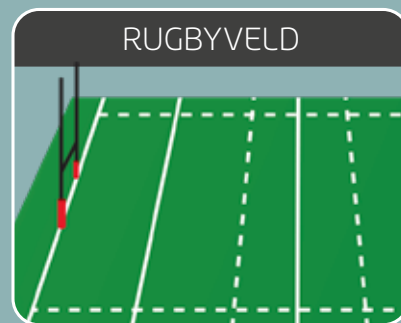
SCRUMHALF POSITIE
Niet voorbij middenlijn scrum

Met uitzondering van de cup- en platecompetitie geldt een maximale score van 45 punten verschil. Zodra dit verschil is bereikt, stopt de scheidsrechter de wedstrijd en is dit de eindstand. Het restant van de wedstrijd wordt nog gespeeld. Teams worden gestimuleerd om gelijkwaardige teams te vormen, bijvoorbeeld door sterke spelers te wisselen of bij de tegenstander te laten spelen. Zo ontwikkelen teams zich sneller en neemt het speelplezier voor beide teams toe.

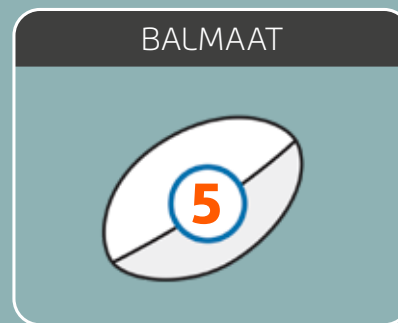
Iedereen speelt minimaal een halve wedstrijd

Jeugdspelregels Junioren

o16



RUGBYVELD
100m bij 70m + 7m trygebied



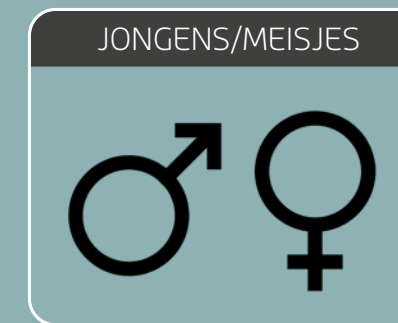
BALMAAT
Balmaat 5



AANTAL SPELERS
15 spelers per team



WISSELS
Doorwisselen (bij dood spel en melding scheidsrechter)



JONGENS/MEISJES
Gemengd



MAX. SPEELTIJD
Wedstrijdduur:
2x 30 minuten



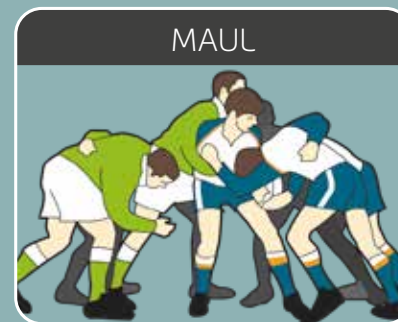
HAND-OFF
Alleen toegestaan op het lichaam (schouder en lager) en niet in het gezicht van de tegenstander



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



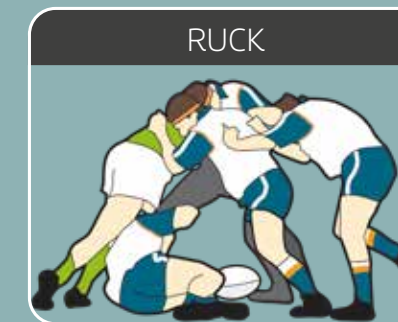
TACKELLEN
15-a-side regels participatie



MAUL
15-a-side regels



SQUEEZEBAL/BRIDGING
Sanctie: penalty



RUCK
15-a-side regels



PENALTY/FREEKICK
15-a-side regels



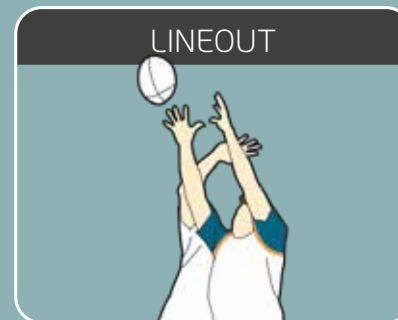
START/HERSTART
15-a-side regels



22M DROPOUT
15-a-side regels



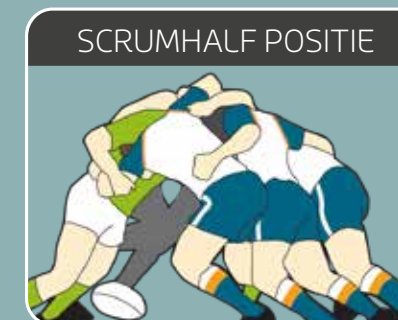
KICKEN
15-a-side regels



LINEOUT
15-a-side regels



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



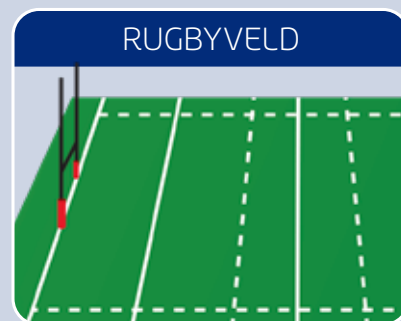
SCRUMHALF POSITIE
15-a-side regels

Met uitzondering van de cup- en platecompetitie geldt een maximale score van 45 punten verschil. Zodra dit verschil is bereikt, stopt de scheidsrechter de wedstrijd en is dit de eindstand. Het restant van de wedstrijd wordt nog gespeeld. Teams worden gestimuleerd om gelijkwaardige teams te vormen, bijvoorbeeld door sterke spelers te wisselen of bij de tegenstander te laten spelen. Zo ontwikkelen teams zich sneller en neemt het speelplezier voor beide teams toe.

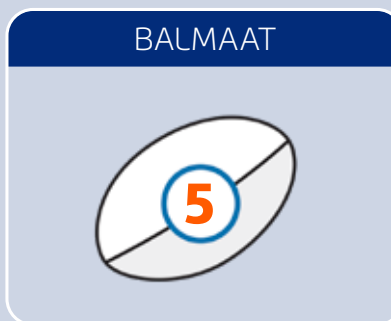
Iedereen speelt minimaal een halve wedstrijd

Jeugdspelregels Colts

018



RUGBYVELD
100m bij 70m + 7m trygebied



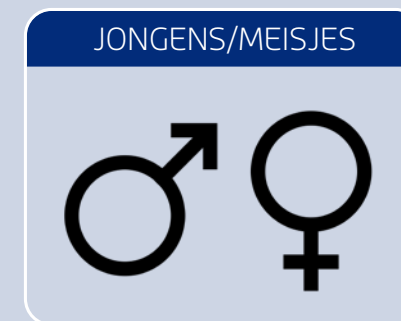
BALMAAT
Balmaat 5



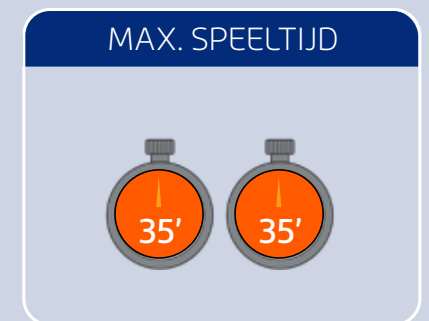
AANTAL SPELERS
15 spelers per team



WISSELS
Doorwisselen (bij dood spel en melding scheidsrechter)



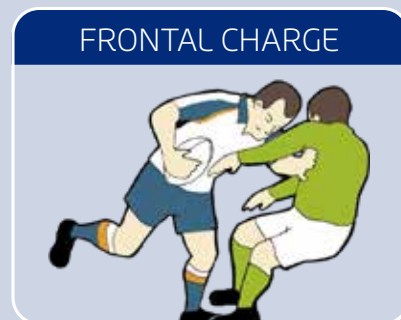
JONGENS/MEISJES
Gemengd



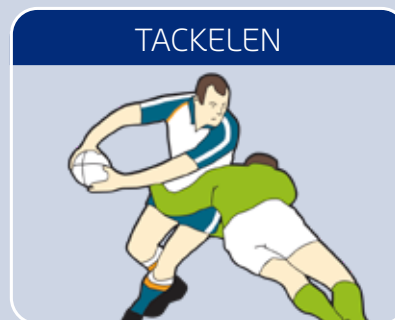
MAX. SPEELTIJD
Wedstrijdduur:
2x 35 minuten



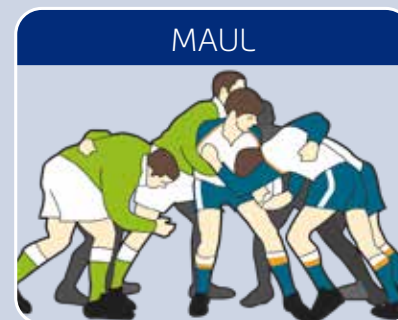
HAND-OFF
15-a-side regels



FRONTAL CHARGE
15-a-side regels



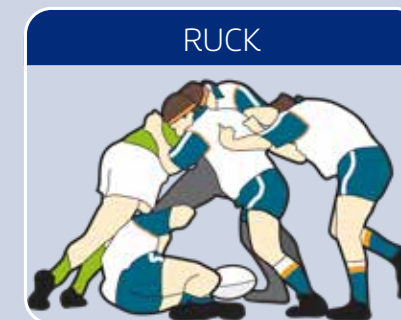
TACKELN
15-a-side regels participatie



MAUL
15-a-side regels



SQUEEZEBAL/BRIDGING
Sanctie: penalty



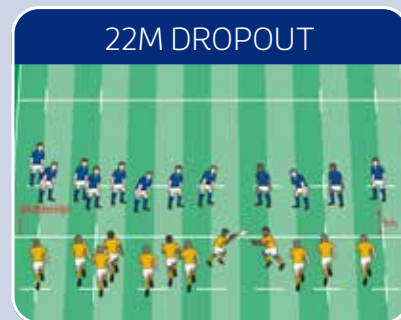
RUCK
15-a-side regels



PENALTY/FREEKICK
15-a-side regels



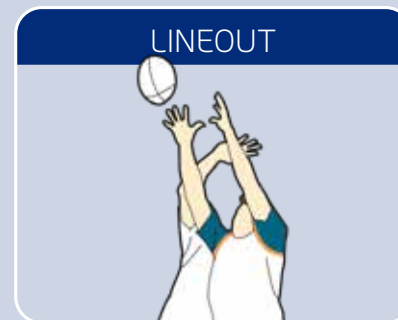
START/HERSTART
15-a-side regels



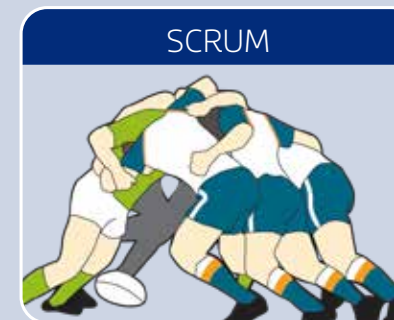
22M DROPOUT
15-a-side regels



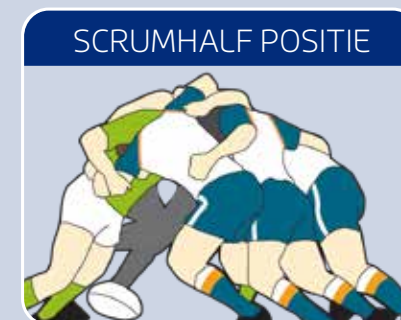
KICKEN
15-a-side regels



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 een maximale score van 45 punten verschil. Zodra dit verschil is bereikt, stopt de scheidsrechter de wedstrijd en is dit de eindstand. Het restant van de wedstrijd wordt nog gespeeld. Teams worden gestimuleerd om gelijkwaardige teams te vormen, bijvoorbeeld door sterke spelers te wisselen of bij de tegenstander te laten spelen. Zo ontwikkelen teams zich sneller en neemt het speelplezier voor beide teams toe.

Iedereen speelt minimaal een halve wedstrijd