



Suid-Afrikaanse Rugbyunie

Reël variasies vir Primêre Skole

2017

Die reëls van die Spel en voortvloeiende wysigings deur “World Rugby” (WR) geld vir alle primêre skolerugby (ouderdomsgroep O9 tot O13), onderworpe aan die volgende variasies:

Let asseblief daarop dat slegs die primêre skool variasies in hierdie dokument vervat is.

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

Reël 1 - DIE VELD

1.3(b) Die stippellyne op 5 m en 15 m wat parallel is met die grenslyne word vervang deur stippellyne wat 3 m en 13 m van die grenslyne af is.

Reël 2 - DIE BAL

2.7 'n Nommer vierbal (nommer 4-bal) moet vir die ouderdomsgroep O9 tot O13 gebruik word.

Reël 3 – GETAL SPELERS

3.4(b) 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

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

Reël 4 – SPELERS SE KLEREDRAG

Definisies – Wysig 2e paragraaf

'n Speler dra 'n trui, kortbroek en onderklere. Alle spelers moet kaalvoet speel.

4.1(f) Die gebruik van mondskerms word aanbeveel, maar is verpligtend vir alle spelers in provinsiale spanne.



Reël 5 – TYD

- 5.1 Vir die ouderdomsgroep O9 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.
- 5.4(a) 'n Maksimum van vyf (5) minute beseringstyd sal gedurende 'n wedstryd toegelaat word.

Reël 9 – METODE OM PUNTE AAN TE TEKEN

- 9.B.1(b) Vir O9- tot O10-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 10 – VUILSPEL

- 10.4(m) 'n Speler mag nie die indruk skep dat hy by die doodvat in die lug gespeel word deur oor 'n speler te spring nie (dis optrede wat nie in die gees van goeie sportmanskap is nie).
Straf: Strafskop
- 10.4(e) Voeg by: 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
- 10.5(a) 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 17 – LOSGEMAAL

- 17.6 Voeg by (c): 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 19 – INGOOI en LYNSTAAN

- 19.6 Die bal moet reguit ingegooi word sodat dit minstens drie (3) meter met die ingooielyn langs beweeg voordat dit die grond of 'n speler raak.
- 19.8(a) Al sewe (7) geskik geoefende voorspelers (posisie 1 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 'n lynstaan met minder as sewe (7) spelers vorm. Die opponerende span moet steeds sewe (7) spelers in die lynstaan hê.
Straf: Vryskop
- 19.8(h) Die voerpunt van die lynstaan moet nie minder as drie (3) meter van die grenslyn af wees. Die agterkant van die lynstaan moet nie minder as dertien (13) meter van die grenslyn af wees. Alle strafskop- en vryskopstrawwe word op die dertien- (13-) meterlyn van die grenslyn af toegeken.
- 19.8(i) 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.
- 19.9(b) Voeg by: 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 – kyk reël 19.11).
- 19.10(k) **Wysig: 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-) meterlyn
- 19.13(c) Die onkantlyn vir spelers wat nie aan die lynstaan deelneem nie, is vyf (5) meter van die ingooielyn af.

Reël 20 – SKRUM

- 20.1(e) Slegs geskik geoefende voorspelers (posisie 1 tot 8) mag aan skrums deelneem. Daar moet geen uitruiling tussen die voor- en agterspelers wees nie.
- 20.3(f) Die nommer agt (8) moet tussen die twee slotte bind.
- 20.12(b) Die onkantlyn vir albei skrumkakels is die middellyn van die skrum.



ALGEMEEN

- Rondbeweeg van afrigters – onder protokol in die tegniese sone:
 - Ouderdomsgroep O9 tot O11-wedstryde – "JA vir rondbeweeg", slegs een (1) afrigter word toegelaat.
 - **Alle O13-wedstryde – "NEE vir rondbeweeg"**
- Skrum variasies vir die verskillende ouderdomsgroepe soos per SARU dokument versprei in 2013 – is van toepassing.