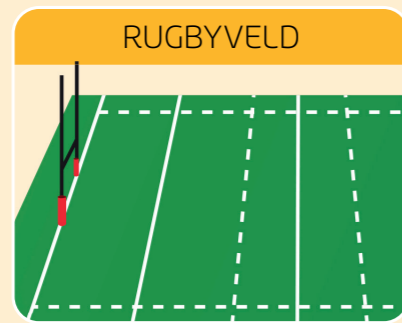
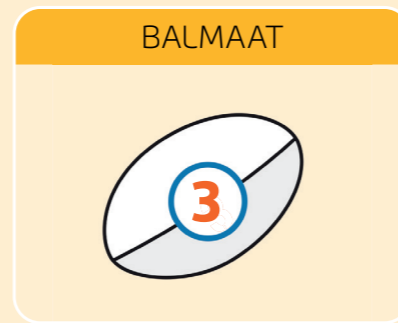


Jeugdspelregels Turven

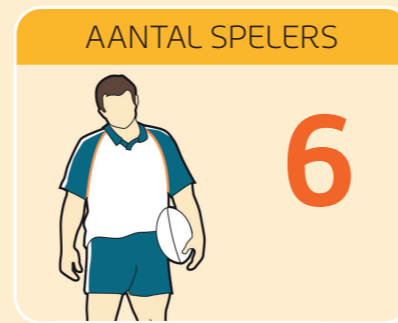
08



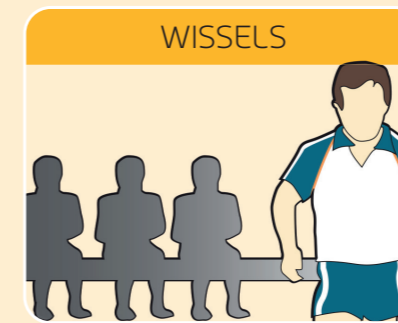
RUGBYVELD
30m bij 22m + 2m trygebied



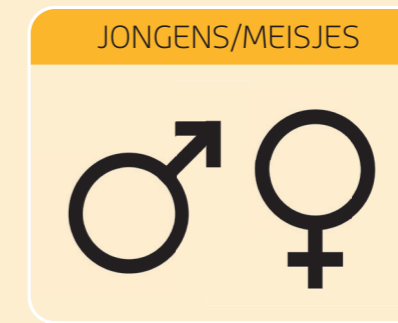
BALMAAT
Balmaat 3



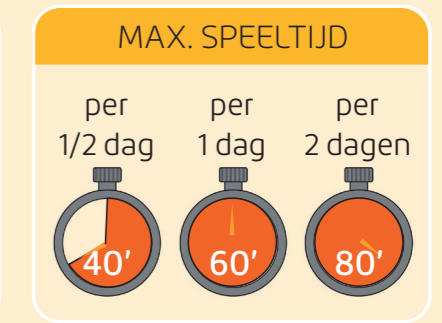
AANTAL SPELERS
6 spelers per team



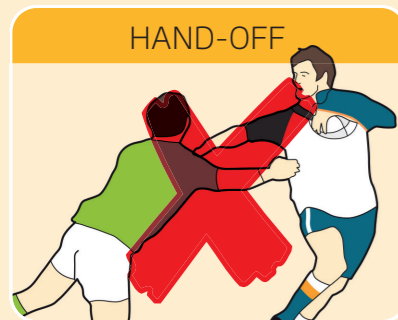
WISSELS
Onbeperkt doorwisselen



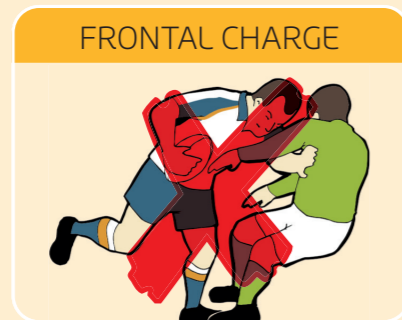
JONGENS/MEISJES
Gemengd



MAX. SPEELTIJD
per 1/2 dag 40'
per 1 dag 60'
per 2 dagen 80'



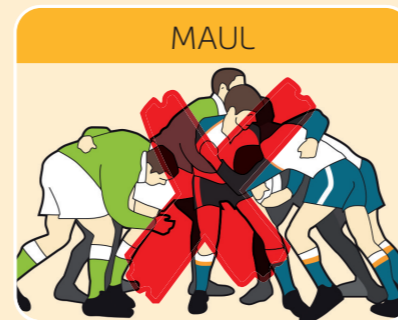
HAND-OFF
Sanctie: vrije pass



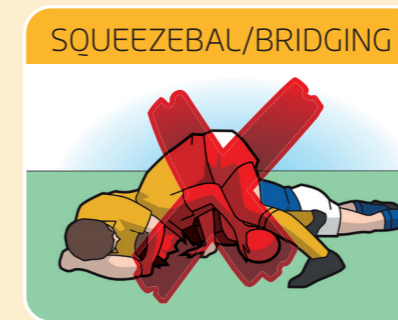
FRONTAL CHARGE
Baldrager mag stilstaande verdediger niet omverlopen, maar loopt er langs. Sanctie: vrije pass



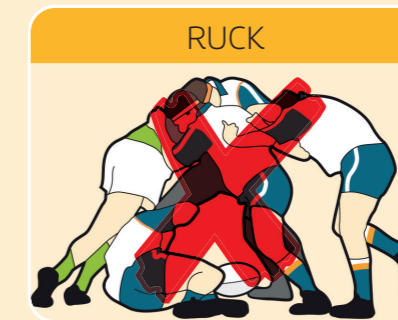
TACKELLEN
Eén lint afgepakt is tag, na vijf tags is de bal voor de tegenpartij



MAUL
Sanctie: vrije pass



SQUEEZEBAL/BRIDGING
Sanctie: vrije pass



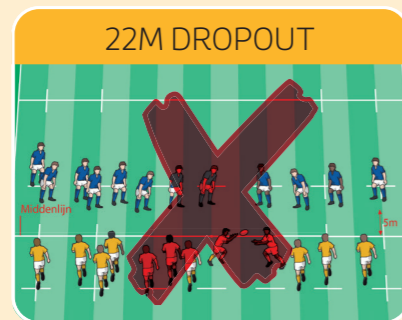
RUCK
Sanctie: vrije pass



PENALTY/FREEKICK
Vrije pass, verdedigers op 5m*



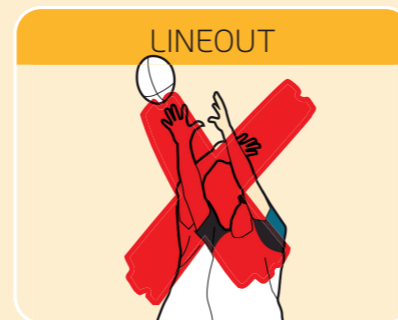
START/HERSTART
Vrije pass, verdedigers op 5m*



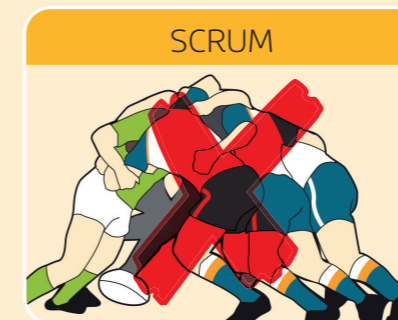
22M DROPOUT
Niet van toepassing bij de leeftijdscategorie Turven



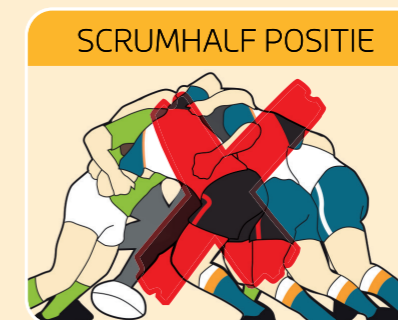
KICKEN
Sanctie: vrije pass



LINEOUT
Vrije pass, verdedigers op 5m



SCRUM
Niet van toepassing bij de leeftijdscategorie Turven



SCRUMHALF POSITIE
Niet van toepassing bij de leeftijdscategorie Turven

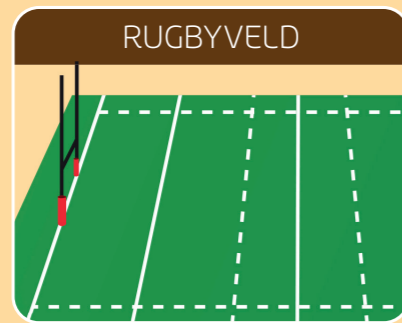
*Startende speler houdt de bal in hand en tikt met zijn voet de bal aan om vervolgens aan een medespeler af te spelen. De ontvangende speler moet tenminste 2m achter de startende speler staan. De ontvangende speler mag pas gaan oplopen op het moment van de pass. Tegenstander(s) mogen oplopen wanneer 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!

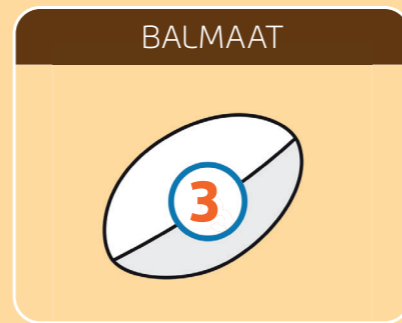


Jeugdspelregels Benjamins

010



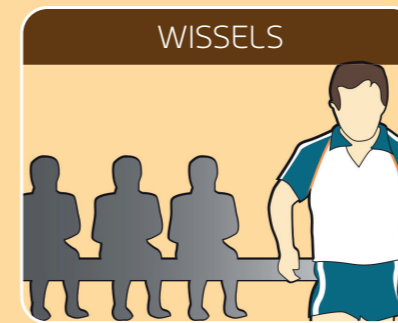
60m bij 35m + 5m trygebied



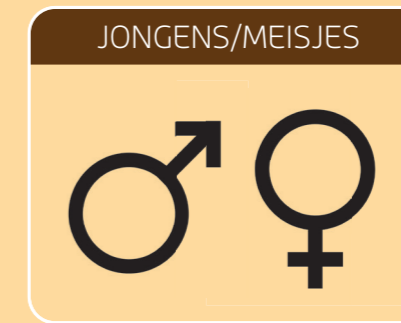
Balmaat 3



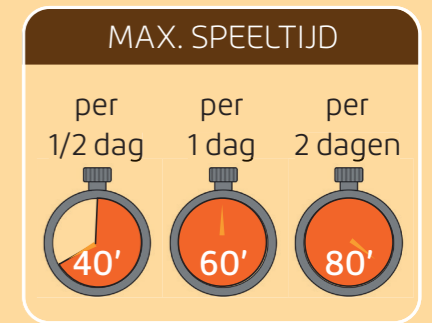
8 spelers per team



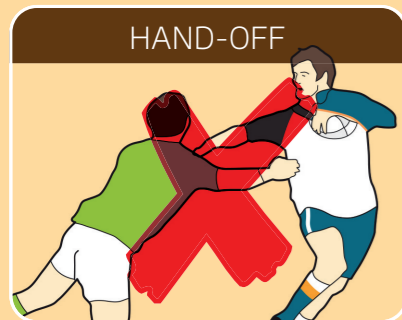
Onbeperkt doorwisselen



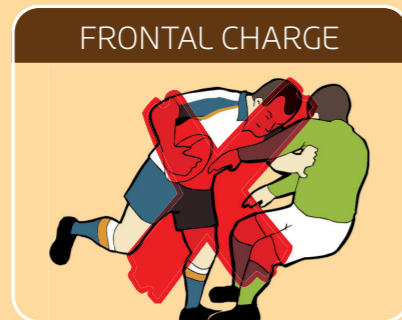
Gemengd



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



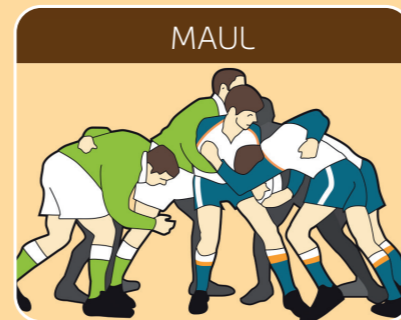
Sanctie: vrije pass



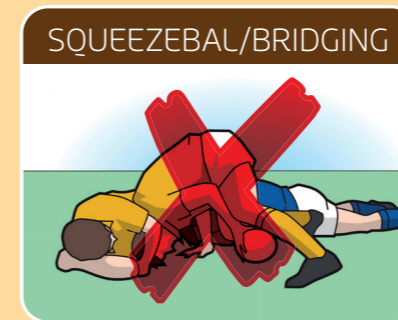
Baldrager mag stilstaande verdediger niet omverlopen, maar loopt er langs. Sanctie: vrije pass



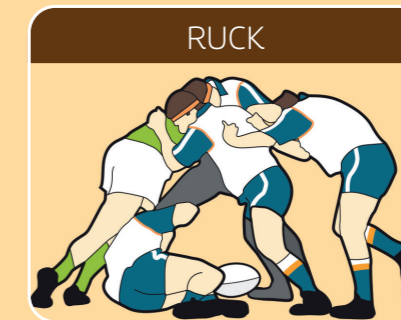
Ter hoogte van de navel, of lager**



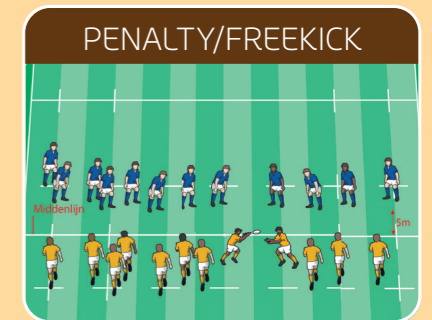
Max. 2 speler per team



Sanctie: vrije pass



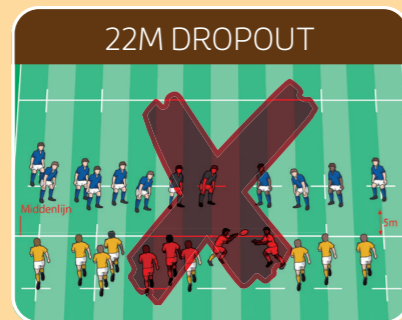
Max. 1 speler per team (buiten de tackelaar en de getackelde)



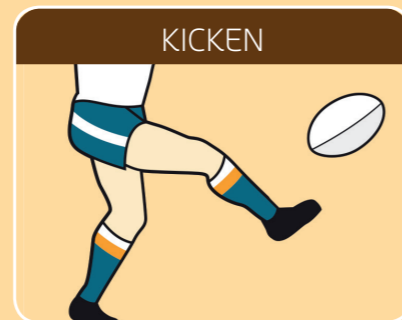
Vrije pass, verdedigers op 7m*



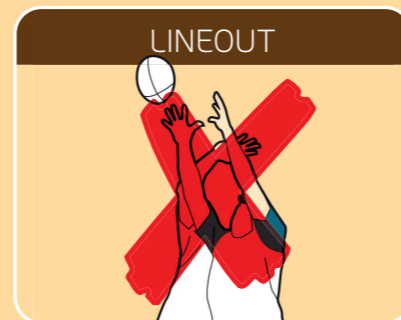
Vrije pass, verdedigers op 5m*



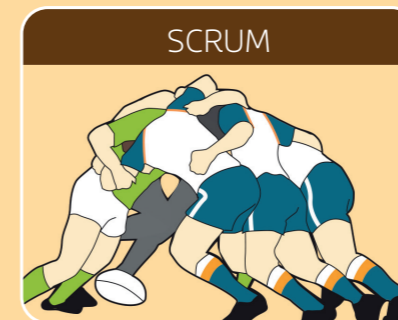
Vrije pass op 10 meter van de trylijn



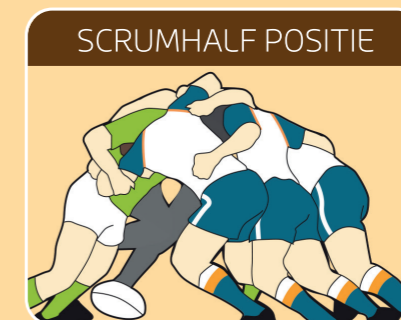
Enkel toegestaan direct vanuit de hand



Vrije pass, verdedigers op 5m



Beide teams 3 spelers en uncontested



Achter laatste voet

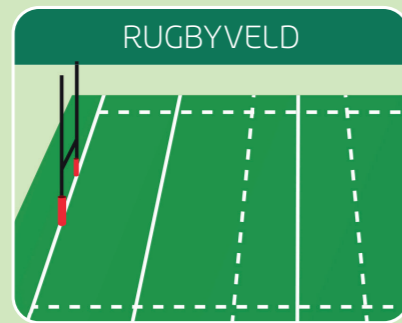
*Startende speler houdt de bal in hand en tikt met zijn voet de bal aan om vervolgens aan een medespeler af te spelen. De ontvangende speler moet tenminste op 2m achter de startende speler staan. De ontvangende speler mag pas gaan oplopen op het moment van de pass. Tegenstander(s) mogen oplopen wanneer 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.

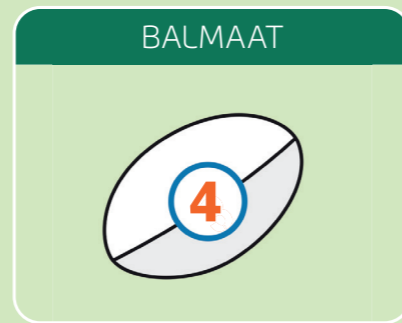
Iedereen start even vaak en speelt evenveel!

Jeugdspelregels Mini's

012



RUGBYVELD
70m bij 45m + 5m trygebied



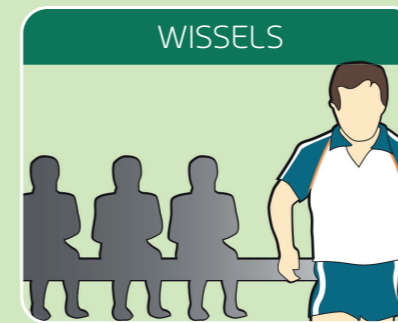
BALMAAT

Balmaat 4



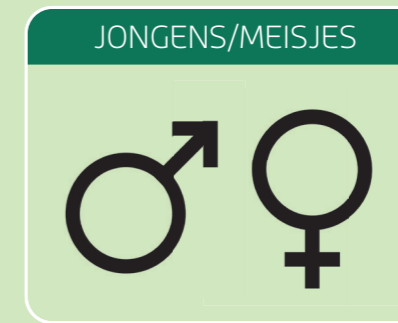
AANTAL SPELERS

12 spelers per team



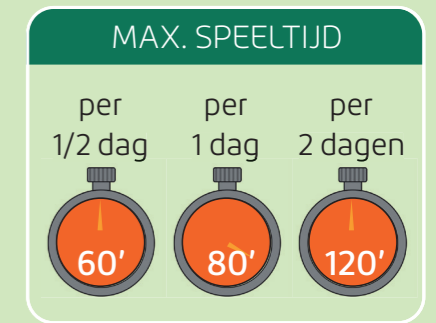
WISSELS

Onbeperkt doorwisselen



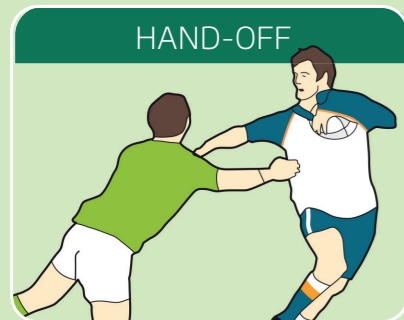
JONGENS/MEISJES

Gemengd



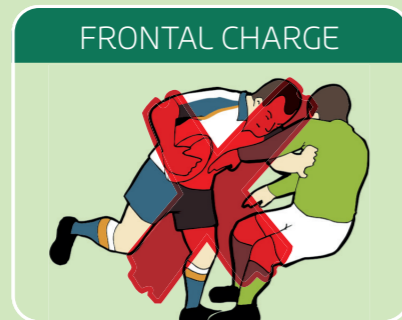
MAX. SPEELTIJD

per 1/2 dag 60'
per 1 dag 80'
per 2 dagen 120'



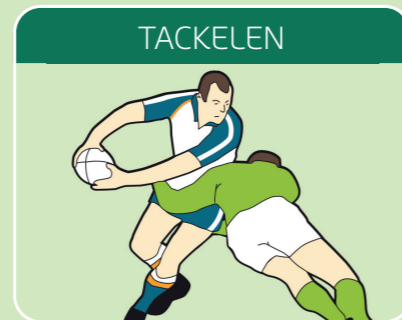
HAND-OFF

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



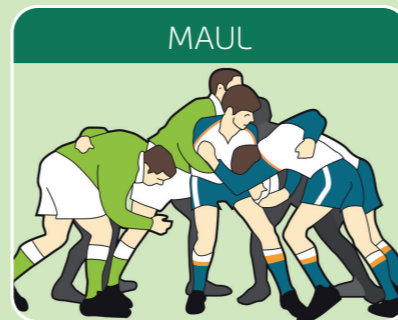
FRONTAL CHARGE

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



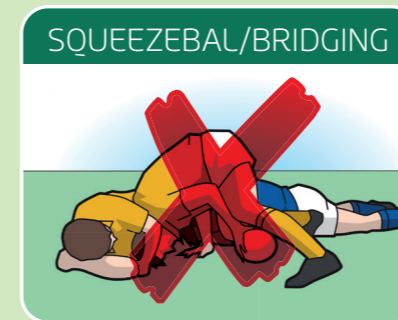
TACKELLEN

Ter hoogte van de navel, of lager**



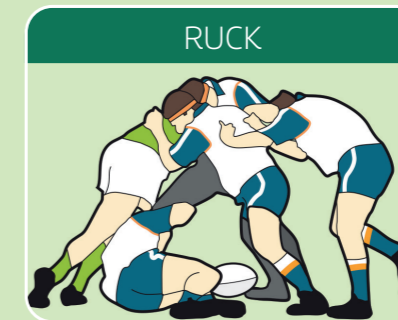
MAUL

Max. 3 speler per team



SQUEEZEBAL/BRIDGING

Sanctie: vrije pass



RUCK

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



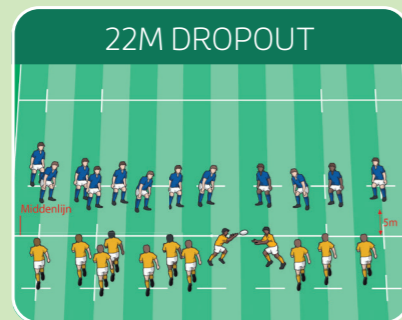
PENALTY/FREEKICK

Vrije pass, verdedigers op 7m



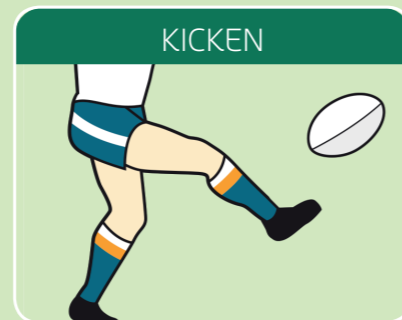
START/HERSTART

Dropkick midden in veld, minimaal 7m ver



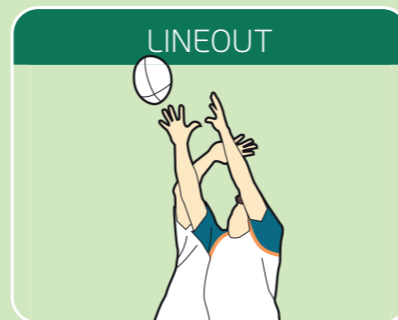
22M DROPOUT

Dropkick op 15m van trylijn



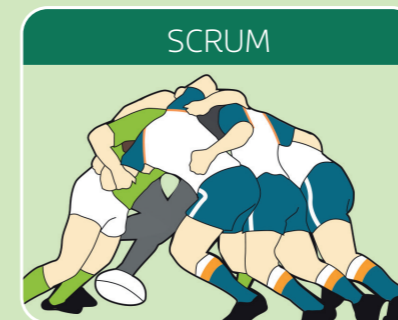
KICKEN

Enkel toegestaan direct vanuit de hand



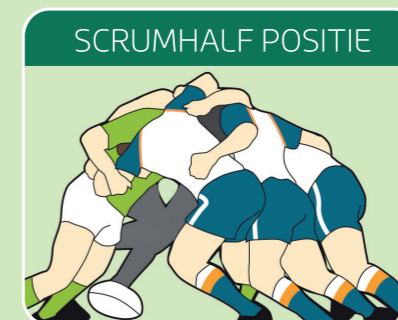
LINEOUT

Uncontested en min. 2 spelers per team



SCRUM

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



SCRUMHALF POSITIE

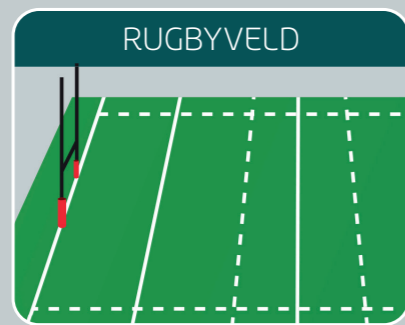
Achter laatste voet

*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.

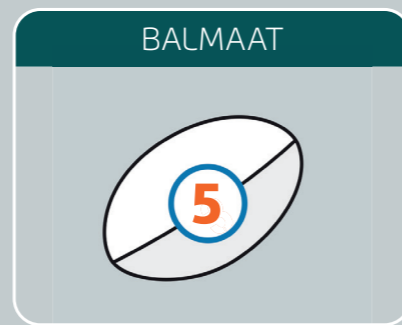
Iedereen start even vaak en speelt evenveel!

Jeugdspelregels Cubs

014

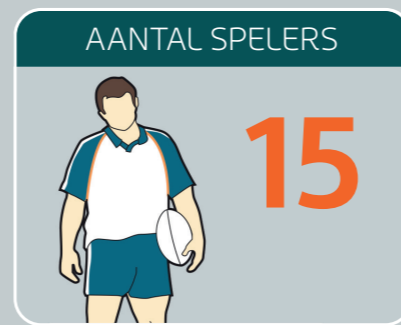


RUGBYVELD
100m bij 70m + 7m trygebied



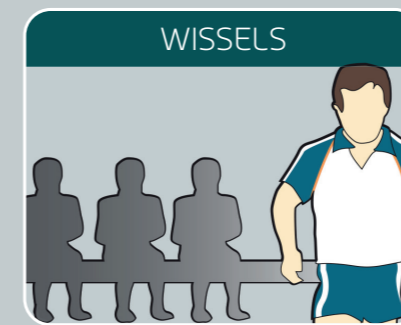
BALMAAT

Balmaat 5



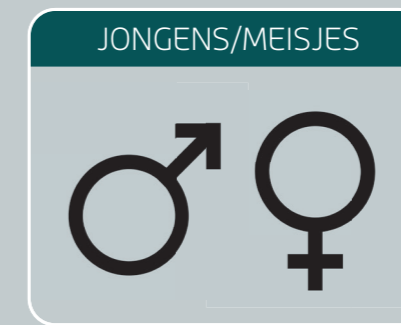
AANTAL SPELERS

15 spelers per team



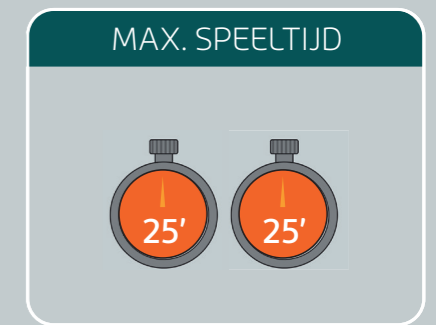
WISSELS

Doorwisselen (bij dood spel en melding scheidsrechter)



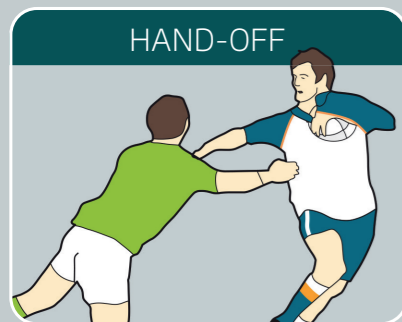
JONGENS/MEISJES

Gemengd



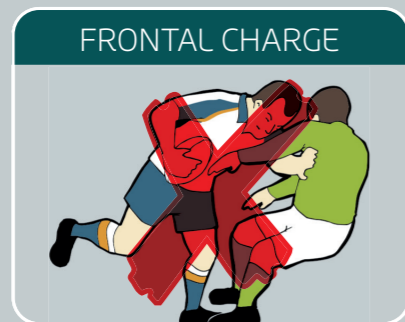
MAX. SPEELTIJD

Wedstrijdduur:
2x 25 minuten



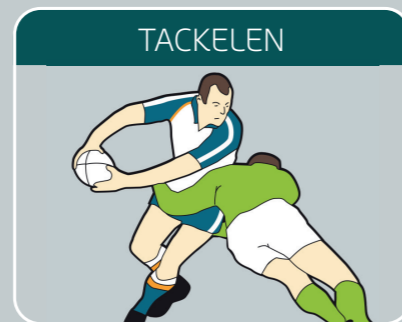
HAND-OFF

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



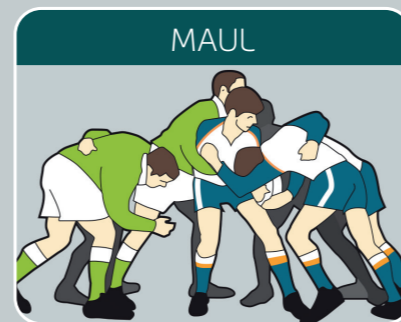
FRONTAL CHARGE

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



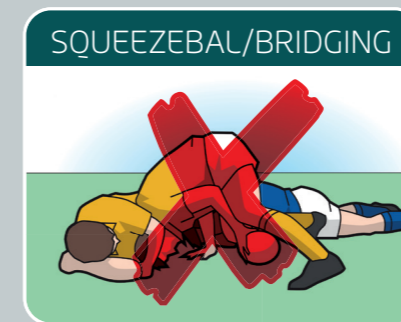
TACKELLEN

15-a-side regels



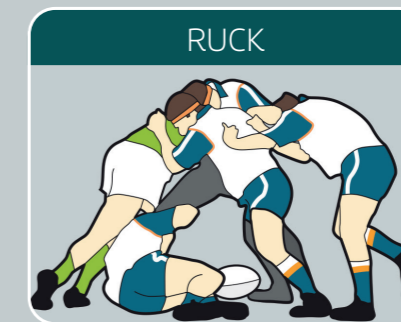
MAUL

15-a-side regels



SQUEEZEBAL/BRIDGING

Sanctie: penalty



RUCK

15-a-side regels



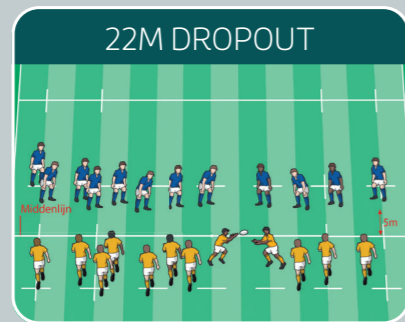
PENALTY/FREEKICK

15-a-side regels



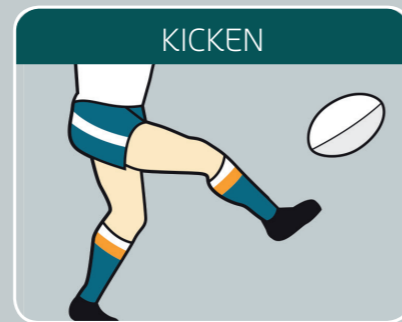
START/HERSTART

15-a-side regels



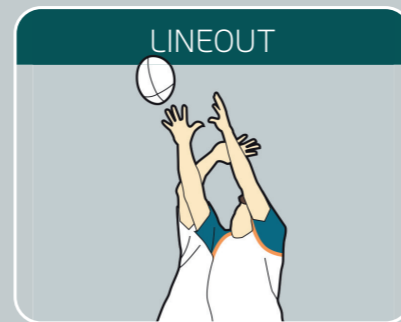
22M DROPOUT

15-a-side regels



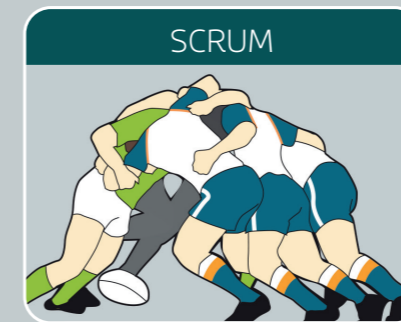
KICKEN

15-a-side regels



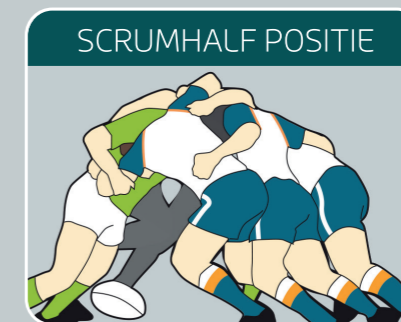
LINEOUT

Contested, maar geen ondersteuning/lift tijdens sprong



SCRUM

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



SCRUMHALF POSITIE

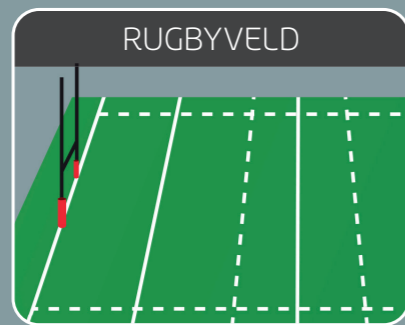
Niet voorbij middenlijn scrum

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.

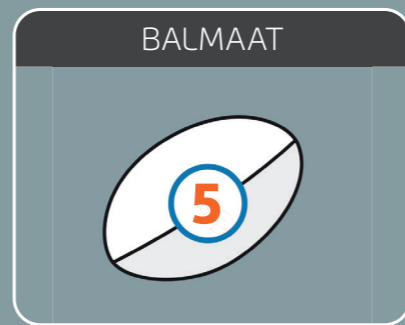
Iedereen speelt minimaal een halve wedstrijd

Jeugdspelregels Junioren

016



RUGBYVELD
100m bij 70m + 7m trygebied



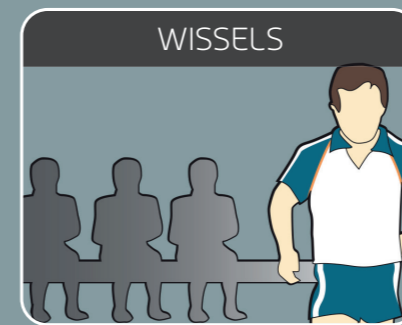
BALMAAT

Balmaat 5



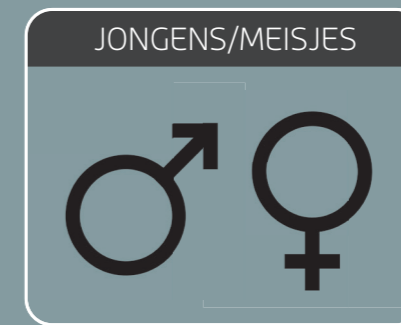
AANTAL SPELERS

15 spelers per team



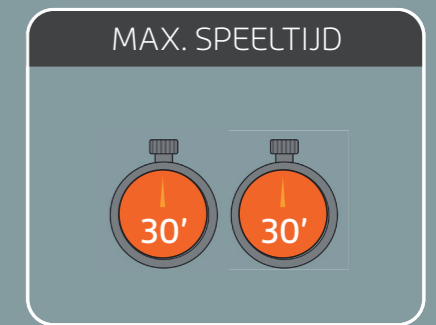
WISSELS

Doorwisselen (bij dood spel en melding scheidsrechter)



JONGENS/MEISJES

Gemengd



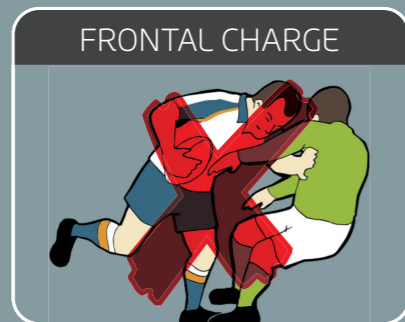
MAX. SPEELTIJD

Wedstrijdduur:
2x 30 minuten



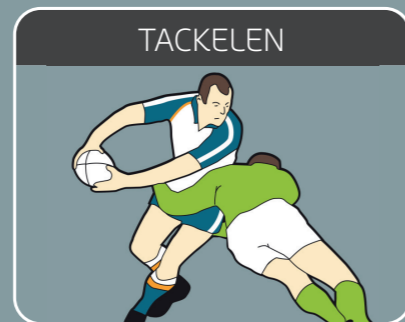
HAND-OFF

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



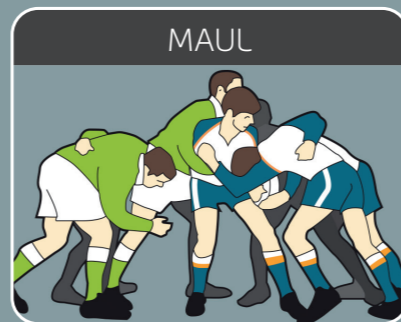
FRONTAL CHARGE

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



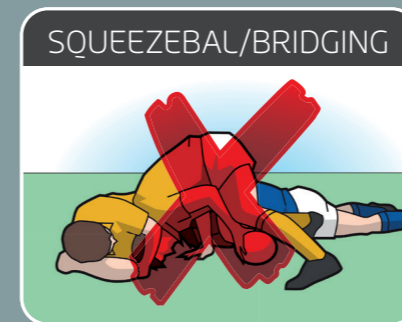
TACKELLEN

15-a-side regels



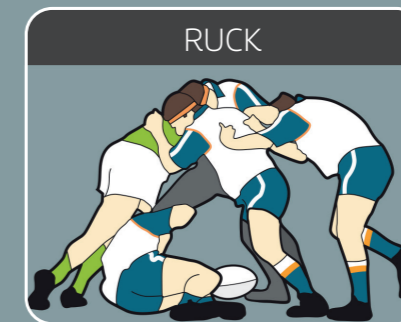
MAUL

15-a-side regels



SQUEEZEBAL/BRIDGING

Sanctie: penalty



RUCK

15-a-side regels



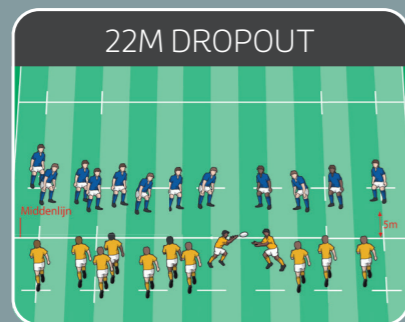
PENALTY/FREEKICK

15-a-side regels



START/HERSTART

15-a-side regels



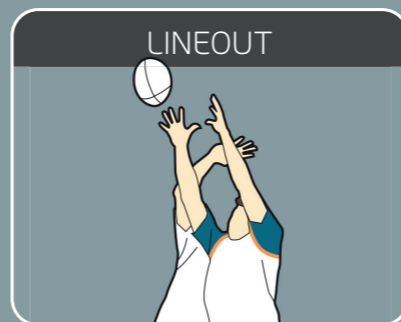
22M DROPOUT

15-a-side regels



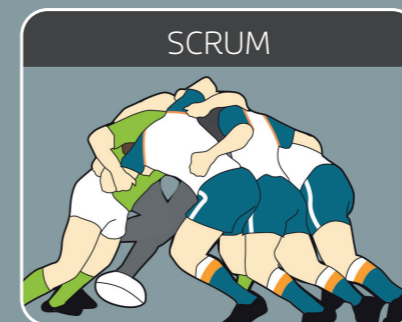
KICKEN

15-a-side regels



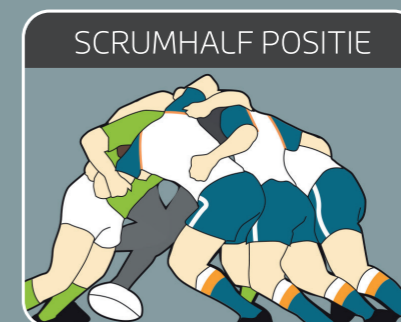
LINEOUT

15-a-side regels



SCRUM

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



SCRUMHALF POSITIE

15-a-side regels

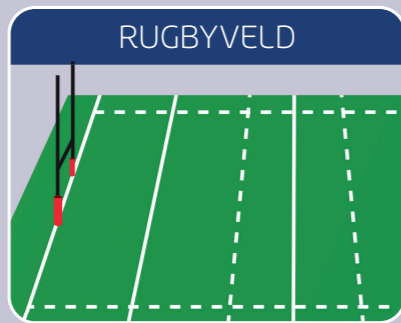
Met uitzondering van de cup- en platecompetitie geldt er een maximale score van 45 punten verschil. Indien er een stand van 45 punten verschil is behaald stopt de scheidsrechter de wedstrijd en zal dit de eindstand zijn. Het restant van de wedstrijd zal gespeeld worden, maar teams worden gestimuleerd 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

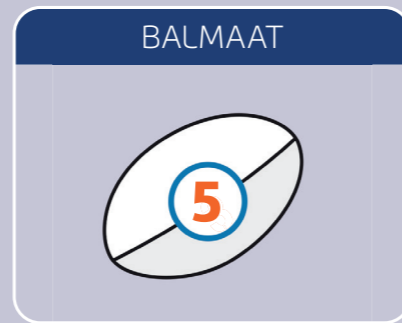


Jeugdspelregels Colts

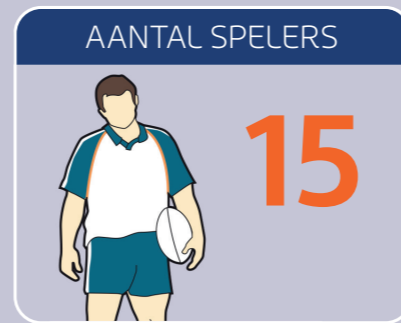
018



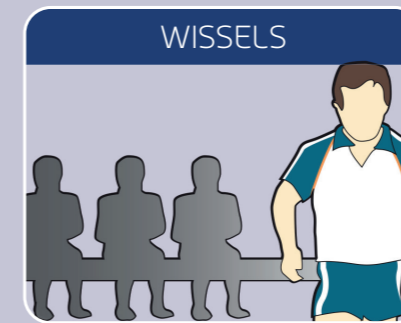
100m bij 70m + 7m trygebied



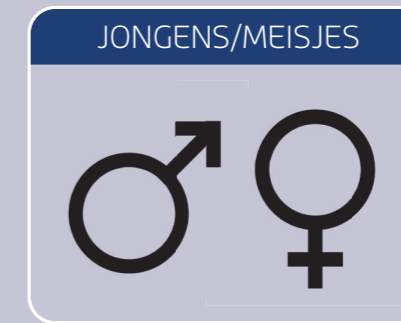
Balmaat 5



15 spelers per team



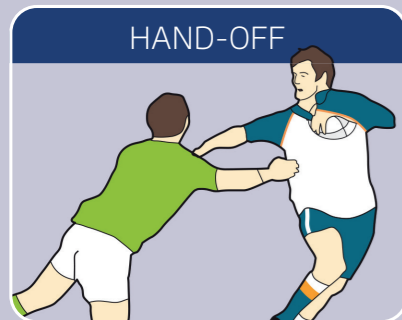
Doorwisselen (bij dood spel en melding scheidsrechter)



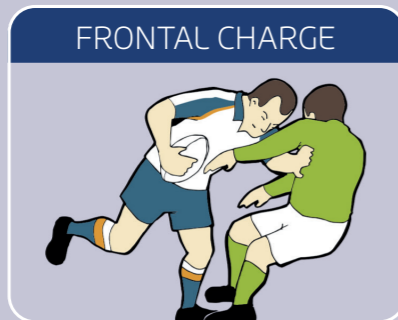
Gemengd



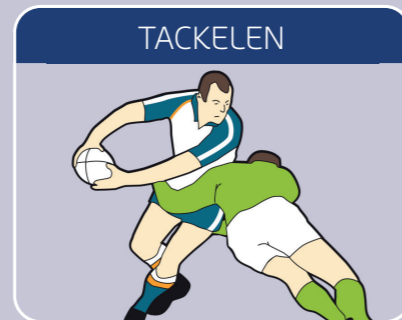
Wedstrijdduur:
2x 35 minuten



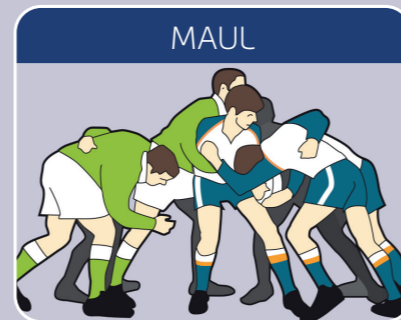
15-a-side regels



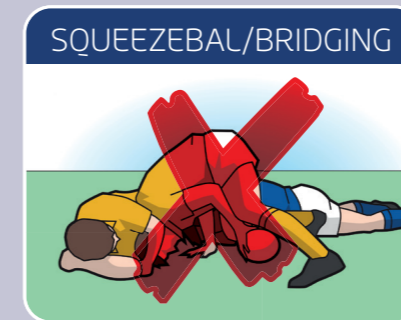
15-a-side regels



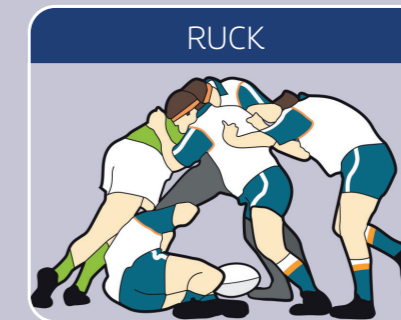
15-a-side regels



15-a-side regels



Sanctie: penalty



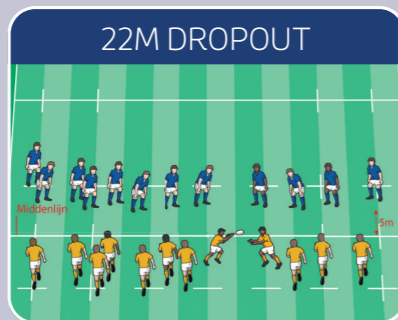
15-a-side regels



15-a-side regels



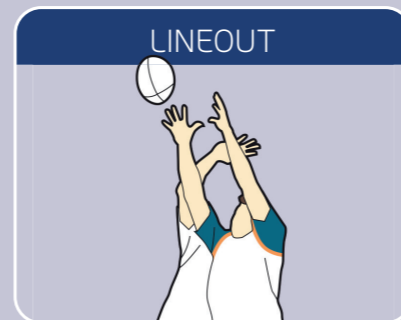
15-a-side regels



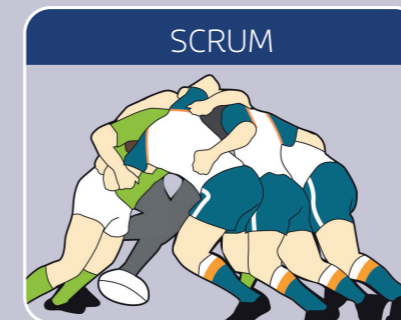
15-a-side regels



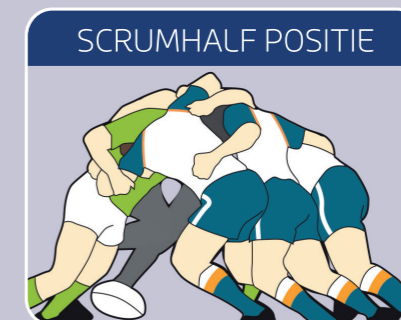
15-a-side regels



15-a-side regels



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



15-a-side regels

Iedereen speelt minimaal een halve wedstrijd