

REGELS

TOUCH RUGBY



OVC CLINICS

WAT IS TOUCH RUGBY

Touch rugby is een rugby-vorm die er voor zorgt dat rugby prima voor iedereen is te spelen. Het is een variant waarbij intensief fysiek contact wordt voorkomen. In plaats van de gebruikelijke tackle, wordt een speler getikt. Deze vorm van rugby stimuleert de beweeglijkheid en het actief samenspelen.

Er zijn voor Touch Rugby diverse specifieke spelregels. Er wordt gespeeld met twee teams van 12 spelers en maximaal 3 reservespelers. Een wedstrijd duurt eenmaal 10 minuten. Als speelveld wordt een half rugbyveld gebruikt dus de afmeting is ongeveer 50 x 70 meter. Scoren doet een team met tries: de bal achter de doellijn van de tegenstander op de grond drukken.

6 POGINGEN OM TE SCOREN IN EEN AANVALSBEURT

Een team krijgt zes pogingen om een try te scoren. Lukt dit niet dan gaat na de zesde poging de aanvalsbeurt over naar het andere team. De aanvalsbeurt start op de plek in het veld waar de laatste touch plaatsvond.

Bij Touch Rugby wordt, zoals al aangegeven, geen tackle gedaan om de tegenstander te stoppen maar een twee-handen touch (oftewel een tik). Op het moment dat een speler de bal heeft, kan hij getikt worden. De uitvoerder van de tik kan dan luid "TOUCH" roepen. De scheidsrechter bevestigt de tik of geeft de valse aangever een penalty tegen. Het spel wordt weer hervat met een tap-penalty. Hierbij wordt de bal met de voet aangetikt en daarna gepast. De tegenstanders moeten bij de tap-penalty 5 meter afstand nemen.

BASIS (TOUCH) RUGBY KENNIS

Het doel van het spel bij rugby is om een bal over de doellijn van de tegenstander te dragen en die daar tegen de grond te drukken.

De bovenstaande beschrijving klinkt misschien eenvoudig, maar er zit een addertje onder het gras. Om vooruit te bewegen, moet de ball steeds in achterwaartse richting afgespeeld worden (passen).

Deze schijnbare tegenstelling maakt een goede samenwerking en een ijzeren discipline noodzakelijk, aangezien één enkele speler op zich weinig kan bereiken. Alleen door samen te werken kunnen de spelers de bal in de richting van de doellijn van de tegenstander krijgen en zo uiteindelijk het spel winnen.

TOUCH RUGBY



OVC CLINICS

Rugby heeft zijn karakteristieke eigenschappen, maar zoals bij vele andere sporten komt het erop aan om ruimte te creëren en te benutten. Om een rugby-match te winnen moeten de spelers ruimte vrijmaken voor zichzelf en de bal én deze goed gebruiken, terwijl ze de tegenspelers verhinderen om meer balbezit of ruimte te krijgen.

TRY

Een try wordt gescoord wanneer de bal op de grond wordt gedrukt in het doelgebied van de tegenstander achter de doellijn. Een straftry kan toegekend worden als een speler een try niet kon scoren door een overtreding van een tegenstander.

PASSING

Een speler mag passen (de bal gooien) naar een ploegmaat die zich in een betere positie bevindt om de aanval verder te zetten, maar de pas mag niet in de richting van de doellijn van de tegenstander gegeven worden. Hij mag enkel in de richting van de zijlijn of terug naar de eigen doellijn vliegen. Door de bal voorwaarts te dragen en achterwaarts te passen wordt ruimte veroverd.

Als een pass voorwaarts gegeven wordt, stopt de scheidsrechter het spel en geeft hij de bal aan de tegenstander.

KNOCK-ON

Als een speler een bal laat vallen of de bal kaatst terug van zijn hand of arm en de bal vliegt voorwaarts, dan is er sprake van een knock-on. Dit wordt weer bestraft door de bal aan de tegenstander te geven.

TOUCH RUGBY REGELS



OVC CLINICS

SPECIFIEKE TOUCH REGELS

Hieronder geven we in het kort de spelregels van het touch rugby weer:

- 1 Een ploeg bestaat uit 12 spelers op het veld en maximum 4 reserve spelers.
 - 2 Een wedstrijd duurt eenmaal 10 minuten en wordt gespeeld over de breedte van een half (rugby)veld. De ploeg die het hoogste aantal tries scoort wint de wedstrijd.
 - 3 Een ploeg krijgt maximaal 6 pogingen om te scoren. Eén poging wordt in mindering gebracht telkens als de baldrager door een verdediger aangetikt wordt.
 - 4 Na het aantikken van een aanvaller moet de verdediging 5 meter achter-uit gaan alvorens hun verdedigende taken te mogen hervatten.
 - 5 De aangetikte speler plaatst de bal tussen de benen en mag het maximaal 1 meter achterwaarts rollen. Het spel hervat zodra de bal de grond raakt. Een medespeler moet dus snel bij zijn om de bal op te pakken en doorpassen.
 - 6 De aangetikte speler mag niet, nadat hij getikt werd, nog proberen te passen naar een medespeler. Doet hij dit wel dan verliest zijn ploeg balbezit. De tegenpartij hervat het spel door het nemen van een tap-penalty. Bij een tap-penalty raakt men de bal aan met één van beide voeten. Vervolgens paast men de bal naar een medespeler.
 - 7 Als de aanvallende ploeg niet tot scoren komt binnen deze 6 pogingen wordt de bal aan de verdediging gegeven op de plaats waar de laatste touch gebeurde. Herstart via een tap-penalty en zij krijgen op hun beurt 6 pogingen om tot scoren te komen.
 - 8 Men scoort door de bal neer te drukken achter de doellijn van de tegenstander zonder aangetikt te worden door een tegenstander. Een score levert 1 punt op.
 - 9 Herstart na score gebeurt via het nemen van een tap-penalty in het midden van het veld door de ploeg die de score tegen kreeg.
 - 10 Alle fouten worden bestraft met een penalty. Herstart en 6 aanvals-pogingen voor de tegenpartij door het nemen van een tap-penalty op de plaats van de fout.
-

TOUCH RUGBY REGELS



OVC CLINICS

- 11 De bal wisselt van team als hij voorwaarts gepassed wordt of naar voren valt. Ook als de baldrager de zijlijn met de voet betreedt of er overheen stapt. Herstart op de plaats van de fout of op 5 meter veld inwaarts van de zijlijn.
 - 12 Een verdediger staat off-side als hij, nadat de aanvallende baldrager is aangetikt, geen 5 meter terugkeert in de richting van zijn eigen doellijn alvorens de verdedigende activiteiten te hervatten. Off-side wordt bestraft met een extra 10 meter verlies voor de verdedigende partij en de aanvallende partij krijgt opnieuw 6 aanvalspogingen.
 - 13 Ruw spel of onsportief gedrag wordt direct bestraft met een penalty. De verdedigers moeten 10 meter achteruit en de aanvallers krijgen opnieuw 6 aanvalspogingen.
 - 14 Een aanvaller mag, nadat hij getikt is geweest niet een aantal meters doorlopen en verder spelen. De bal moet neergelegd worden op de plaats waar hij of zij werd aangetikt.
 - 15 De speler die de bal van de grond opraapt (genaamd scrum-half) mag naar voren lopen, maar mag niet scoren. Indien hij reglementair aan-getikt wordt verliest zijn ploeg de bal.
 - 16 Er wordt niet gekickt in Touch-Rugby. Doet men dit wel dan is de bal voor de tegenpartij en wordt er opnieuw gestart met tap-penalty.
 - 17 De scheidsrechter zal steeds aanduiden, met gestrekte arm, waar de touch plaatsvond of waar de penalty genomen moet worden.
 - 18 Een touch wordt altijd geroepen door de uitvoerder. De scheidsrechter zal in principe alle geroepen touches geven. Indien hij zeker is dat iemand roept zonder de tegenstander te hebben aangeraakt krijgt de aanvallende ploeg een penalty + een waarschuwing voor de roeper.
 - 19 Bij herhaaldelijk negatief, ruw of onsportief spel kan een speler uitgesloten worden.
 - 20 De scheidsrechter kan op elk ogenblik de voordeelregel toepassen indien hij oordeelt dat dit voordeel oplevert.
-