Reëls van die Spel
Rugby

Met insluiting van die Gedragskode van die Spel

2025

WORLD RUGBY

2025 Copyright © World Rugby

Alle regte voorbehou. Die reproduksie, verspreiding of transmissie van enige deel of die geheel van die werk, hetsy deur fotokopiëring of berging in enige vorm deur elektroniese middele of andersins, sonder die skriftelike verlof van Wêreldrugby (waarom aansoek aan Wêreldrugby gerig moet word), is verbode.

Die reg van die Wêreldrugby om as die outeur van hierdie werk erken te word, word hiermee deur Wêreldrugby uitgeoefen ooreenkomstig die Britse Wet op Kopiereg, Ontwerpe en Patente (Copyright, Designs and Patents Act), 1988.

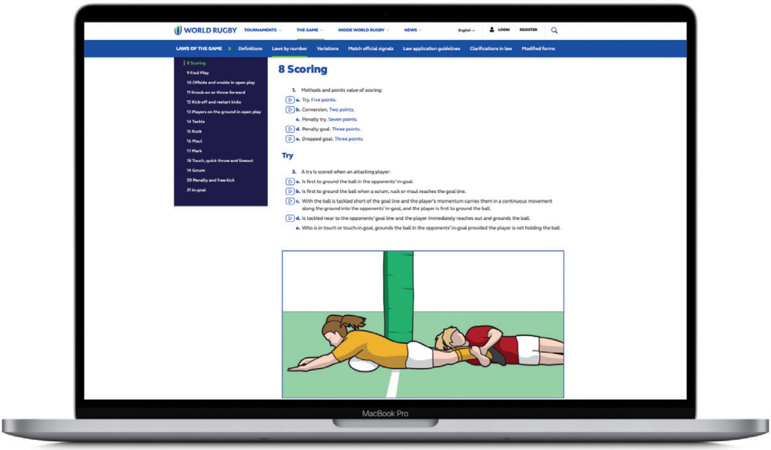
Uitgegee deur Wêreldrugby

World Rugby
World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland
Tel +353-1-240-9200
Web www.world.rugby **Email** laws@worldrugby.org

www.world.rugby/laws

Wêreldrugby se opvoedkundige webwerf oor die reëls

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano
Română • Afrikaans • Deutsch • العربيّة • Português • Polski



- Lees die reëls van die spel en die gedragskode
- Kyk na videosnitte van die reëls in die praktyk
- Skryf die selftoetseksamen en laai jou eie bewustheidsvlak-sertifikaat af
- Laai 'n PDF-lêer van die reëlboek af

Kry Wêreldrugby se gratis iOD/Android-toepassingiOS/Android

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

INHOUDSOPGAWE

Voorwoord 3

Gedragskode van die Spel 4

Sleutel tot teks en diagramme 16

Definisies 17

Reël 1 Die veld 26
Reël 2 Bal 30
Reël 3 Span 31
Reël 4 Spelers se kleredrag 36
Reël 5 Tyd 38
Reël 6 Wedstrydbeamptes 40
Reël 7 Voordeel 47
Reël 8 Aanteken van punte 49
Reël 9 Vuilspel 54
Reël 10 Onkant en aankant in oop spel 59
Reël 11 Vorentoe aanslaan of vorentoe aangee 62
Reël 12 Afskoppe en skoppe om spel te hervat 63
Reël 13 JSpelers op die grond in oop spel - geen doodvat nie 67
Reël 14 Doodvat 68
Reël 15 Losskrum 74
Reël 16 Losgemaal 78
Reël 17 Skoonvang 81
Reël 18 Grens, vinnige ingooi en lynstaan 83
Reël 19 Skrum 99
Reël 20 Strafskop en vryskop 111
Reël 21 Doelgebied 116

Reëlvariasies – Onder 19 119
Reëlvariasies – Sewes 122
Variasies – 10's 133
Variasies – Game-on 141

Wedstrydbeampte-tekens 147

VOORWOORD

Die oogmerk van die spel is dat twee spanne van 15, 10 of sewe spelers elk, wat regverdig speel, volgens die reëls en in die sportgees daarvan, soveel moontlik punte aanteken deur die bal te dra, uit te gee, te skop en te druk, met die span wat die hoogste getal punte aanteken wat die wenners van die wedstryd is.

Die reëls van die spel, met inbegrip van die standaardstel variasies vir onder 19-, onder 10- en sewesrugby, is volledig en bevat alles wat nodig is om dit moontlik te maak vir die spel om korrek en regverdig gespeel te word.

Rugby is 'n sport wat fisieke kontak behels en hou dus, as sodanig, inherente gevare in. Dit is baie belangrik om die spel ooreenkomstig die reëls te speel en te alle tye spelers se welstand in gedagte te hou.

Dit is die verantwoordelikheid van spelers om te verseker dat hulle fisiek en tegnies voorbereid is om binne die reëls te speel en daartoe verbind is om ooreenkomstig veilige praktyke en vir genot deel te neem.

Dit is die verantwoordelikheid van diegene wat die spel afrig of onderrig om te verseker dat spelers voorbereid is om aan die reëls te voldoen, regverdig te speel en veilige gedrag te beoefen.

Dit is die plig van die skeidsregter om alle reëls in elke wedstryd regverdig toe te pas, met inbegrip van reëlproewe en variasies soos deur Wêreldrugby gemagtig.
Dit is die plig van die unies om te verseker dat die spel op elke vlak ooreenkomstig gedissiplineerde en sportiewe gedrag gespeel word.

Die beginsel van regverdige spel kan nie deur die skeidsregter alleen gehandhaaf word nie. Die verantwoordelikheid vir die nakoming daarvan rus ook op unies, klubs, ander geaffilieerde liggame, afrigters en spelers.

Elke unie moet 'n ontwikkelingsweg-program vir jong spelers tot stand bring. Deur hierdie program kan jong spelers gaandeweg op 'n geskikte tyd aan die verskillende fases van rugby bekend gestel word, wat aan hulle meer beskerming teen beserings bied. Die ouderdom en inhoud van hierdie program moet deur elke unie bepaal word, na gelang van die unieke kenmerke van die speelomgewing binne daardie unie.

Gedragskode van die Spel

WORLD RUGBY

INLEIDING

'n Spel wat as 'n doodgewone tydverdryf begin het, het verander in 'n wêreldwye netwerk waarbinne reusestadions gebou, 'n ingewikkelde administratiewe struktuur tot stand gebring en komplekse strategieë ontwikkel is. Rugby, wat die belangstelling en entoesiasme van allerlei mense ontlok, het verskeie kante en gesigte.

Rugby word wêreldwyd deur mense van alle ouderdomme met 'n wye en uiteenlopende verskeidenheid agtergronde gespeel. Meer as 8,5 miljoen mense tussen die ouderdomme van ses en 60+ neem gereeld aan die spel deel. Die wye verskeidenheid vaardighede en fisieke vereistes wat vir die spel benodig word, beteken dat daar vir individue van elke vorm, grootte en vermoë 'n geleentheid is om deel te neem.

Behalwe die speel van die spel en die gepaardgaande ondersteuning daarvan, omvat rugby verskeie sosiale en emosionele konsepte soos moed, lojaliteit, sportmanskap, dissipline en spanwerk. Hierdie gedragskode doen, is om die spel te voorsien van 'n kontrolelys waarteen die wyse waarop daar gespeel word en die gedrag geëvalueer kan word. Die doelstelling is om te verseker dat rugby sy unieke karakter beide op en vanaf die veld behou.

Hierdie gedragskode dek die basiese beginsels van rugby soos dit betrekking het op die speel en afrigting daarvan, en op die totstandkoming en toepassing van die reëls. Die hoop word uitgespreek dat die gedragskode, wat die reëls van die spel komplementeer, die standaarde sal stel vir almal wat by rugby betrokke is, op watter vlak ook al.

INTEGRITEIT • PASSIE • SOLIDARITEIT
DISSIPLINE • RESPEK

BEGINSELS VAN DIE SPEL

GEDRAG

Die legende van William Webb Ellis, aan wie die eer toegedig word dat hy eerste persoon was om ’n voetbal op te tel en daarmee te begin hardloop, het hardnekkig die talle pogings tot wysiging van hierdie oorlewering sedert daardie geskiedkundige dag in 1823 by die Rugby-skool oorleef. Dat die spel rugby sy oorsprong het in ’n daad van moedige verset, is heel gepas.

Met die eerste oogopslag is dit moeilik om die rigtinggewende beginsels te bepaal vir ’n spel wat vir die toevallige waarnemer na ’n massa teenstrydighede lyk. Dit is heeltemal aanvaarbaar om byvoorbeeld te sien dat uiterste fisieke druk op ’n opponent uitgeoefen word om besit van die bal te verkry, maar om nie opsetlik of kwaadwillig besering te veroorsaak nie.

Dít is die grense waarbinne spelers en skeidsregters moet optree, en dit is die vermoë om hierdie fyn onderskeid te kan tref, tesame met beheer en dissipline, beide individueel en gesamentlik, waarop die gedragskode berus.

GEES

Rugby is baie van sy aantrekkingskrag verskuldig aan die feit dat dit beide volgens die letter en binne die gees van die reëls gespeel word. Die verantwoordelikheid om te verseker dat dít gebeur, is nie die verantwoordelikheid van slegs een persoon nie – dit behels afrigters, kapteins, spelers en skeidsregters.

INTEGRITEIT

Integriteit is sentraal tot die wese van die spel en word deur eerlikheid en regverdigheid tot stand gebring

BEGINSELS VAN DIE SPEL

Dit is deur dissipline, beheersing en wedersydse respek dat die gees van die spel floreer en, in die konteks van 'n spel wat so fisiek uitdagend as rugby is, is dit die eienskappe wat die kameraderie en sin vir regverdigheid smee wat so noodsaaklik is vir die spel se voortgesette sukses en oorlewing.

Dit is dalk ouderwetse tradisies en deugde, maar hulle het die toets van die tyd deurstaan en, op alle vlakke waar die spel gespeel word, bly hulle steeds net so belangrik vir die toekoms van rugby as wat hulle nog altyd deur die lang en roemryke verlede van die spel was. Die beginsels van rugby is die fundamentele elemente waarop die spel berus en dit stel deelnemers in staat om onmiddellik die karakter van die spel en dit wat dit as sport onderskei te identifiseer.

OOGMERK

O objetivo do jogo é marcar a maior quantidade de pontos possível contra uma equipe adversária. Isto é feito carregando, passando, chutando e apoiando a bola, de acordo com as leis do jogo, seu espírito esportivo e jogo limpo

WEDYWERING EN KONTINUÏTEIT

Die wedywering om balbesit is een van die sleutelkenmerke van rugby. Hierdie wedywering vind regdeur die wedstryd in 'n aantal verskillende vorme plaas:

- in kontak
- in algemene spel
- wanneer spel by skrums, lynstane, afskoppe en skoppe om spel te hervat

PASSIE

Rugbymense het 'n passievolle entoesiasme vir die spel. Rugby genereer opwinding, emosionele gehegtheid en 'n gevoel van deel wees van 'n wêreldwye rugbyfamilie

BEGINSELS VAN DIE SPEL

Hierdie wedywering word so gebalanseer dat beter vaardighede wat in die voorafgaande aksie getoon is, beloon word. 'n Span wat byvoorbeeld geforseer word om uit te skop omdat hulle nie die spel aan die gang kan hou nie, word die ingooi in die lynstaan ontsê. Net so word die span wat die bal aanslaan of vorentoe aangee die ingooi in die daaropvolgende skrum ontsê. Die voordeel sal dus gaan aan die span wat die bal ingooi, hoewel dit weereens hier belangrik is dat daar by hierdie fasette van die spel regverdig meegeding kan word.

Dit is die doel van die span in besit om kontinuïteit te handhaaf deur deur die teenstanders balbesit te ontsê en op vaardige wyse vordering te maak en punte aan te teken. Versuim om dit te doen sal beteken dat besit aan die teenstanders afgestaan word hetsy as gevolg van tekortkominge aan die kant van die span in besit of as gevolg van die gehalte van die teenstanders se verdediging. Wedywering en kontinuïteit, wins en verlies.

Terwyl die een span streef om kontinuïteit van besit te handhaaf, streef die opponerende span daarna om vir besit te wedywer. Dit voorsien die noodsaaklike balans tussen kontinuïteit van spel en kontinuïteit van besit. Hierdie balans van wedywering en kontinuïteit is op vaste fasette sowel as algemene spel van toepassing.

SOLIDARITEIT

Rugby voorsien 'n verenigende gees wat lei tot lewenslange vriendskappe, kameraderie, spanwerk en lojaliteit wat bo kulturele, geografiese, politieke en godsdienstige verskille uitstyg

BEGINSELS VAN DIE REËLS

Die beginsels waarop die reëls van die spel gebaseer is, is:

’N SPORT VIR ALMAL

Die reëls voorsien aan spelers van verskillende liggaamsbou, vaardighede, geslagte en ouderdomme die geleentheid om op hul vlakke van vermoë deel te neem in ’n gekontroleerde, mededingende en genotvolle omgewing. Dit berus by almal wat die spel speel om ’n deeglike kennis en begrip van die reëls van die spel te hê.

HANDHAWING VAN IDENTITEIT

Die reëls verseker dat rugby se onderskeidende kenmerke behoue bly deur skrums, lynstane, losskrums, losgemale, afskoppe en inskoppe. Net so ook die sleutelkenmerke met betrekking het tot wedywering en kontinuïteit – die agtertoe aangee, die aanvallende doodvat.

GENOT EN VERMAAK

Die reëls verskaf die raamwerk vir ’n spel wat beide genotvol is om te speel en vermaaklik is om te kyk. Indien dit by geleentheid blyk dat hierdie doelwitte onversoenbaar is, word genot en vermaak verhoog deur spelers in staat te stel om vrye teuels aan hul vaardighede te gee. Om die korrekte balans te handhaaf, word die oog voortdurend op die reëls gehou.

TOEPASSING

Daar rus ’n oorheersende verpligting op die spelers om die reëls na te kom en die beginsels van regverdige spel te respekteer. Die reëls moet toegepas word op ’n wyse wat verseker dat die spel ooreenkomstig die spelbeginsels gespeel word. Die wedstrydbeamptes kan dit deur billikheid, konsekwentheid, sensitiwiteit en, indien toepaslik, bestuur bereik. Op hulle beurt is dit die verantwoordelikheid van afrigters, kapteins en spelers om die gesag van die wedstrydbeamptes te respekteer.

DISSIPLINE

Dissipline is ‘n integrerende deel van die spel, op die veld en van die veld af, en word weerspieël deur nakoming van die reëls, die regulasies en die kernwaardes van rugby

TEN SLOTTE

Rugby is van waarde as ‘n sport vir almal. Dit bou spanwerk, begrip, samewerking en respek vir mededeelnemers. Die hoekstene daarvan is, en was nog altyd:

- Die genot van deelname
- Die moed en vaardigheid wat die spel vereis
- Die liefde vir ’n spansport wat die lewens van alle betrokkenes verryk
- -Die lewenslange vriendskappe wat deur ’n gedeelde belangstelling in die spel gesmee word.

Dit is as gevolg van rugby se intense fisieke en atletiese kenmerke, en nie ten spyte daarvan nie, dat daar sulke wonderlike kameraderie voor en na wedstryde bestaan. Die lang tradisie van spelers van opponerende spanne wat mekaar se geselskap weg van die veld af en in ’n sosiale konteks geniet, lê steeds aan die hart van die spel rugby.

Rugby het die professionele era voluit aangegryp, maar het die etos en tradisies van die ontspanningspel behou. In ’n era waar menige tradisionele sportkenmerke afgewater of selfs betwyfel word, is die spel rugby met reg trots op sy vermoë om hoë standaarde van sportmanskap, etiese gedrag en regverdige spel te handhaaf.

Hierdie gedragskode sal help om daardie gekoesterde waardes te versterk.

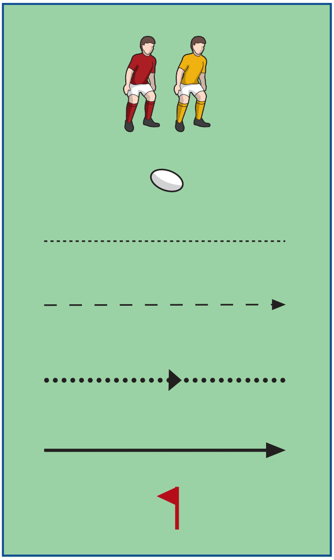
RESPEK

Respek vir spanmaats, teenstanders, wedstrydbeamptes en diegene wat by die spel betrokke is, is van oorheersende belang

SLEUTEL TOT TEKS EN DIAGRAMME

DIAGRAMME

Ao longo deste livro, os diagramas estão conforme as seguintes convenções:



Spelers

Bal

Beweegrigting van bal wanneer dit geskop word

Beweegrigting van bal wanneer dit gegooi/aangegee word

Beweegrigting van bal wanneer dit aangeslaan/afgestorm word

Beweegrigting van speler

Vlagpaal

TEKS

Reëlwysigingsproewe wat aan die gang is, word aangedui deur:

Strawwe word soos volg deur kleure aangedui:

Rooi vir 'n straf wat die toekenning van 'n strafskop tot gevolg het.

Groen vir 'n straf wat die toekenning van 'n vryskop tot gevolg het.

Blou vir 'n straf wat die toekenning van 'n skrum, spelhervattingskop, vinnige ingooi of lynstaan tot gevolg het

Goud vir 'n straf wat tot gevolg het dat 'n skop ongeldig is.

Definisies

WORLD RUGBY

0-9

22: Die gebied tussen die doellyn en die 22-meterlyn, en tussen die grenslyne. Dit sluit die 22-meterlyn in, maar nie die doellyn of die grenslyne nie.

A

Aangee: ’n Speler gooi die bal na of oorhandig die bal aan ’n ander speler.

Aanvallende span: Die teenstanders van die verdedigende span in wie se helfte van die veld spel plaasvind.

Afgestuur: ’n Rooikaart word aan ’n speler getoon, wat dan permanent uit die wedstryd uitgesluit word.

Afnemer: Die afnemer is die eerste spanmaat van die doodvatter wat by die doodvat aankom. Hulle moet op hulle voete bly om direk om die bal mee te ding. Indien hulle voorheen by die doodvat betrokke was, moet hulle die baldraer duidelik laat los voordat hulle om die bal meeding.

Afskop: Die metode om elke helfte van ’n wedstryd en die begin van elke periode van ekstra tyd met ’n skepskop te begin.

Afstamp: ’n Toelaatbare handeling wat deur die baldraer uitgevoer word om ’n opponent af te weer die handpalm te gebruik.

Agterste voet: Die voet naaste aan ’n speler se doellyn in ’n skrum, losskrum of losgemaal.

B

Bal in losskrum haak: Wettige gebruik van ’n mens se voete om besit van die bal in ’n losskrum te probeer wen of behou.

Baldraer: ’n Speler wat in besit van die bal is.

Besit: ’n Individu of span in besit van die bal of wat poog om dit onder beheer te bring.

Bind: Om ’n ander speler stewig om die lyf, tussen die skouers en die heupe, vas te vat sodat die hele arm, vanaf die hand tot die skouer, in kontak is.

Bloedbesering: Onbeheerde aktiewe bloeding.

D

Deelnemende spelers by ’n lynstaan.: hulle bestaan uit lynstaanspelers, een ontvanger van elke span (indien teenwoordig), die speler wat ingooi en ’n onmiddellike opponent.

Die veld: Die hele gebied wat op die velddiagram in Reël 1 aangetoon word.

Direk gevang: 'n Bal wat gevang is sonder dat dit eers iemand anders of die grond geraak het.

Direk uitgeskop: Die bal word direk tot in die grens geskop sonder om eers in die speelgebied grond te vat of 'n speler of die skeidsregter te raak.

Doel: Die bal word vanuit die speelveld met 'n stelskop of 'n skepskop oor die teenstanders se dwarslat geskop.

Doelgebied: Die gebied tussen die doellyn, die doodlyn en die doelgrenslyne. Dit sluit die doellyn in, maar nie die doodlyn of die doelgrensgrenslyne nie.

Doelgrens: Die gebied langs die doelgebied, wat die doelgrenslyne en daarbuite insluit.

Doellyn: Die lyn aan beide eindes (en nie deel nie van) die speelveld.

Dood: Die bal is dood wanneer die skeidsregter die fluitjie blaas om spel te stop of ná 'n ongeslaagde doelskop.

Doodgevatte speler: 'n Baldraer wat vasgehou en deur 'n doodvatter of doodvatters grond toe gebring word.

Doodlyn: Die lyn aan beide eindes (en nie deel nie van) die speelgebied.

Doodvat: Die metode om 'n baldraer vas te hou en daardie speler grond toe te bring.

Doodvatter: 'n Opposisiespeler wat die doodgevatte speler hou en grond toe gaan.

Draal: 'n Speler wat in 'n onkantposisie bly, is besig om te draal. 'n Draler wat verhoed dat die opponerende span die bal speel soos hulle wil, is besig om aan die spel deel te neem en is aan straf onderhewig. 'n Draler moet nie daarby baat om deur die aksie van die opponerende span aankant geplaas te word nie.

F

Fase van spel: Skrum, lynstaan, losskrum of losgemaal.

G

Geelkaart: Die kaart wat deur die skeidsregter aan 'n speler getoon word om aan te dui dat die speler gewaarsku en tydelik geskors is.

Gespeel: Die bal word gespeel wanneer dit doelbewus deur 'n speler geraak word.

Grens: Die gebied langs die speelveld wat die grenslyne en daarbuite insluit.

I

Ingooilyn: Kyk ingooimerk.

Ingooimerk: 'n Denkbeeldige lyn in die speelveld reghoekig met die grenslyn deur die plek waar die bal ingegooi word. Die ingooilyn kan nie binne vyf meter van 'n doellyn wees nie.

Ingooivlak: Die vertikale ruimte opwaarts vanaf direk bo die grenslyn of doelgrenslyn.

K

Kaptein: Die speler wat deur 'n span aangewys is om daardie span te lei, die skeidsregter te raadpleeg en opsies met betrekking tot die skeidsregter se beslissings te kies.

Koelkas: 'n Aangewese plek buite die speelgebied waarbinne 'n tydelik geskorste speler moet bly.

Kortbroek: 'n Broek wat by die middellyf begin en bo die knieë eindig, 'n rekbroekband en/of 'n vastrekveter het en wat nie aan die trui of onderklere vas is nie.

Krokodilrol: 'n Verbode aksie waar spelers ander spelers wat op hul voete in die doodvatarea is lateraal grond toe rol/draai of trek. Die aksie beland dikwels op spelers se onderste ledemate.

L

Losgemaal: 'n Fase van die spel wat daaruit bestaan dat 'n baldraer en minstens een speler van elke span saamgebind en op hulle voete is.

Losskrum: 'n Fase van die spel waar een of meer spelers van elke span, wat op hulle voete en in fisieke kontak is, saamkom om die bal, wat op die grond is.

Lugskop: Die speler laat val die bal doelbewus en skop dit voordat dit die grond raak.

Lyn deur die merk of plek: Tensy anders gemeld, 'n lyn parallel met die grenslyn.

Lynstaan: 'n Lynstaan is 'n vaste faset wat bestaan uit 'n ry van minstens twee spelers van elke span wat wag om 'n gooi vanuit die grens te ontvang.

Lynstaanspelers: Die spelers in beide rye van 'n lynstaan.

N

Naby: Binne een meter.

O

Obstruksie: Wanneer 'n speler wat probeer speel onwettig belemmer en voorkom word om dit te doen.

Onbetwiste skrum: 'n Skrum waarin die span wat ingooi sonder betwisting besit verkry, sonder dat enige van die spanne toegelaat word om van die merk af te stoot.

Onderklere: 'n Onderkledingstuk wat die liggaam van die middellyf af bedek, met kort of geen bene nie, wat bo die knieë eindig en wat teen die vel of onder klerasie gedra word, en nie aan die trui of kortbroek vas is nie.

Onkant: 'n Posisionele oortreding wat beteken 'n speler kan nie aan die spel deelneem sonder om aan straf blootgestel te wees nie.

Ontvanger: Die speler in 'n posisie om die bal te ontvang indien dit van 'n lynstaan af teruggeklap of aangegee word.

Oop spel: Die periode ná 'n afskop, skop om spel te hervat, vryskop, strafskop of vaste faset en voor die volgende fase, of die periode tussen fases van die spel, behalwe wanneer die bal dood is.

Op die voete: Spelers is op hul voete indien indien geen ander deel van die liggaam deur die grond of deur spelers op die grond ondersteun word nie.

P

Plaasvervanger: 'n Speler wat 'n spanmaat as gevolg van 'n besering of om taktiese redes vervang.

R

Remvoet: Waar die haker een voet vorentoe in die tonnel posisioneer om met stabiliteit te help en aksiale lading te voorkom. Hierdie posisie moet regdeur die "Hurk"- (Engels "Crouch") en "Bind"-gedeeltes van die skrumvorming-volgorde ingeneem word. Die voet moet slegs teruggetrek word nadat "Sak" (Engels "Set") geroep is en daar vir die bal gehaak word.

Rooikaart: Die kaart wat deur die skeidsregter aan 'n speler getoon word om aan te dui dat die speler permanent van die wedstryd uitgesluit is.

Rustyd: Die periode tussen die twee helftes van die wedstryd.

S

Skepskop: Die bal word doelbewus uit die hand of hande op die grond laat val en geskop sodra dit die eerste keer van die grond af opwip.

Skoonvang: 'n Metode om spel te staak en 'n vryskop te wen deur 'n opponent se skop in die vanger se eie 22 of in die doelgebied te vang en "merk" te skree.

Skop: 'n Handeling wat uitgevoer word deur die bal met enige deel van die been of die voet te tref, behalwe die hak, vanaf die toon tot die knie, maar nie die knie

ingesluit nie. ’n Skop moet die bal ’n sigbare afstand uit die hand of met die grond langs laat beweeg.

Skop om spel te hervat: Die metode om die spel met ’n skepskop te hervat nadat punte aangeteken of ’n drie gedruk is.

Skopring: Enige toestel wat deur die wedstrydorganiseerder goedgekeur is om die bal te ondersteun wanneer ’n stelskop geneem word.

Skrum: ’n Vaste faset wat normaalweg uit agt spelers van elke span bestaan wat in formasie aan mekaar gebind is.

Skrumsone: Die gebied van die speelveld waar ’n skrum kan plaasvind.

Span: ’n Groep spelers, gewoonlik 15, wat die wedstryd begin plus enige ander gemagtigde spelers.

Spanmaat: ’n Ander speler van dieselfde span.

Speelgebied: Die speelveld plus die doelgebiede. Die grenslyne, doelgrenslyne en doodlyne is nie deel van die speelgebied nie.

Speelperk: Die speelgebied plus ’n ruimte daaromheen, wat as die omringende gebied bekend staan.

Speeltyd: Werklike tyd, uitgesonderd verlore tyd vir onderbrekings (kyk werklike tyd).

Speelveld: Die gebied tussen die doellyn en die grenslyne. Hierdie lyne is nie deel van die speelveld nie.

Speler op grond: Kyk “van die voete af”.

Spelers se kleredrag: Enigiets wat spelers dra wat, om wettig te wees, aan

Wêreldrugby se Regulasie 12 moet voldoen.

Steller: ’n Speler wat die bal hou vir ’n spanmaat om dit te stelskop.

Stelskop: Die bal word geskop nadat dit vir daardie doel op die grond (of op ’n goedgekeurde skopring) geplaas is.

Straf: Die metode waarvolgens die spel ná ’n oortreding of onderbreking hervat word.

Strafdrie: Toegeken indien, na die mening van die skeidsregter, ’n drie waarskynlik gedruk sou gewees het (of op ’n gunstiger plek gedruk sou gewees het) indien dit nie vir vuilspel deur ’n opponent was nie.

Strafskop: Teen ’n span toegeken vir ’n ernstige oortreding.

Stywearm-doodvat: ’n Onwettige doodvat waar ’n speler ’n stywe arm gebruik om die baldraer mee te slaan.

T

Tegniese Sone/Gebied: 'n Aangewese gebied wat in Reël 1 aangetoon word, waar plaasvervangers, waterdraers en afrigters moet bly totdat hulle nodig is. In wedstryde met 'n spangrootte van 23 word slegs waterdraers in die tegniese sone toegelaat.

Trui: 'n Hemp wat aan die boonste helfte van die liggaam gedra word en wat nie aan die kortbroek of onderklere vas is nie.

Tydelik geskors: Vir 'n gespesifiseerde periode van speeltyd van die spel uitgesluit, gewoonlik 10 minute.

U

Unie: 'n Liggaam, deur Wêreldrugby goedgekeur, wat vir die organisering en speel van wedstryde binne 'n spesifieke geografiese gebied verantwoordelik is.

V

Van die voete af: Spelers is van hulle voete af indien enige ander deel van die liggaam deur die grond of deur spelers op die grond ondersteun word.

Vasgegryp: Gebind aan 'n spanmaat voor kontak.

Vashou van die bal: Om in besit van die bal deur dit in die hand of hande of in die arm of arms te hou.

Veld-in: Binne die speelgebied, weg van die grenslyne.

Verby of agter of voor 'n posisie: Beteken met albei voete, behalwe indien die konteks dit ontoepaslik maak.

Verdedigende span: Die span in wie se helfte spel plaasvind.

Vorentoe aanslaan: Wanneer 'n speler besit van die bal verloor en dit vorentoe gaan, of wanneer 'n speler die bal met die hand of arm vorentoe slaan, of wanneer die bal die hand of arm tref en vorentoe gaan en die bal die grond of 'n ander speler raak voordat die oorspronklike speler dit kan vang.

Vinnige ingooi: 'n Ingooi vanuit die grens wat geneem word voordat die lynstaan gevorm is. Die bal word ingegooi deur die span wat die bal in die lynstaan sou ingegooi het.

Vlieënde wigformasie: 'n Onwettige tipe aanval wat gewoonlik naby die doellyn plaasvind, hetsy van 'n straf- of vryskop of in oop spel. Spanmaats is aan weerskante aan die baldraer vasgegryp in 'n wigformasie voordat hulle met die opposisie kontak maak. Dikwels is een of meer van hierdie spanmaats voor die baldraer.

Voordeel: ’n Duidelike en werklike taktiese of gebiedsvoordeel wat ontstaan ná ’n oortreding deur die opposisie.

Vorentoe: Na die teenstanders se doodlyn toe.

Vorentoe gooi: Wanneer ’n speler die bal vorentoe gooi of aangee, m.a.w. indien die arms van die speler wat die bal aangee, vorentoe beweeg.

Vryskop: Toegeken teen ’n span vir ’n oortreding of aan ’n span vir ’n skoonvang.

Vuilspel: Vuilspel is enigiets wat ’n speler op die speelperk doen wat teen Reël 9 is wat obstruksie, onregverdige spel, herhaalde oortredings, gevaarlike spel en wangedrag reguleer.

W

Wangedrag: ’n Oortreding ingevolge Wêreldrugby se Regulasie 18 of die Wedstrydorganiseerder se ekwivalent daarvan.

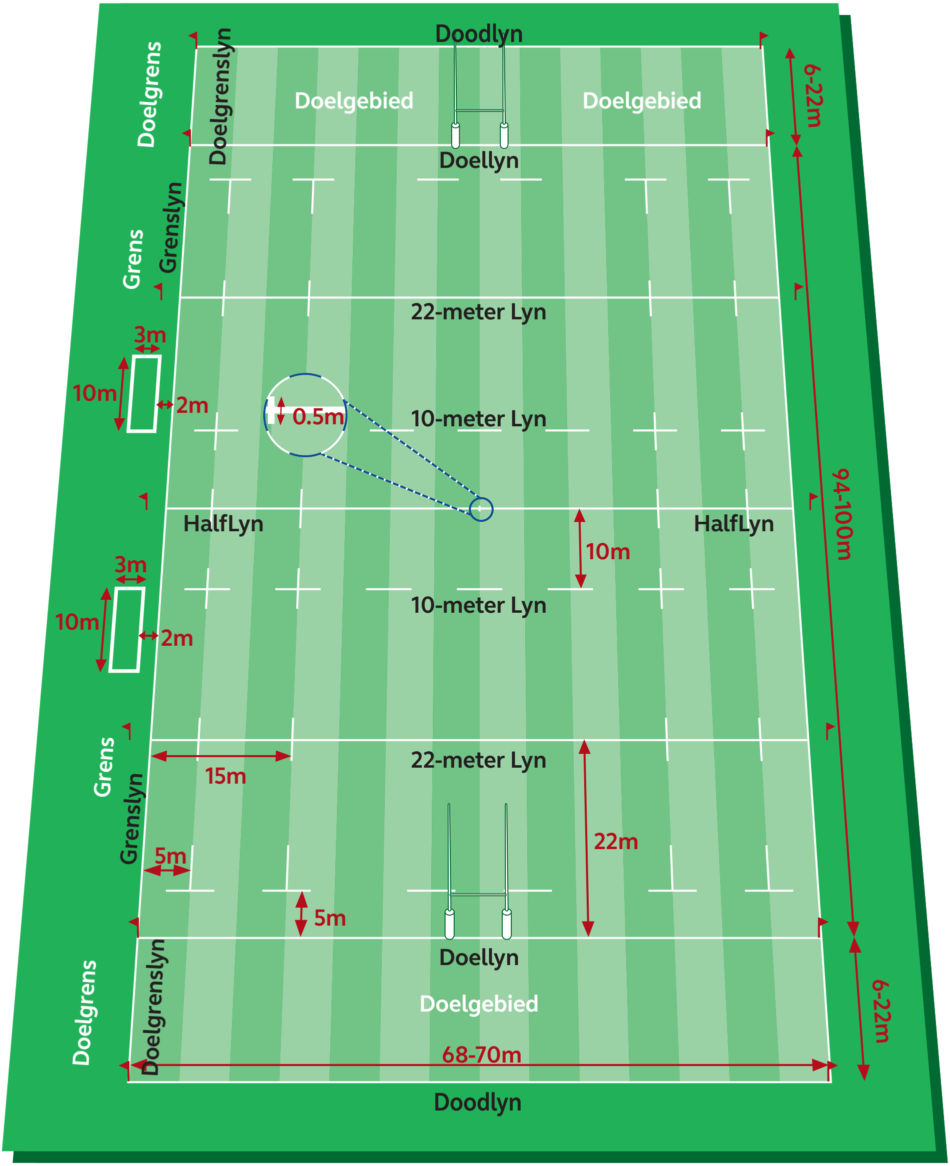
Wedstrydbeamptes: Diegene wat die wedstryd beheer, gewoonlik bestaande uit ’n skeidsregter en twee assistentskeidsregters of grensregters, maar kan ook ’n televisiewedstrydbeampte en, in sewes, twee doelgebiedregters insluit.

Wedstrydorganiseerder: Administratiewe liggaam verantwoordelik vir die wedstryd, wat Wêreldrugby, ’n unie, ’n groep unies of enige organisasie wat deur ’n unie of Wêreldrugby goedgekeur is, kan wees.

Werklike tyd: Aaneenlopende verstreke tyd (kyk speeltyd).

Reëls van die Spel

WORLD RUGBY


Doodlyn
Doelgrens
Doelgrenslyn
Doelgebied
Doelgebied
Doellyn
6-22m
Grens
Grenslyn
22-meter Lyn
3m
10m
2m
0.5m
10-meter Lyn
94-100m
HalfLyn
HalfLyn
10m
3m
10m
2m
10-meter Lyn
Grens
Grenslyn
22-meter Lyn
15m
22m
5m
5m
Doellyn
Doelgrens
Doelgrenslyn
Doelgebied
68-70m
6-22m
Doodlyn

Die veld

REËL 1 Die veld

1. Die speeloppervlak moet veilig wees.

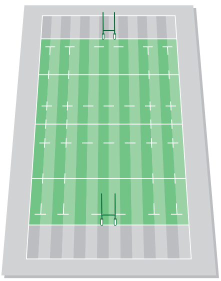
2. Die toegelate oppervlaktipes is gras, sand, klei, sneeu of kunsgras (wat aan Wêreldrugby se Regulasie 22 voldoen).

3. Die afmetings van die speelgebied wat op die velddiagram aangetoon word.

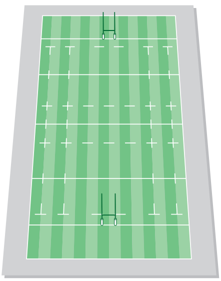
Afmetings	Lengte van speelveld	Lengte van doelgebied	Breedte
Maksimum (meter)	100	22	70
Minimum (meter)	94	6	68

a. Die speelgebied het 'n reghoekige vorm.

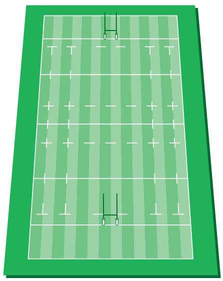
b. Enige afwykings van hierdie afmetings moet deur die betrokke unie vir plaaslike kompetisies of deur Wêreldrugby vir internasionale wedstryde goedgekeur word.



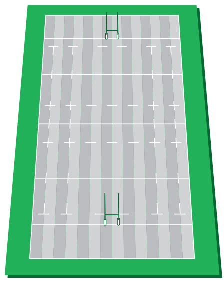
Speelveld



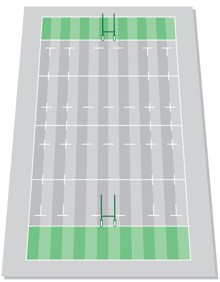
Speelgebied



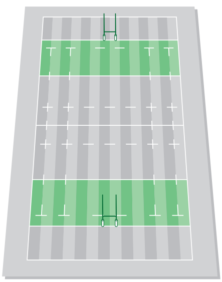
Speelperk



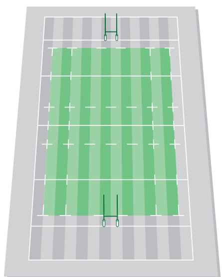
Omringende Area



Doelgebied



Die 22



Skrumsone

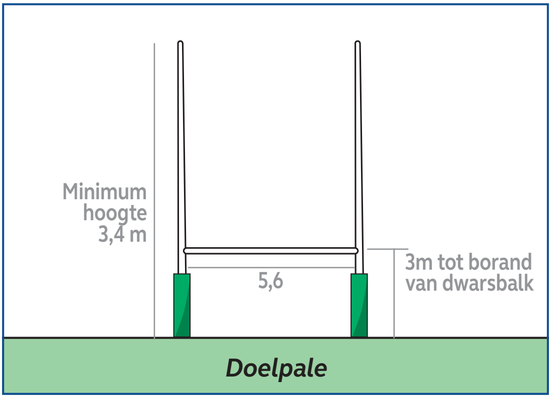
c. Indien die lengte van die speelveld minder as 100 meter is, word die afstand tussen die 10-meter- en die 22-meterlyn dienooreenkomstig verminder.
d. Indien die breedte van die speelgebied minder as 70 meter is, word die afstand tussen die 15-meterlyne dienooreenkomstig verminder.
e. Die omringende gebied moet nie minder as vyf meter breed wees nie, indien prakties moontlik.

LYNE

4. Daar is soliede lyne in die konfigurasie wat op die velddiagram aangetoon word. Die soliede lyne is op:
   a. Die doodlyne en die doelgrenslyne.
   b. Die doellyne.
   c. Die 22-meterlyne.
   d. Die middellyn.
   e. Die grenslyne.
5. Daar is stippellyne in die konfigurasie wat op die velddiagram aangetoon word. Elke stippel binne die stippellyn is vyf meter lank. Daar is stippellyne:
   a. Vyf meter vanaf, en parallel met, elke grenslyn.
   b. 15 meter vanaf, en parallel met, elke grenslyn.
   c. 10 meter vanaf, en parallel met, elke kant van die middellyn.
   d. Vyf meter vanaf, en parallel met, elke doellyn.
6. Daar is een lyn 0,5 meter lank wat die middelpunt van die middellyn sny.

DOELPALE EN DWARSLAT

7. Indien daar opgestopte kussings aan die doelpale aangebring is, moet die afstand van die doellyn tot by die buiterand van die kussing nie 0,3 meter oorskry nie.



VLAGPALE

8. Daar is 14 vlagpale met vlae, elk met 'n minimum hoogte van 1,2 meter.

9. Een vlagpaal is by elke snypunt van die doelgrenslyne en die doellyne en een by elke snypunt van die doelgrenslyne en die doodlyne geposisioneer (altesaam agt vlagpale).

10. Een vlagpaal is in lyn met die 22-meterlyn en die middellyn aan weerskante van die veld geposisioneer, twee meter buite die grenslyne en binne die speelperk (altesaam ses vlagpale).

BESWARE TEEN DIE VELD

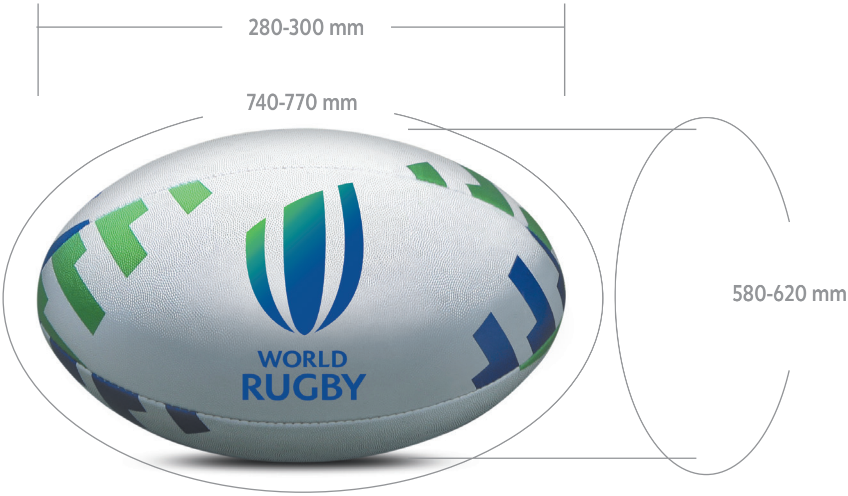
11. Spanne moet die skeidsregter inlig omtrent enige besware voor die wedstryd begin.

12. Die skeidsregter sal poog om die kwessies op te los en sal nie die wedstryd

begin indien enige deel van die veld as onveilig beskou word nie.

REËL 2 Bal

1. Die bal is ovaalvormig en bestaan uit vier panele.
2. Dit het die volgende afmetings:



3. Dit weeg 410-460 gram.
4. Kleiner balle mag vir wedstryde tussen jonger spelers gebruik word.
5. Die bal is van leer of 'n geskikte sintetiese materiaal gemaak. Dit kan behandel wees om dit waterbestand te maak en makliker om vas te vat.
6. Die lugdruk daarvan aan die begin van die wedstryd is 65,71-68,75 kilopascal, 0,67-0,70 kilogram per vierkante sentimeter of 9,5-10,0 pond per vierkante duim.
7. Bykomende balle mag gedurende die wedstryd beskikbaar wees.

REËL 3 Span

GETALLE

1. Elke span het gedurende spel nie meer as 15 spelers binne die speelgebied nie.
2. ’n Wedstrydorganiseerder mag goedkeur dat wedstryde met minder as 15 spelers in elk van die spanne gespeel word.
3. ’n Span mag by die skeidsregter beswaar teen die getal spelers in hul opponente se span aanteken. Indien ’n span te veel spelers het, beveel die skeidsregter die kaptein van daardie span om die getal toepaslik te verminder. Die telling op die tydstip van die beswaar bly onveranderd. **Straf:** Strafskop.
4. Vir internasionale wedstryde kan ’n unie tot soveel as agt plaasvervangers nomineer.
5. Vir ander wedstryde besluit die wedstrydorganiseerder hoeveel plaasvervangers genomineer mag word, tot ’n maksimum van agt.
6. Plaasvervanging mag slegs gedoen word wanneer die bal dood is, en slegs met die toestemming van die skeidsregter.
7. Indien ’n speler weer by die wedstryd aansluit of ’n plaasvervanger by die wedstryd aansluit sonder die toestemming van die skeidsregter en die skeidsregter van mening is dat die speler dit gedoen het om voordeel daaruit te trek, is die speler aan wangedrag skuldig. **Straf:** Strafskop.
8. Die tabel toon die minimum getal voorryspeler volgens oefengroepgrootte en die minimum plaasvervangingsverpligtinge aan. ’n Wedstrydorganiseerder kan, met inagneming van spelerswelstand, die minimum getal voorryspelers in die oefengroep en die minimum plaasvervangingsverpligtinge op gedefinieerde vlakke van die spel wysig.

Oefengroepgrootte	Minimum getal voorryspelers in die oefengroep	Moet in staat wees om te vervang wanneer die eerste keer gevra word
15 of minder	3	-
16, 17 of 18	4	Hetsy ‘n stut of ‘n haker
19, 20, 21 of 22	5	Beide ‘n stut en ‘n haker
23	6	Loskopstut, vaskopstut en haker

9. Indien die wedstrydorganiseerder oefenspangroottes van 23 bepaal het en 'n span slegs twee voorry-plaasvervangers kan nomineer, mag daardie span dan slegs 22 spelers vir hulle oefengroep nomineer.

10. Voor die wedstryd moet elke span die betrokke wedstrydbeampte omtrent hulle voorryspelers en moontlike voorry-plaasvervangers inlig, en ook omtrent die posisie(s) in die voorry waarin hulle kan speel. Slegs hierdie spelers mag in die voorry speel wanneer die skrum betwis word, en slegs in hulle aangewese posisie(s).

11. 'n Plaasvervanger-voorryspeler mag die wedstryd in 'n ander posisie begin.

12. Dit is 'n span se verantwoordelikheid om te verseker dat al die voorryspelers en voorry-plaasvervangers behoorlik afgerig is en oor die nodige ervaring beskik.

ONBETWISTE SKRUMS

13. Skrums word onbetwiste skrums indien enigeen van die spanne nie 'n behoorlik afgerigte voorry op die veld kan bring nie of indien die skeidsregter so beveel.

14. 'n Wedstrydorganiseerder kan bepaal onder watter omstandighede 'n wedstryd met onbetwiste skrums mag begin.

15. Onbetwiste skrums as gevolg van die afstuur, tydelike skorsing of besering van 'n speler moet met agt spelers per span gespeel word.

16. Indien 'n voorryspeler die speelgebied verlaat, hetsy as gevolg van 'n besering of permanente skorsing, vra die skeidsregter by die volgende skrum of die span met betwiste skrums kan voortgaan. Indien die skeidsregter ingelig word dat die span nie die skrum sal kan betwis nie, beveel die skeidsregter onbetwiste skrums. Indien die speler terugkeer of 'n ander voorryspeler opkom, kan betwiste skrums hervat word.

17. In 'n oefengroep van 23 spelers of na goeddunke van die wedstrydorganiseerder mag 'n speler wie se verlaat van die veld die skeidsregter genoop het om onbetwiste skrums te beveel, nie vervang word nie.

18. Slegs indien geen plaasvervanger-voorryspeler beskikbaar is nie, word enige ander speler toegelaat om in die voorry te speel.

19. Indien 'n voorryspeler tydelik geskors is en die span nie met betwiste skrums kan voortgaan met spelers wat reeds op die veld is nie, nomineer die span 'n ander speler om die speelgebied te verlaat ten einde 'n beskikbare voorryspeler in staat te stel om op te kom. Die genomineerde speler mag nie terugkeer totdat die skosringstydperk verstryk het nie, of om as 'n plaasvervanger op te tree nie.

20. Indien 'n voorryspeler afgestuur word en die span nie met betwiste skrums kan voortgaan met spelers wat reeds op die veld is nie, nomineer die span 'n ander speler om die speelgebied te verlaat ten einde 'n beskikbare voorryspeler in staat te stel om op te kom. Die genomineerde speler mag as 'n plaasvervanger optree.

PERMANENTE VERVANGING

21. 'n Speler mag vervang word indien hy beseer word. 'n Beseerde speler wat vervang is, mag nie terugkeer nie.
22. 'n Speler word geag beseer te wees indien:
    a. Op nasionaal verteenwoordigende vlak, dit die mening van 'n dokter is dat dit nie raadsaam sou wees vir die speler om voort te gaan nie.
    b. In ander wedstryde, indien 'n wedstrydorganiseerder eksplisiete toestemming daartoe verleen het, dit die mening van 'n medies opgeleide persoon is dat dit nie raadsaam sou wees vir die speler om voort te gaan nie. Indien geen so 'n persoon teenwoordig is nie, mag daardie speler vervang word indien die skeidsregter instem.
    c. Die skeidsregter (met of sonder mediese advies) besluit dat dit nie raadsaam sou wees vir die speler om voort te gaan nie. Die skeidsregter beveel daardie speler om die speelgebied te verlaat.
23. Die skeidsregter maag ook 'n beseerde speler beveel om die speelgebied te verlaat om medies ondersoek te word.

PERMANENTE VERVANGING – HERKEN EN VERWYDER

24. Indien 'n speler op enige tydstip gedurende 'n wedstryd harsingskudding opdoen of vermoedelik harsingskudding het, moet daardie speler onmiddellik en permanent uit die speelgebied verwyder word. Hierdie proses staan bekend as ìHerken en Verwyderî.

TYDELIKE VERVANGING – BLOEDBESERING

25. Wanneer 'n speler 'n bloedbesering het, verlaat daardie speler die speelveld en mag hy tydelik vervang word. Die beseerde speler keer terug na die spel sodra die bloeding beheer en/of bedek is. Indien die speler nie binne 15 minute (werklike tyd) nadat hy die speelveld verlaat het beskikbaar is om na die speelgebied terug te keer nie, word die plaasvervanging permanent.

26. By internasionale wedstryde besluit die wedstryddokter of 'n besering 'n bloedbesering is wat 'n tydelike plaasvervanger noodsaak. In wedstryde wat vooraf deur Wêreldrugby vir gebruik van die EHB-proses goedgekeur is, kan die wedstryd nie hervat word alvorens die speler met die bloedbesering tydelik vervang is nie.

TYDELIKE VERVANGING – EVALUERING VAN HOOFBESERING (EHB)

27. In wedstryde wat vooraf deur Wêreldrugby vir gebruik van die EHB-proses goedgekeur is, moet 'n speler wat 'n EHB benodig:
    a. Die speelveld verlaat; en
    b. Tydelik vervang word (selfs al is al die plaasvervangers gebruik). Die spel kan nie hervat word alvorens die speler wat 'n EHB benodig, tydelik vervang is nie. Indien die speler nie ná 12 minute (werklike tyd) vandat hy die speelveld verlaat het, beskikbaar is om na die speelgebied terug te keer nie, word die plaasvervanging permanent.

TYDELIKE PLAASVERVANGINGS – ALMAL

28. 'n Tydelike plaasvervangings kan tydelik vervang word (selfs al is al die plaasvervangers gebruik).

29. Indien die tydelike plaasvervanger beseer word, mag daardie speler ook vervang word.

30. Indien 'n tydelike plaasvervanger afgestuur word, word die speler wat oorspronklik afgestuur is, nie toegelaat om na die speelgebied terug te keer nie, behalwe om aan reël 3.19 of 3.20 te voldoen, en slegs indien die speler mediese klaring ontvang het om terug te keer en dit doen binne die vereiste tyd vandat hy die speelveld verlaat het.

31. Indien die tydelike plaasvervanger tydelik geskors word, mag die vervangde speler nie toegelaat om tot ná die skorsingstydperk na die speelveld terug te keer nie, behalwe om aan reël 3.19 of 3.20 te voldoen, en slegs indien die speler mediese klaring ontvang het om terug te keer en dit doen binne die vereiste tyd vandat hy die speelveld verlaat het.

32. Indien die toegelate tyd vir 'n tydelike plaasvervanging gedurende rustyd verstryk, word die plaasvervanging permanent tensy die vervangde speler onmiddellik aan die begin van die tweede helfte na die speelveld terugkeer.

TAKTIESE PLAASVERVANGERS WAT BY DIE WEDSTRYD AANSLUIT

33. Takties vervangde spelers mag na die spel terugkeer slegs indien hulle die volgende vervang:
    a. 'n Beseerde voorryspeler.
    b. 'n Speler met 'n bloedbesering.
    c. 'n Speler met 'n kopbesering.
    d. 'n Speler war pas as gevolg van vuilspel beseer is (soos deur die wedstrydbeamptes geverifieer).
    e. Die genomineerde speler soos in reël 3.19 of 3.20 beskryf.

HERHALENDE PLAASVERVANGERS

34. 'n Wedstrydorganiseerder mag herhalende plaasvervangers op omskrewe vlakke van die spel binne sy jurisdiksie toelaat. Die getal omruilings mag nie 12 oorskry nie. Die administrasie en reëls in verband met die herhalende plaasvervangers is die verantwoordelikheid van die wedstrydorganiseerder.

REËL 4 Spelers se kleredrag

1. Alle klere-items moet aan Wêreldrugbyregulasie 12 voldoen.
2. ’n Speler dra ’n trui, kortbroek en onderklere, kouse en stewels. Die mou van ’n trui moet minstens halfpad vanaf die skouerpunt tot by die elmboog strek.
3. Addisionele items word toegelaat. Dit is die volgende:
    - a. Wasbare ondersteuningsitems van elastiese of saampersbare materiaal.
    - b. Onderbeenskutte.
    - c. Enkelstutte wat onder kouse gedra word, wat nie hoër as een derde van die lengte van die onderbeen strek nie en wat, indien dit onbuigsaam is, van ’n ander materiaal as metaal is.
    - d. Vingerlose handskoene.
    - e. Skouerskutte of goedgekeurde borsskutte.
    - f. Mondskerm of tandbeskermer.
    - g. Kopskerm.
    - h. Verbande, wonddekkings, dun pleister of ander soortgelyke materiaal.
    - i. Skermbrille.
    - j. Stewelknoppies, met inbegrip van gevormde rubber, aan die sole van hul stewels.
    - k. Kousbroeke of spanbroeke van ’n katoenmengsel, met ’n enkele binnebeennaat, onder hulle kortbroeke en kouse.
    - l. Kopdoeke of -bedekkings, mits dit nie ’n gevaar vir die draer of ander spelers inhou nie.
    - m. Spelermoniteringstoestelle.
4. ’n Speler mag nie die volgende dra nie:
    - a. Enige item wat met bloed bevlek is.
    - b. Enige skerp of growwe item.
    - c. Enige items wat gespes, knippies, ringe, skarniere, ritssluiters, skroewe, boute of onbuigsame materiaal of uitsteeksels bevat wat nie andersins ooreenkomstig hierdie reël toelaatbaar is nie.
    - d. Juweliesrsware.
    - e. Handskoene.
    - f. Kortbroeke of spanbroeke met ingewerkte opstopsels.
    - g. Enige item wat normaalweg deur die reëls toegelaat sal word maar na die skeidsregter se mening waarskynlik beserings sal veroorsaak.
    - h. Kommunikasietoestelle.

5. Die skeidsregter is by magte om te eniger tyd te besluit dat deel van 'n speler se klerasie gevaarlik of onwettig is. In so 'n geval moet die skeidsregter die speler beveel om die item uit te trek. Die speler mag nie aan die wedstryd deelneem alvorens die item verwyder of onskadelik gemaak is nie.
6. Indien 'n wedstrydbeampte tydens ín inspeksie voor die wedstryd ín speler meedeel dat hy ín verbode item ingevolge hierdie reël aan het en daarna gevind word dat die speler daardie item in die speelgebied dra, word daardie speler vir wangedrag afgestuur. **Straf:** Strafskop.
7. Die skeidsregter moenie ín speler toelaat om die speelgebied te verlaat om klerasie-items om te ruil nie, tensy dit met bloed bevlek is.

   Wêreldrugbyregulasie 12 kan gevind word by:
   https://playerwelfare.worldrugby.org/reg12

REËL 5 Tyd

1. 'n Wedstryd duur nie langer nie as 80 minute nie (verdeel in twee helftes, elk nie langer nie as 40 minute plus verlore tyd), tensy die wedstrydorganiseerder die speel van ekstra tyd in 'n gelykop-wedstryd binne 'n uitklopkompetisie gemagtig het.
2. Rustyd bestaan uit 'n pouse van nie langer nie as 15 minute, soos deur die wedstrydorganiseerder besluit. Gedurende hierdie tyd mag die spelers en wedstrydbeamptes die speelperk verlaat.
3. In nie-internasionale wedstryde mag die wedstrydorganiseerder besluit om die lengte van 'n wedstryd te verkort. Indien die wedstrydorganiseerder nie besluit nie, kom die spanne ooreen oor die lengte van 'n wedstryd. Indien hulle nie kan ooreenkom nie, besluit die skeidsregter.
4. Die skeidsregter hou die tyd maar mag hierdie plig aan een of albei die grensregters en/of 'n amptelike tydhouer delegeer, in welke geval die skeidsregter enige onderbreking vir hulle aandui. By wedstryde sonder ín amptelike tydhouer raadpleeg die skeidsregter, indien hy oor die korrekte tyd twyfel, een of albei assistentskeidsregters en mag hy andere raadpleeg, maar slegs indien die assistentskeidsregters nie kan help nie.
5. Die skeidsregter kan spel stop en tyd toelaat vir:
    a. Spelerbeserings vir tot een minuut. Indien die speler ernstig beseer is, mag die skeidsregter na goeddunke meer as een minuut toelaat vir die speler om uit die speelgebied verwyder te word.
    b. Oorleg met ander beamptes.
6. As die bal eers dood is, mag die skeidsregter tyd toelaat vir:
    a. Vervanging van spelers.
    b. Vervanging of herstel van spelers se klere.
    c. Om 'n stewelveter weer vas te maak.
    d. Die bal terug te bring.
7. 'n Helfte eindig wanneer die bal dood is nadat die tyd verstryk het, tensy:
    a. 'n Skrum, lynstaan of skop om spel te hervat ná 'n doel of 'n drie, toegeken voordat die tyd verstryk het, nie voltooi is nie en die bal nie na oop spel teruggekeer het nie. Dit sluit in wanneer die skrum, lynstaan of skop om spel te hervat verkeerd geneem word.
    b. Die skeidsregter 'n vryskop of strafskop toeken.
    c. 'n Strafskop in die grens ingeskop word sonder dat die bal eers getikskop word en sonder dat die bal eers 'n ander speler raak.

d. ’n Drie gedruk is, in welke geval die skeidsregter tyd toelaat vir die doelskop om geneem te word.

8. ’n Span wat ’n drie druk, mag die doelskop neem of van die hand wys.
   a. Die besluit om die doelskop van die hand te wys, moet deur die driedrukker aan die skeidsregter oorgedra word deur te sê ìgeen skop nieî nadat die drie toegeken is.
   b. Mits die doelskop geneem of van die hand gewys word voordat die tyd verstryk, sal die skeidsregter ’n skop om spel te hervat.
   c. Indien die doelskop geneem word, word tyd geneem van die oomblik wanneer die bal getref word.

9. Wanneer weerstoestande uitsonderlik warm en/of vogtig is, berus dit by die skeidsregter om ’n wateronderbreking toe te laat. Hierdie eenminuutonderbreking moet halfpad deur die helfte geneem word, nadat punte aangeteken is of die bal naby die middellyn dood is.

10. Die skeidsregter het die bevoegdheid om die spel te eniger tyd te beëindig of te staak indien die skeidsregter van mening is dat dit onveilig sou wees om voort te gaan.

REËL 6 Wedstrydbeamptes

BEGINSEL

Elke wedstryd is onder die beheer van wedstrydbeamptes wat uit die skeidsregter en twee grensregters bestaan. Bykomende persone, soos gemagtig deur die wedstrydorganiseerders, mag die reserweskeidsregter en/of reserwe-assistentskeidsregters, televisiewedstrydbeampte, die tydhouer, die wedstryddokter, die spandokters, die niespelende spanlede en die baljoggies insluit.

Assistentskeidsregter en grensregters is verantwoordelik om aan te dui wanneer die bal of die spel in die grens of doelgrens gaan, en die sukses al dan nie van skoppe na die pale. Hierbenewens voorsien assistentskeidsregters regstreekse bystand aan die skeidsregter soos die skeidsregter aanwys, met inbegrip van die rapportering van vuilspel.

AANWYSING VAN DIE SKEIDSREGTER

1. Die skeidsregter word deur die wedstrydorganiseerder aangewys. Indien geen skeidsregter aangewys is nie, kom die twee spanne oor 'n skeidsregter ooree. Indien hulle nie kan ooreenkom nie, wys die tuisspan 'n skeidsregter aan.
2. Indien die skeidsregter nie in staat is om die wedstryd te voltooi nie, word die skeidsregter se plaasvervanger volgens die opdragte van die wedstrydorganiseerder aangewys. Indien die wedstrydorganiseerder geen opdragte gegee het nie, wys die skeidsregter 'n plaasvervanger aan. Indien die skeidsregter dit nie kan doen nie, wys die tuisspan 'n plaasvervanger aan.

PLIGTE VAN DIE SKEIDSREGTER VOOR DIE WEDSTRYD

3. Die skeidsregter reël die loting. Een van die kapteins skiet die munt op en die ander kaptein roep. Die wenner van die loting besluit om af te skop of om die kant kies. Indien die wenner van die loting besluit om 'n kant te kies, moet die opponente afskop, en omgekeerd.
4. Die wedstrydbeamptes moet die spelers se klere en soolknoppe vir voldoening aan reël 4 ondersoek.

PLIGTE VAN DIE SKEIDSREGTER GEDURENDE DIE WEDSTRYD

5. Binne die speelperk:
   a. Die skeidsregter is die enigste beoordelaar van die feite en die reëls gedurende 'n wedstryd. Die skeidsregter moet die reëls van die spel in elke wedstryd regverdig toepas.
   b. Die skeidsregter hou die tyd. Die wedstrydorganiseerder mag egter 'n tydhouer aanwys wat die einde van albei helftes moet aantoon.
   c. Die skeidsregter hou die telling.
6. Die skeidsregter laat die spelers en plaasvervangers toegang tot die speelgebied toe wanneer dit veilig is om dit te doen.
7. Die skeidsregter verleen toestemming aan spelers om die speelgebied te verlaat. Spelers mag egter toegang verkry tot water vanuit hulle tegniese gebied, of van agter die doodlyn nadat 'n drie toegeken is, sonder dat toestemming nodig is.

DIE FLUITJIE

8. Die skeidsregter dra 'n fluitjie en blaas dit:
   a. Om die begin en einde van die wedstryd aan te dui.
   b. Om spel te stop. Dit skeidsregter is by magte om die spel te eniger tyd te stop.
   c. Om aan te dui dat punte of 'n drie aangeteken is.
   d. Om 'n oortreder te waarsku of af te stuur, en dit 'n tweede keer te blaas wanneer die strafskop of strafdrie toegeken word.
   e. Wanneer die bal dood is, buiten ná 'n mislukte doelskop.
   f. Wanneer die bal onspeelbaar raak.
   g. Wanneer 'n strafskop, vryskop of skrum toegeken word.
   h. Wanneer dit gevaarlik sou wees om spel te laat voortgaan of wanneer daar 'n vermoede bestaan dat 'n speler ernstig beseer is.

DIE BAL DOOD IS.

9. Die skeidsregter sal die bal as dood beskou indien:
   a. Die bal in die grens of doelgrens is.
   b. Die bal in die doelgebied gedruk word.
   c. Daar 'n poging tot 'n doelskop was.
   d. 'n drie, strafskop of skepskop aangeteken is.
   e. Die bal of baldraer die doodlyn of enigiets daarbuite raak.
   f. Die bal enigiets bo die speelgebied tref.

DIE BAL OF BALDRAER DIE SKEIDSREGTER OF ËN NIESPELER RAAK.

10. Indien die bal of die baldraer die skeidsregter of 'n niespeler raak en geeneen van die spanne voordeel daaruit verkry nie, gaan die spel voort. Indien enigeen van die spanne voordeel binne die speelveld verkry, word 'n skrum toegeken aan die span wat die bal die laaste gespeel het.

11. Indien die baldraer die skeidsregter of 'n niespeler in die doelgebied raak en enigeen van die spanne voordeel daaruit verkry:
    a. Indien die bal in die besit van 'n aanvallende speler is, ken die skeidsregter 'n drie toe waar die kontak plaasgevind het.
    b. Indien die bal in die besit van 'n verdedigende speler is, ken die skeidsregter 'n dooddruk toe waar die kontak plaasgevind het.

12. Indien die bal deur die skeidsregter of ander niespeler in die doelgebied geraak word, oordeel die skeidsregter wat volgende sou gebeur het en ken 'n drie of dooddruk toe op die plek waar die kontak plaasgevind het.

INTERAKSIE TUSSEN DIE SKEIDSREGTER EN ASSISTENTSKEIDSREGTERS/GRENSREGTERS

13. Die skeidsregter mag assistentskeidsregters raadpleeg oor sake met betrekking tot hul pligte, die reëls met betrekking tot vuilspel en tydhouding, en mag bystand met betrekking tot ander aspekte van die skeidsregter se pligte versoek.

14. Die skeidsregter mag 'n beslissing verander nadat 'n grensregter of assistentskeidsregter 'n vlag opgesteek het om aan te dui dat die bal in die grens of doelgrens is of om vuilspel aan te dui.

TELEVISIEWEDSTRYDBEAMPTE

15. ’n Wedstrydorganiseerder mag ’n televisiewedstrydbeampte (TWB, Engels TMO) aanwys wat van tegnologiese toestelle gebruik maak om situasies met betrekking tot die volgende op te klaar:
    a. Die druk van die bal in die doelgebied.
    b. Of bal in die handeling van die druk of dooddruk daarvan in die grens of doelgrens ingegaan het.
    c. Indien daar twyfel bestaan of ’n skop na die pale suksesvol was.
    d. Indien die wedstrydbeamptes van mening is dat ’n oortreding in die speelgebied plaasgevind het wat tot ’n drie of die voorkoming van ’n drie gelei het.
    e. Vuilspel, met inbegrip van sanksies.
16. Enige van die wedstrydbeamptes, met inbegrip van die TWB, mag hersiening deur die TWB aanbeveel. Die hersienings sal plaasvind in ooreenstemming met die TWB-protokol, wat beskikbaar is by **https://www.world.rugby/the- game/laws/law/6**

PLIGTE VAN DIE SKEIDSREGTER NÁ ÈN WEDSTRYD

17. Die skeidsregter kommunikeer die telling aan die spanne en die wedstrydorganiseerder.
18. Indien ’n speler afgestuur is, voorsien die skeidsregter so gou moontlik aan die wedstrydorganiseerder ’n skriftelike verslag oor die vuilspeloortreding.

AANSTELLING EN BEHEER VAN ASSISTENTSKEIDSREGTERS EN GRENSREGTERS

19. Daar is twee assistentskeidsregters of twee grensregters vir elke wedstryd. Tensy hulle aangestel is deur of onder die gesag van die wedstrydorganiseerder, voorsien elke span ’n grensregter.
20. Die wedstrydorganiseerder mag ’n persoon nomineer om op te tree as ’n plaasvervanger vir die assistentskeidsregters of grensregters. Hierdie persoon word die reserwegrensregter reserwe-assistentskeidsregter genoem en is in die omringende area geposisioneer.

21. Die skeidsregter het beheer oor die assistentskeidsregters of grensregters. Die skeidsregter mag aan hulle sê wat hulle pligte is en mag hulle beslissings omkeer. Indien 'n grensregter nie bevredigend is nie, mag die skeidsregter vra dat die grensregter vervang word. Indien die skeidsregter van mening is dat die grensregter aan wangedrag skuldig is, is die skeidsregter by magte om die grensregter af te stuur en dit aan die wedstrydorganiseerder te rapporteer.

GEDURENDE DIE WEDSTRYD

22. Daar is een assistentskeidsregter of grensregter aan weerskante van die veld. Die assistentskeidsregter of grensregter bly in die grens behalwe wanneer 'n skop na die pale beoordeel word. Wanneer hulle 'n skop na die pale beoordeel, staan hulle in die doelgebied, agter die doelpale.

23. 'n Assistentskeidsregter mag die speelgebied binnegaan om vuilspel te rapporteer. Dit maag slegs gedoen word tydens die volgende onderbreking in die spel en wanneer die skeidsregter dit toelaat.

TEKENS

24. Elke assistentskeidsregter of grensregter dra 'n vlag of iets soortgelyks waarmee tekens van beslissings gegee word.

25. Teken vir die uitslag van doelskoppe: Een assistentskeidsregter of grensregter staan by of agter elke doelpaal. Indien die bal oor die dwarslat gaan en tussen die pale deur, steek hulle die vlae op om 'n doel aan te dui.

26. Teken vir in die grens:
    a. Indien die bal of die baldraer in die grens of doelgrens ingaan, steek die assistentskeidsregter of grensregter die vlag op.
    b. Die assistentskeidsregter of grensregter staan by die plek van die ingooi en wys na die span wat geregtig is om in te gooi.
    c. Wanneer die bal ingegooi word, laat sak die assistentskeidsregter of grensregter die vlag, met die volgende uitsonderings:
        i. Wanneer die spelers wat ingooi enige deel van enigeen van hulle voete in die speelveld sit.
        ii. Wanneer die span wat nie geregtig is om in te gooi nie, dit gedoen het.

iii. Indien, tydens 'n vinnige ingooi, die bal wat in die grens ingegaan het deur 'n ander bal vervang is of, nadat dit in die grens ingegaan het, deur enigiemand behalwe die baldraer wat dit in die grens ingeneem het of die speler wat die gooi waarneem, geraak is.

d. Dit is die skeidsregter, en nie die assistentskeidsregter of grensregter nie, wat moet besluit of die bal van die korrekte plek af ingegooi is.

27. Teken vir vuilspel:

a. 'n Wedstrydorganiseerder mag aan die assistentskeidsregter die gesag verleen om vuilspel aan te dui.

b. 'n Assistentskeidsregter gee die teken dat vuilspel of wangedrag waargeneem is deur die vlag horisontaal te hou en veldinwaarts te wys, reghoekig met die grenslyn.

c. Indien 'n assistentskeidsregter die teken vir vuilspel gee, bly die assistentskeidsregter in die grens en gaan voort om al die gewone pligte uit te voer tot die volgende onderbreking in die spel.

d. Op uitnodiging van die skeidsregter mag die assistentskeidsregter dan die speelgebied binnegaan om die oortreding aan die skeidsregter te rapporteer. Die skeidsregter sal dan die toepaslike stappe doen.

e. Indien 'n assistentskeidsregter se verbale verslag daartoe lei dat 'n speler afgestuur is, dien die assistentskeidsregter so gou moontlik ná die wedstryd 'n skriftelike verslag oor die insident by die skeidsregter in en die skeidsregter voorsien dit aan die wedstrydorganiseerder.

BYKOMENDE PERSONE

Enige bykomende persoon wat versuim om die Reëls na te kom, kan gewaarsku of afgestuur word en klagtes van wangedrag kan deur die Wedstrydorganiseerder aanhangig gemaak word.

28. Toepaslik opgeleide en geakkrediteerde noodhulp- of nabye (langs die veld) versorgingspersone mag te eniger tyd wanneer dit veilig is om dit te doen die speelgebied betree om aandag aan beseerde spelers te gee.

a. Daar mag tot twee medici wees, een aan weerskante van die veld, wat die spel mag volg.

b. Hierdie medici mag slegs water dra en voorsien aan 'n speler wat hulle behandel.

c. Medici mag nie 'n bal keer of daaraan raak terwyl dit lewend in spel is nie.

Straf: Strafskop waar spel hervat sou word.

29. Die volgende persone mag die speelgebied binnegaan, mits hulle nie met die spel inmeng nie:

a. Twee genomineerde waterdraers gedurende ’n onderbreking in spel vir ’n besering aan ’n speler of wanneer ’n drie gedruk is. (Let wel: Die warmweer-riglyne kan een verdere watertyd per helfte regverdig)

i. By wedstryde met ’n oefengroepgrootte van 23 mag waterdraers slegs die in die speelgebied ingaan wanneer ’n drie gedruk word – in geval van die span wat punte aangeteken het, in ’n gebied op of naby die 10 m-lyn in hul eie halfgebied. Die span wat nie punte aangeteken het nie, kan water in hulle doelgebied inneem of dit van agter hulle doodlyn gaan haal. Die waterdraers moet die veld verlaat wanneer die doelskop geneem is.

ii. In geval van ’n strafdrie mag geen waterdraers nie op die veld gaan nie.

iii. Slegs wanneer geen drieë aangeteken is nie, moet ’n natuurlike onderbreking, op ’n neutrale plek op die veld, gebruik word om spelers toe te laat om water te ontvang. Indien dit met ’n besering saamval, moet waterdraers die veld verlaat wanneer die medikus die veld verlaat.

iv. Spelers mag toegang tot water verkry binne die tegniese sone en van agter hulle eie doodlyn. Indien water binne die doelgebied gelaat word, sal hierdie voorreg opgeskort word.

v. n Waterdraer moet nie ’n afrigter wees nie.

b. ’n Persoon wat ’n skopring dra en slegs een waterbottel (uitsluitlik vir die gebruik van die skopper) nadat ’n span aangedui het dat hulle van plan is om ’n skop na die pale te neem of nadat ’n drie gedruk is.

c. Die afrigters wat na hul spanne omsien tydens rustyd.

d. Hierdie bykomende persone moet te alle tye in hul tegniese gebied bly voordat hulle die speelveld betree soos hierbo toegelaat. Hulle mag nie die bal keer of daaraan raak terwyl dit lewend in spel is nie, ook nie terwyl hulle in die tegniese gebied is nie.

Straf: Strafskop waar spel hervat sou word.

30. Geen bykomende persone moet die wedstrydbeamptes nader, met hulle praat of opmerkings tot hulle rig nie, behalwe medici in verband met die behandeling van ’n speler.

31. Die bestuur van plaasvervangers mag gedelegeer word aan kantlynbestuurders wat deur die wedstrydorganiseerder aangewys is. Inligting in verband met kantlynbestuur kan gevind word by: **https://officiating.worldrugby.org**

REËL 7 Voordeel

BEGINSEL

Indien 'n span 'n voordeel ná 'n oortreding deur hulle opponente behaal, mag die skeidsregter toelaat dat spel voortgaan in 'n poging om die spel te laat vloei.

1. Voordeel:
   a. Mag takties wees. Dit staan die nie-oortredende span vry om die bal te speel soos hulle wil.
   b. Mag gebiedsvoordeel wees. Spel het in die rigting van die opponente se se doodlyn beweeg.
   c. Mag 'n kombinasie van taktiese en gebiedsvoordeel wees.
   d. Moet duidelik en werklik wees. 'n Blote geleentheid om 'n voordeel te behaal is nie genoeg nie.

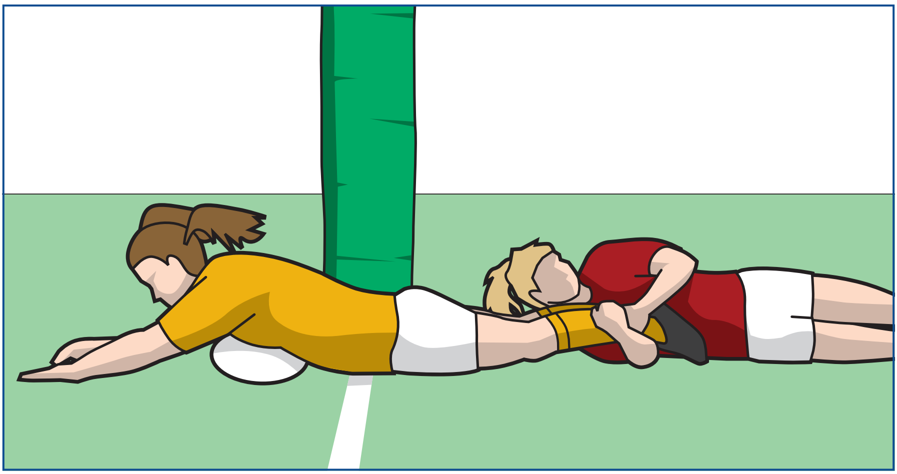
2. Voordeel is oor wanneer:
   a. Die skeidsregter ag dat die nie-oortredende span 'n voordeel behaal het. Die skeidsregter laat spel toe om voort te gaan; of
   b. Die skeidsregter ag dat dit onwaarskynlik is dat die nie-oortredende span 'n voordeel sal behaal. Die skeidsregter stop die spel en pas die straf toe vir die oortreding waarvandaan voordeel gespeel is; of
   c. Die nie-oortredende span 'n oortreding begaan voordat hulle voordeel behaal het. Die skeidsregter stop die spel en pas die straf vir die eerste oortreding toe. Indien enige van of albei die oortredings vuilspel is, pas die skeidsregter die toepaslike straf(strawwe) vir die oortreding(s) toe; of
   d. Die oortredende span 'n tweede of daaropvolgende oortreding begaan waarvan geen voordeel behaal kan word nie. Die skeidsregter stop die spel en laat die kaptein van die nie-oortredende span toe om die voordeligste straf te kies.

3. Voordeel moet nie toegepas word nie en die skeidsregter moet die fluitjie onmiddellik blaas wanneer:
    a. Die bal of ’n speler in besit van die bal die skeidsregter raak en ’n voordeel deur enigeen van die spanne behaal word.
    b. Die bal by ’n skrum aan enige kant van die tonnel uitkom.
    c. ’n Skrum deur meer as 90 grade geswaai word.
    d. ’n Speler in ’n skrum opgelig of opgeforseer word sodat die speler nie meer kontak met die grond het nie.
    e. ’n Vinnige ingooi, vryskop of strafskop verkeerd geneem word.
    f. Die bal doodgemaak word.
    g. Dit gevaarlik sou wees om spel te laat voortgaan.
    h. Daar vermoed word dat ’n speler ernstig beseer is.

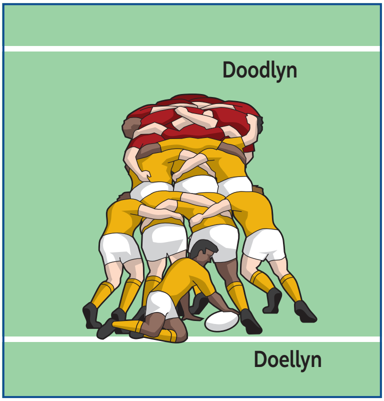
1. Wyses van punte aanteken en puntewaardes:
   a. Drie. **Vyf punte.**
   b. Doelskop. **Twee punte.**
   c. Strafdrie. **Sewe punte.**
   d. Strafskop. **Drie punte.**
   e. Skepdoel. **Drie punte.**

DRIE

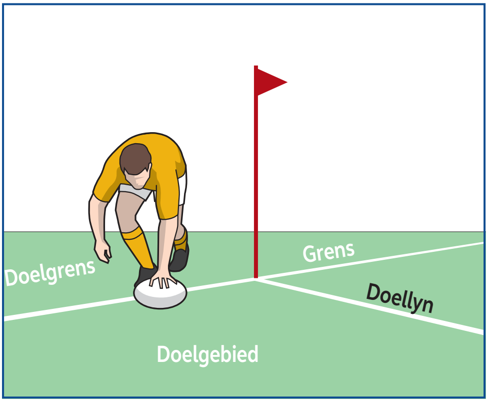
2. ’n Drie word aangeteken wanneer ’n aanvallende speler:
   a. Eerste is om die bal in die opponente se doelgebied.
   b. Eerste is om die bal te druk wanneer ’n skrum, losskrum of losgemaal die doellyn bereik.
   c. Met die bal voor die doellyn doodgevat word en die speler se momentum hulle in ’n aaneenlopende beweging op die grond in die opponente se doelgebied indra en die speler eerste is om die bal te druk.
   d. Naby die opponente se doellyn doodgevat word en speler onmiddellik uitstrek en die bal druk.
   e. Wat in die grens of doelgrens is, die bal in die opponente se doelgebied druk, mits die speler nie die bal vashou nie.



Druk van die Bal



Druk van 'n drie - wanneer 'n skrum die doellyn bereik



Druk van 'n drie - 'n speler in die doelgrens wat nie die bal vashou nie

STRAFDRIE

3. 'n Strafdrie word tussen die doelpale toegeken indien vuilspel deur die opponerende span verhinder dat 'n waarskynlike drie gedruk word, of in 'n meer voordelige posisie gedruk word. 'n Speler wat hieraan skuldig is, moet gewaarsku en tydelik geskors of afgestuur word. Geen doelskop word gepoog nie.

DOELSKOP, STRAFDOEL EN SKEPDOEL

4. Vir enige doelskop om suksesvolte wees, moet die bal oor die dwarslat en tussen die doelpale deur geskop word sonder dat dit eers aan ë spanmaat of die grond raak.

5. Indien die bal oor die dwarslat en bo die hoogte van die doelpale gaan, is die skop suksesvol indien daar geoordeel word dat die bal tussen die doelpale sou deurgegaan het indien die doelpale hoër was.

6. Indien die bal oor die dwarsbalk gaan en die wind dit tot in die speelveld terugwaai, geld die skop.

DOELSKOP

7. Indien ’n drie aangeteken word, gee dit aan die span die reg om met ’n doelskop te poog, wat ’n stelskop of skepskop mag wees.

8. Die skopper:

    a. Neem die skop van binne die speelveld op ’n lyn deur die plek waar die drie aangeteken is, parallel met die grenslyne.

    b. Stel die bal direk op die grond of op sand, saagsels of ’n skopring. Die skopper kan deur ’n steller bygestaan word. Niks anders mag gebruik word om die skopper te help nie.

    c. Neem die skop binne 60 sekondes (speeltyd) van die tydstip waarop die drie toegeken is, selfs al val die bal om en moet dit weer gestel word. **Straf:** Skop is ongeldig.

9. Die skopper se span, behalwe vir die spanmaat wat die bal hou, bly agter die bal wanneer dit geskop word en doen niks om hul opponente te mislei om vroeër op te storm nie. **Straf:** Skop is ongeldig.

10. Indien die bal omval voordat die skopper die aanloop na die skop begin, laat die skeidsregter die skopper toe om die bal weer te stel. Wanneer die bal weer gestel word, bly die opponente agter hulle doellyn.

11. Indien die bal omval nadat die skopper die aanloop tot die skop begin het, mag die skopper die bal skop of ’n skepskop probeer.

12. Indien die bal omval en wegrol van die lyn deur die plek waar die drie toegeken is en die skopper dan die bal oor die dwarslat skop, is die doelskop suksesvol.

13. Indien die bal omval en in die grensgebied inrol nadat die skopper die aanloop na die skop begin het, is die skop ongeldig.

TYDENS ËN DOELSKOP GELD DIE VOLGENDE VIR DIE OPPONERENDE SPAN:

14. Al die opponerende spelers gaan terug tot agter hulle doellyn en mag nie oor daardie lyn gaan totdat die skopper in enige rigting beweeg om die aanloop na die skop te begin nie. Wanneer die skopper dit doen, mag hulle opstorm of spring om ’n doel te voorkom maar mag hulle nie fisiek deur ander spelers in hierdie aksies ondersteun word nie..

15. Die span mag nie skree tydens ’n doelskoppoging nie.

Straf: Indien die opponerende span by 'n doelskop oortree ,aar die skop is suksesvol, die bal raak en die skop suksesvol is, is die doelskop geldig. Indien die skop nie suksesvol is nie, neem die skopper weer die doelskop en word die opponerende span nie toegelaat om op te storm nie. Wanneer nog 'n skop toegelaat word, mag die skopper al die voorbereidings herhaal. Die skopper kan die tipe skop verander.

16. Indien die bal omval nadat die skopper die aanloop na die skop begin het, mag die opponente voortgaan om op te storm.

17. Indien die opposisie die bal raak en die skop suksesvol is, is die skop geldig.

STRAFSKOP

18. 'n Strafskop kan slegs aangeteken word indien 'n strafskop toegeken is

19. Die span wat skop, moet sonder versuim hulle voorneme te kenne gee om 'n doelskop te neem.

20. Indien die span hulle voorneme te kenne gee om 'n doelskop te neem, moet hulle die doelskop neem. Die voorneme om te skop kan aan die skeidsregter gekommunikeer word of kan aangedui word deur die aankoms van die skopring of sand, of wanneer die skopper 'n merk op die grond maak.

21. Die skop moet geneem word binne 60 sekondes (speeltyd) van die tydstip waarop die hulle bedoeling te kenne gee om dit te doen, selfs al val die bal om en moet dit weer gestel word.

Straf: Skop is ongeldig en 'n skrum word toegeken.

22. Indien die skopper aan die skeidsregter die voorneme te kenne gee om 'n doelskop te neem, moet die opponerende span stilstaan met hulle hande langs hul sye van die tyd dat die skopper die aanloop na die skop begin totdat die bal geskop word.

23. Indien die skopper nie die voorneme te kenne gegee het om 'n doelskop te neem nie en 'n doel aanteken, geld die doel.

24. Die skopper stel die bal direk op die grond of op sand, saagsels of 'n skopring. Die skopper kan deur 'n steller bygestaan word. Niks anders mag gebruik word om die skopper te help nie. **Straf:** Skrum.

25. Enige speler wat die bal doelbewus raak in ’n poging om te verhoed dat ’n strafdoel aangeteken word, raak die bal teen die reëls.

26. ’n Verdedigende speler mag nie tydens ’n doelskop skree nie.

27. Indien die opponerende spelers oortree terwyl die skop geneem word en die doelskop is suksesvol, is die doel geldig en word ’n verdere strafskop nie toegeken nie. Indien die skop onsuksesvol is, word daar aan die nie-oortredende span ’n strafskop 10 meter voor die oorspronklike merk toegeken. **Straf:** Strafskop.

SKEPDOEL

28. ’n Speler teken ’n skepdoel aan deur ’n doel vanaf ’n skepskop in oop spel te skop.

29. Die span aan wie ’n vryskop toegeken word (ook indien hulle eerder ’n lynstaan in plaas daarvan kies), kan nie ’n skepskop aanteken nie totdat die bal weer dood was of ’n opponent die bal gespeel het, dit geraak het of die baldraer doodgevat het nie. Enige sodanige skop word as onsuksesvol beskou en spel gaan voort.

REEËL 9 Vuilspel

BEGINSEL

Spelers wat hulle aan vuilspel skuldig maak, moet óf gewaarsku óf tydelik geskors word, of moet afgestuur word.

OBSTRUKSIE

1. Wanneer 'n speler en 'n opponent na die bal toe hardloop, mag nie een van hulle die ander stormloop of stamp nie, behalwe skouer-aan-skouer.
2. 'n Onkant speler moet nie doelbewus obstruksie teen 'n opponent pleeg of met die spel inmeng nie.
3. 'n Speler moet nie doelbewus 'n opponent verhoed om die baldraer dood te vat of te probeer doodvat nie.
4. 'n Speler moet nie doelbewus 'n opponent die geleentheid ontneem om die bal te speel nie, behalwe deur te kompeteer vir balbesit.
5. 'n Baldraer moet nie doelbewus in 'n onkant spanmaat vashardloop om 'n obstruksie vir die opposisie te wees nie.
6. 'n Speler mag nie 'n obstruksie wees vir, of op enige wyse inmeng met, 'n opponent terwyl die bal dood is nie.

Straf: Strafskop.

ONREGVERDIGE SPEL

7. 'n Speler moet nie:
   a. Doelbewus enige reël van die spel oortree nie.
   b. Doelbewus die bal met die arm of hand uit die speelgebied klap, plaas, stoot of gooi nie.
   c. Enigiets doen wat daartoe kan lei dat die wedstrydbeamptes kan dink dat 'n opponent 'n oortreding begaan het nie.

Straf: Strafskop.

   d. Tyd mors nie. **Straf:** Vryskop.

HERHAALDE OORTREDINGS

8. ’n Span moet nie herhaaldelik dieselfde oortreding begaan nie.
9. ’n Span moet nie herhaaldelik die reëls oortree nie. **Straf:** Strafskop.
10. Indien verskillende spelers van dieselfde span herhaaldelik dieselfde oortreding pleeg, gee die skeidsregter ’n algemene waarskuwing aan die span en indien hulle dan die oortreding herhaal, skors die skeidsregter die skuldige speler(s) tydelik.

GEVAARLIKE SPEL

11. Spelers moet nie enigiets doen wat roekeloos of gevaarlik vir andere is nie, insluitende om met ’n leidende elmboog of voorarm in te storm, of in ’n doodvatter in of bo-oor ’n doodvatter te spring.
12. ’n Speler moet niemand fisiek mishandel of uitskel nie. Fisieke mishandeling sluit in, maar is nie beperk nie tot, byt, met die vuis slaan, kontak maak met die oog of oogarea, slaan met enige deel van die arm, skouer, kop of knie(knieë), trap, pootjie of skop nie.
13. ’n Speler moet nie ’n opponent vroeg, laat of gevaarlik doodvat nie. Gevaarlike doodvatte sluit in, maar is nie beperk nie tot, doodvat of pogings tot doodvat van ’n opponent bo die skouerlyn, selfs indien die doodvat onder die skouerlyn begin.
14. ’n Speler moet nie ’n opponent doodvat wat nie in besit van die bal is nie.
15. Behalwe in ’n skrum, losskrum of losgemaal moet ’n speler wat nie in besit van die bal is nie, nie ’n opponent wat nie in besit van die bal is, vashou, stoot, stormloop of obstruksie teen hulle pleeg nie.
16. ’n Speler moet nie ’n opponent wat die bal dra stormloop of platloop sonder om te probeer om daardie speler vas gryp nie.
17. ’n Speler moet nie ’n opponent wie se voete van die grond af is, doodvat, stormloop, trek, stoot of gryp nie.
18. ’n Speler moet nie ’n opponent van die grond af lig en laat val of daardie speler so dryf dat sy/haar kop en/of bolyf met die grond kontak maak nie.

REËL 9 Vuilspel

19. Gevaarlike spel in ’n skrum

- **a.** Die voorry van ’n skrum moet nie op ’n afstand van die teenstanders vorm en hulle dan stormloop nie.
- **b.** ’n Voorryspeler moet nie ’n opponent trek nie.
- **c.** ’n Voorryspeler moet nie ’n opponent doelbewus van die voete af lig of ’n opponent opwaarts uit ’n skrum forseer nie.
- **d.** ’n Voorryspeler moet nie ’n skrum doelbewus ineen laat stort nie.

20. Gevaarlike spel in ’n losskrum of losgemaal nie.

- **a.** ’n Speler moet nie in ’n losskrum of losgemaal instorm nie. Stormloop sluit in enige kontak wat gemaak word sonder om aan ’n ander speler in ’n losskrum of losgemaal te bind.
- **b.** ’n Speler moet nie bo die skouerlyn met ’n opponent kontak maak nie.
- **c.** ’n Speler moet nie in ’n losskrum of losgemaal doelbewus laat ineenstort nie.
- **d.** Spelers mag die afnemende spelers uit die doodvatarea verwyder deur hulle agteruit te stoot/te dryf (wat insluit om hulle aan die knie of been te gryp), maar mag nie ’n opponent rol, trek of draai nie.
- **e.** Spelers mag nie hul gewig op ’n opponent laat val of die onderste ledemate teiken nie.

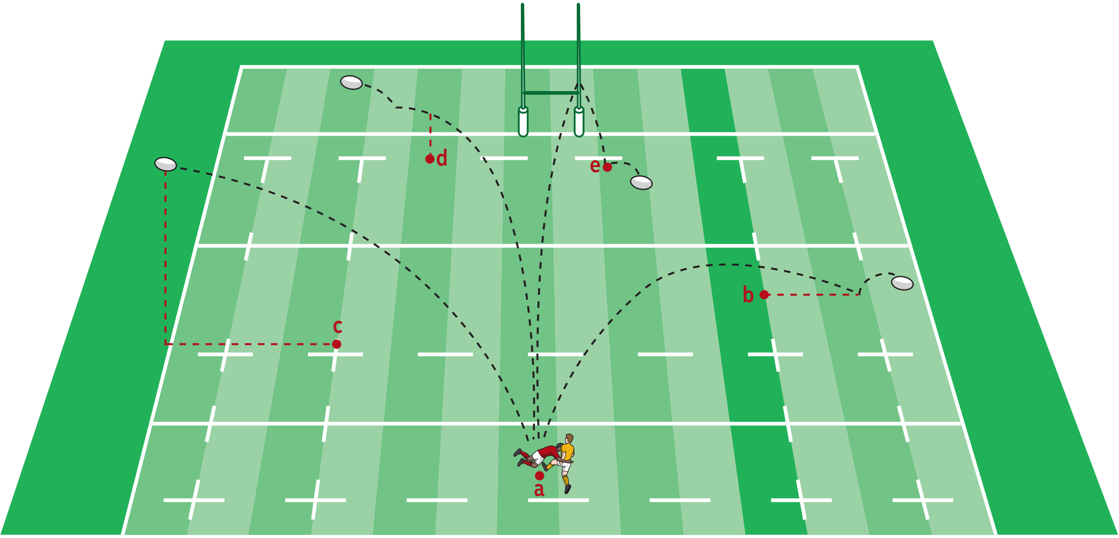
21. ’n Speler moet nie weerwraak neem nie.

22. Spanne mag nie ’n ëvlie’nde wigí gebruik nie.

23. ’n Speler moet nie probeer om die bal uit die hande van die baldraer te skop nie.

24. ’n Baldraer word toegelaat om ’n opponent af te stamp, mits uitermatige geweld nie gebruik word nie..

Straf: Strafskop.



Laat stormloop van die skopper

25. ’n Speler moet nie doelbewus ’n opponent wat pas die bal geskop het, stormloop of obstruksie teen sodanige speler pleeg nie.

Straf: Strafskop. Die nie-oortredende span kan kies om die strafskop te neem hetsy:

- **a.** Op die plek van die oortreding; of
- **b.** Waar die bal land of volgende gespeel word, maar nie nader as 15 meter aan die grenslyn nie; of
- **c.** Indien die bal direk in die grens ingeskop word, op die 15-meterlyn in lyn met waar die bal die grenslyn gekruis het; of
- **d.** Indien die bal in die doelgebied, doelgrens of op of oor die doodlyn land, vyf meter van die doellyn af in lyn met waar die bal die doellyn gekruis het en minstens 15 meter van die grenslyn af; of
- **e.** Indien die bal ’n doelpaal of dwarslat tref, waar die bal land.

26. In oop spel mag enige speler van dieselfde span lig of ondersteun. Spelers wat ’n spanmaat ondersteun of lig, moet die speler veilig na die grond laat sak sodra die bal word deur ’n speler van enigeen van die spanne gewen word.

Straf: Vryskop.

WANGEDRAG

27. ’n Spelers moet nie enigiets doen wat teen die gees van goeie sportmanskap is nie.

28. Spelers moet die gesag van die skeidsregter respekteer. Hulle moet nie die skeidsregter se beslissings betwis nie. Hulle moet onmiddellik ophou speel wanneer die skeidsregter die fluitjie blaas om spel te stop.

Straf: Strafskop.

GEEL EN ROOI KAARTE

29. Wanneer ’n speler gewaarsku en vir 10 minute geskors word, sal die skeidsregter aan daardie speler ’n geel kaart toon. Indien daardie speler later weer ’n geelkaartoortreding begaan, moet die speler afgestuur word.

30. Wanneer ’n speler afgestuur word, sal die skeidsregter aan daardie speler ’n rooi kaart toon en sal die speler nie verder aan wedstryd deelneem nie. ’n Speler wat afgestuur is, mag nie vervang word nie.

REËL 10 Onkant en aankant in oop spel

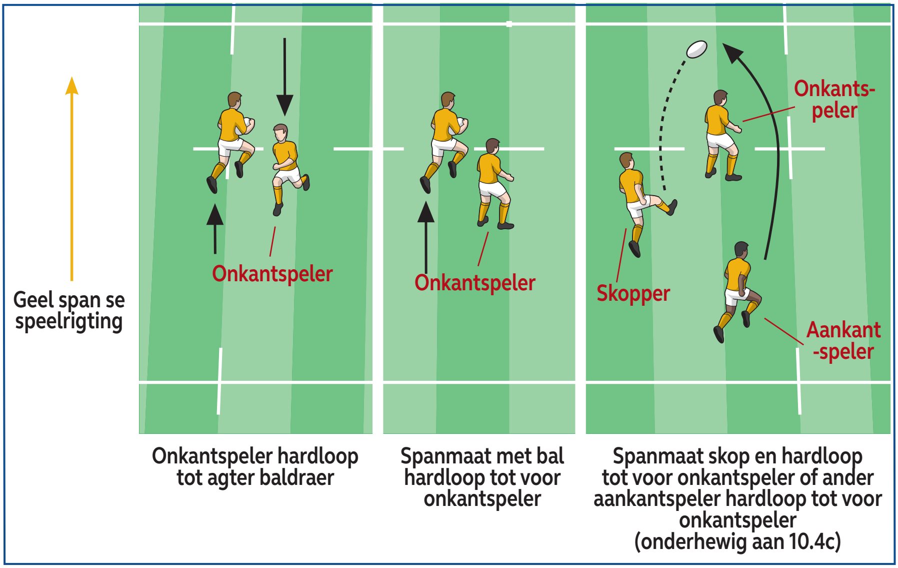
BEGINSEL

Die spel word gespeel slegs deur spelers wat aankant is.

ONKANT EN AANKANT IN OOP SPEL

1. ’n Speler is onkant in oop spel indien daardie speler voor ’n spanmaat is wat die bal dra of die laaste was om dit te speel. ’n Onkant speler moet nie met die spel inmeng nie. Dit sluit in:
    a. Om die bal te speel.
    b. Om die baldraer dood te vat.
    c. Om die opposisie te verhinder om te speel soos hulle wil.
    d. Draal in ‘n onkantposisie
2. ’n Speler kan op enige plek in die speelgebied onkant wees.
3. ’n Speler wat per abuis ’n onbedoelde vorentoe aangee ontvang, is nie onkant nie.
4. ’n Onkant speler mag gestraf word indien daardie speler:
    a. Wend nie ’n poging aan om terug te val nie en meng in met die spel; of
    b. Vorentoe na die bal toe beweeg; of
    c. Voor ’n spanmaat was wat die bal geskop het en versuim om onmiddellik terug te val tot agter ’n aankant-spanmaat of ’n denkbeeldige lyn dwarsoor die veld, aan die kant van daardie speler, 10 meter weg vanwaar die bal gevang is of geland het, selfs al het dit eers ’n doelpaal of dwarslat getref. Indien dit meer as een speler behels, word die speler naaste aan waar die bal land of gevang word, gestraf. Dit staan bekend as die 10-meterreël en geld steeds indien die bal aan ’n opponent raak of deur een gespeel word, behalwe indien die skop afgestorm word. **Straf:** Die nie-oortredende span kan een van die volgende kies:
        i. Strafskop op die plek van oortreding; of
        ii. Skrum waar die oortredende span laas die bal gespeel het.
5. ’n Speler is per ongeluk onkant indien die speler dit nie kan vermy om deur die bal of deur ’n spanmaat wat die bal dra geraak te word nie. Slegs indien die oortredende span voordeel daaruit kry, moet die spel gestop word.
Straf: Skrum.

6. Enige onkantspeler kan aankant geplaas word indien daardie speler:
    a. Beweeg tot agter 'n spanmaat wat die bal laas gespeel het; of
    b. Beweeg tot agter 'n spanmaat wat aankant is.



Speler speelkant geplaas deur spanmaat

7. Behalwe ooreenkomstig reël 10.4c kan 'n onkant speler aankant geplaas word wanneer:
    a. 'n Aankant spanmaat van daardie speler verby die oortredende speler beweeg en binne die speelgebied is of dit weer binnegekom het.
    b. 'n Opponent van daardie speler:
        i. Die bal skop; of
        ii. Doelbewus aan die bal raak sonder om besit daarvan te verkry.

8. 'n Speler wat onkant is ingevolge reël 10.4c kan nie aankant geplaas word deur enige handeling van 'n opponent nie, behalwe deur 'n afstorm.

TERUGVAL VAN ËN LOSSKRUM, LOSGEMAAL. SKRUM OF LYNSTAAN

9. ’n Speler wat onkant is by ’n losskrum, losgemaal. skrum of lynstaan bly onkant selfs nadat die losskrum, losgemaal. skrum of lynstaan geëindig het.

10. Die speler kan slegs aankant geplaas word indien:
    - a. Daardie speler onmiddellik tot agter die toepaslike onkantlyn terugval; of
    - b. ’n Opposisiespeler die bal vyf meter in enige rigting dra; of
    - c. ’n Opposisiespeler die bal skop.

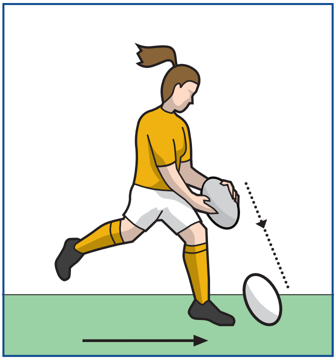
11. ’n Onkant speler mag gestraf word indien daardie speler:
    - a. Versuim om sonder onnodige vertraging terug te val en voordeel daaruit trek om in ’n gunstiger posisie aankant geplaas te word; of
    - b. Met spel inmeng; of
    - c. Na die bal toe beweeg.

Straf: Strafskop.

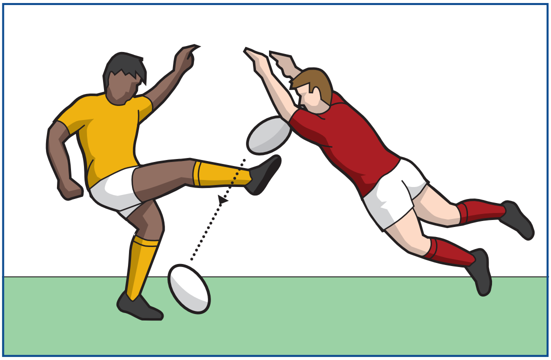
REEËL 11 Vorentoe aanslaan of vorentoe aangee

VORENTOE AANSLAAN

1. ’n Vorentoe aanslaan kan op enige plek in die speelgebied plaasvind.
2. Dit is ’n Vorentoe aanslaan indien ’n speler, in die doodvat of poging tot doodvat van ’n opponent, kontak maak met die bal en die bal vorentoe beweeg.
   Straf: Skrum (indien die bal in die grens ingaan, kan die nie-oortredende span in plaas daarvan ’n vinnige ingooi of ’n lynstaan kies).
3. ’n Speler moet nie doelbewus die bal met die hand of arm vorentoe klap nie.
   Straf: Strafskop.
4. Dit is nie ’n doelbewuste vorentoe aanslaan indien die speler, in die handeling daarvan om te poog om die bal te vang, die bal aanslaan nie, mits daar ’n redelike verwagting was dat die speler besit kon verkry het.
5. Die bal is nie aangeslaan nie en spel gaan voort indien:
   a. ’n Speler die bal vorentoe klap direk nadat ’n opponent dit geskop het (afstorm).
   b. ’n Speler die bal uit ’n opponent se hande stroop of slaan en die bal van die opponent se hand of arm af vorentoe beweeg.



Vorentoe aanslaan



Afstorm

VORENTOE AANGEE

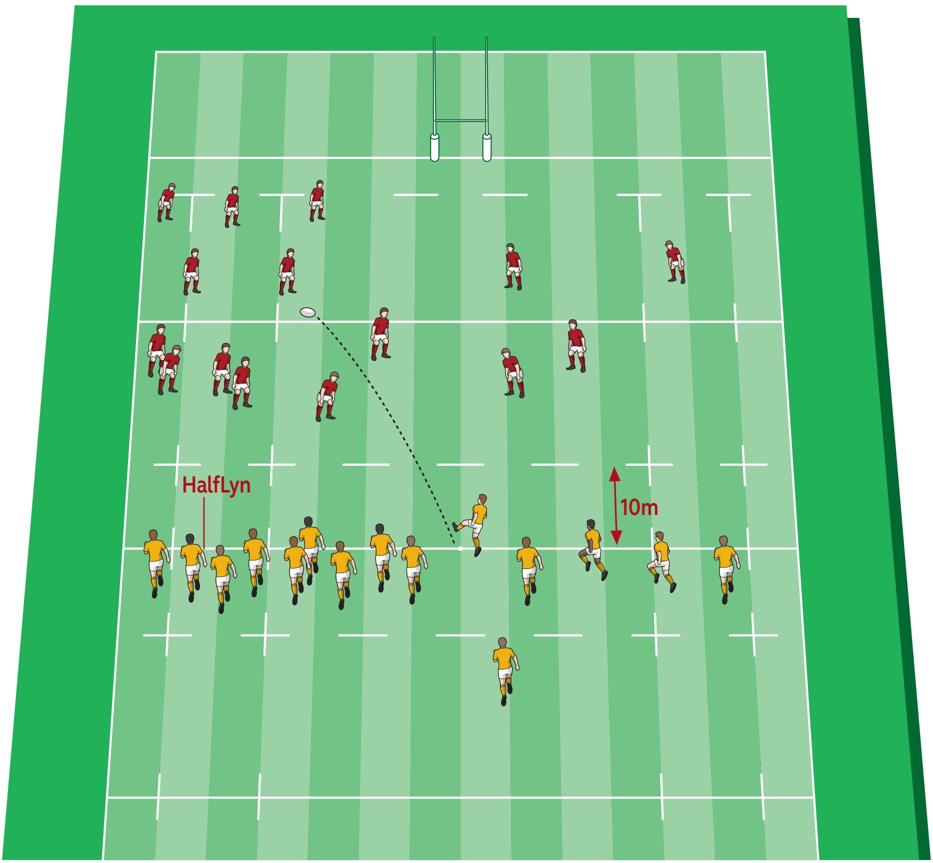
6. ’n Vorentoe aangee kan op enige plek in die speelgebied plaasvind.
   Straf: Skrum.
7. ’n Speler moet nie doelbewus die bal vorentoe gooi of aangee nie.
   Straf: Strafskop.

REËL 12 Afskoppe en skoppe om spel te hervat

BEGINSEL

Afskoppe word gebruik om beide helftes van die wedstryd of tydperk van ekstra tyd te begin. Skoppe om spel te hervat word gebruik om spel te hervat.

1. Alle afskoppe en skoppe om spel te hervat is skepskoppe. **Straf:** Die span wat nie geskop het nie, het die opsie dat die skop weer geneem word, of 'n skrum.



Afskop

AFSKOPPE EN SKOPPE OM SPEL TE HERVAT NADAT PUNTE AANGETEKEN IS

2. Afskoppe word op of agter die middelpunt van die halflyn geneem. **Straf:** Die span wat nie geskop het nie, het die opsie dat die skop weer geneem word, of 'n skrum.

3. Die opponente van die span wat afgeskop het om die wedstryd te begin, begin die tweede helfte.

4. Nadat 'n span punte aangeteken het, hervat hul opponente spel van op of agter die middelpunt van die halflyn. **Straf:** Die span wat nie geskop het nie, het die opsie dat die skop weer geneem word, of 'n skrum.

5. Wanneer die bal geskop word:
   a. Moet spanmaats van die skopper agter die bal wees. **Straf:** Skrum.
   b. Opposisiespelers moet op of agter die 10-meterlyn wees.
   Straf: Die skop word weer geneem.

6. Die bal moet die 10-meterlyn bereik. **Straf:** Die span wat nie geskop het nie, het die opsie dat die skop weer geneem word, of 'n skrum.

7. Indien die bal die 10-meterlyn bereik maar dan teruggewaai word of 'n opponent die bal speel voordat dit die 10-meterlyn bereik, gaan die spel voort.

8. Indien die bal direk in die grensgebied in beweeg, kies die span wat nie geskop het nie een van die volgende:
   a. Die skop word weer geneem.
   b. Skrum.
   c. Lynstaan.
   d. Vinnige ingooi.

9. Indien die bal in die opponente se doelgebied ingeskop word sonder om aan enige speler te raak en 'n opponent druk die bal sonder versuim dood of dit gaan dood deurdat dit regdeur die doelgebied beweeg het, het die span wat nie geskop het nie die keuse dat die skop weer geneem word of 'n skrum.

10. Indien die bal in die die span wat skop se eie doelgebied ingeskop word en deur 'n verdedigende speler doodgedruk word of dit doodgaan deurdat dit regdeur die doelgebied beweeg het, word daar aan die span wat nie geskop het nie 'n vyfmeterskrum toegeken.

ANDER SKOPPE OM SPEL TE HERVAT (INSKOPPE)

11. Indien die bal ná ’n ongeslaagde strafskop- of skepskoppoging deur die verdedigende span in die doelgebied doodgedruk word of die bal dood is omdat dit ná een van hierdie pogings deur die doelgebied uitgegaan het, word spel met ’n 22-meterinskop hervat.

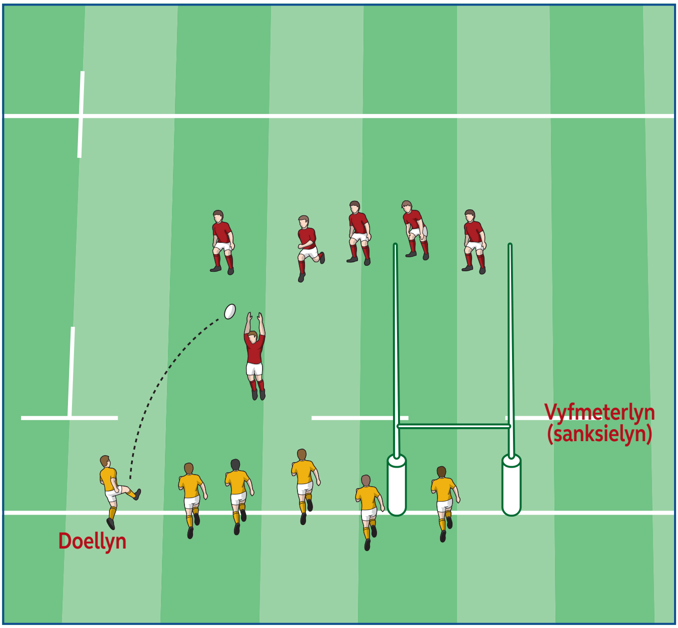
12. Die spel word met ’n doellyn-inskop hervat indien:
    a. Die bal deur ’n aanvallende speler in die doelgebied in gespeel of geneem word en dan deur ’n opponent opgehou, doodgedruk of op ander wyse binne die reëls doodgemaak word.
    b. ’n Aanvallende skop, behalwe ’n afskop, skop om spel te hervat nadat punte aangeteken is, ’n skepskop, inskop of strafskoppoging, deur die verdedigende span in hulle doelgebied doodgedruk of doodgemaak word.
    c. ’n Aanvallende speler slaan die bal aan in die opponente se doelgebied.

Tipe skop om spel te hervat: 22-meterinskop
Plek van skop: Op of agter die verdedigende span se 22-meterlyn
Straflyn: Die 22-meterlyn

Tipe skop om spel te hervat: Doellyn-inskop
Plek van skop: Op of agter die verdedigende span se doellyn
Straflyn: Die vyfmeterlyn

13. ’n Inskop:
    a. Word geneem op die plek wat in die tabel gespesifiseer word.
    Straf: Skrum.
    b. Moet sonder versuim geneem word. **Straf:** Vryskop.
    c. Moet oor die straflyn gaan, soos in die tabel gespesifiseer word.
    Straf: Die span wat nie geskop het nie, het die opsie dat die skop weer geneem word, of ’n skrum.
    d. Moet nie direk in die grens ingaan nie. **Straf:** Die opponerende span kies een van die volgende:
        i. Dat die inskop weer geneem word; of
        ii. ’n Skrum; of
        iii. ’n Lynstaan; of
        iv. ’n Vinnige ingooi.

14. ’n Opponent mag nie oor die tot voor die straflyn beweeg voordat die bal geskop is nie. **Straf:** Vryskop.
15. ’n Opponent wat voor die sanksielyn is, mag nie die inskop vertraag of verhinder nie. **Straf:** Strafskop.
16. Indien die bal oor die straflyn beweeg maar dan teruggewaai word, gaan spel voort.
17. Indien die bal nie oor die straflyn beweeg nie, mag voordeel gespeel word.
18. Indien ’n inskop die opponente se doelgebied bereik sonder om aan enige speler te raak en ’n opponent druk die bal sonder versuim dood of dit gaan in die doelgrensgebied in of dit gaan oor die doodlyn, het die span wat nie geskop het nie die keuse dat die skop weer geneem word, of ’n skrum.
19. Die spanmaats van die skopper moet agter die bal wees wanneer dit geskop word. Diegene wat voor die bal is wanneer dit geskop word, mag gestraf word tensy hulle terugval en nie met die spel inmeng nie totdat hulle deur die optrede van ’n spanmaat aankant geplaas word. **Straf:** Skrum.



Doellyn-inskop

REËL 13 JSpelers op die grond in oop spel - geen doodvat nie

BEGINSEL

Die spel word gespeel slegs deur spelers wat op hulle voete is.1

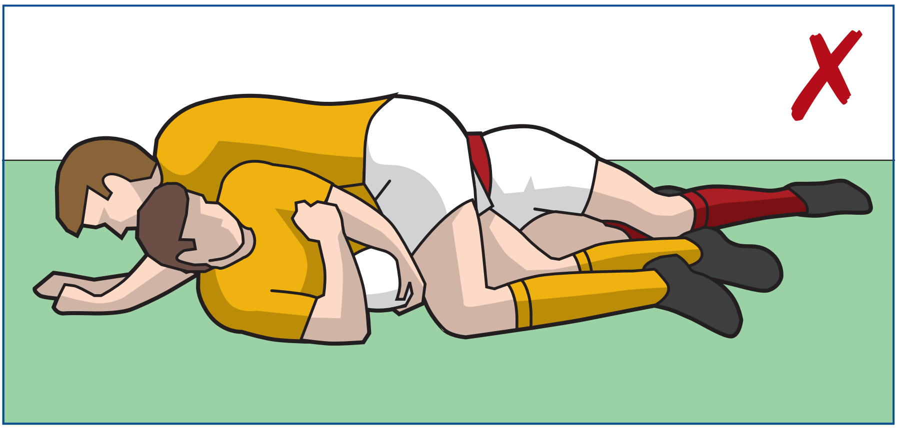
1. Spelers wat grond toe gaan om die bal te kry of wat grond toe gaan met die bal, moet onmiddellik:
   a. Opstaan met die bal; of
   b. Die bal speel (maar nie skopnie); of
   c. Die bal laat los.

Straf: Strafskop.

2. As die bal eers gespeel of laat los is, moet spelers op die grond onmiddellik hetsy van die bal af wegbeweeg of opstaan. **Straf:** Strafskop.
3. ’n Speler op die grond in die speelveld sonder die bal is uit die spel en moet:
   a. Opponente wat nie op die grond is nie, toelaat om te speel of besit van die bal te verkry.
   b. Nie die bal speel nie.
   c. Nie ’n opponent doodvat of probeer doodvat nie.

Straf: Strafskop.

4. Spelers op hulle voete en sonder die bal moet nie op of oor spelers op die grond val wat die bal het of naby dit is nie. **Straf:** Strafskop.

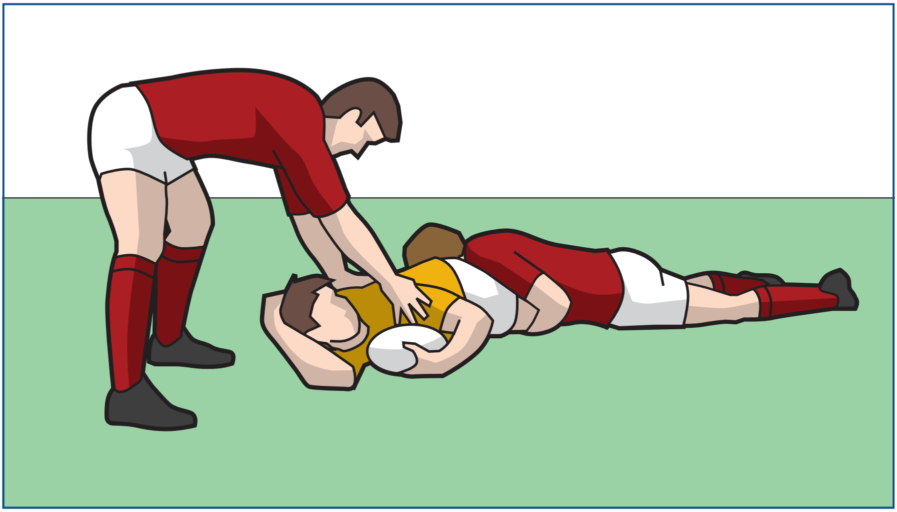


Geen speler mag op of oor ‘n doodgevatte speler val nie

REËL 14 Doodvat

BEGINSEL

’n Doodvat kan enige plek in die speelveld plaasvind. Die optrede van die spelers betrokke by die doodvat moet regverdige wedywering verseker en die bal toelaat om onmiddellik vir spel beskikbaar te wees.



Doodvat

VEREISTES VIR ËN DOODVAT

1. Vir ’n doodvat om plaas te vind, word die baldraer deur een of meer opponente gehou en grond toe gebring.
2. Grond toe gebring wees beteken dat die baldraer op die grond lê, sit of minstens een knie op die grond of op ’n ander speler het wat op die grond lê.
3. Om gehou te word beteken die doodvatter moet voortgaan om die baldraer vas te hou totdat die baldraer op die grond is.

SPELERS IN ËN DOODVAT

4. Spelers in ’n doodvat is:
    a. Die doodgevatte speler.
    b. Doodvatter(s).
    c. Ander:
        i. Speler(s) wat die baldraer gedurende ’n doodvat hou en maar nie grond toe gaan nie.
        ii. Speler(s) wat opdaag om vir besit in die doodvat te wedywer.
        iii. Speler(s) wat reeds op die grond is.

SPELER SE VERANTWOORDELIKHEDE

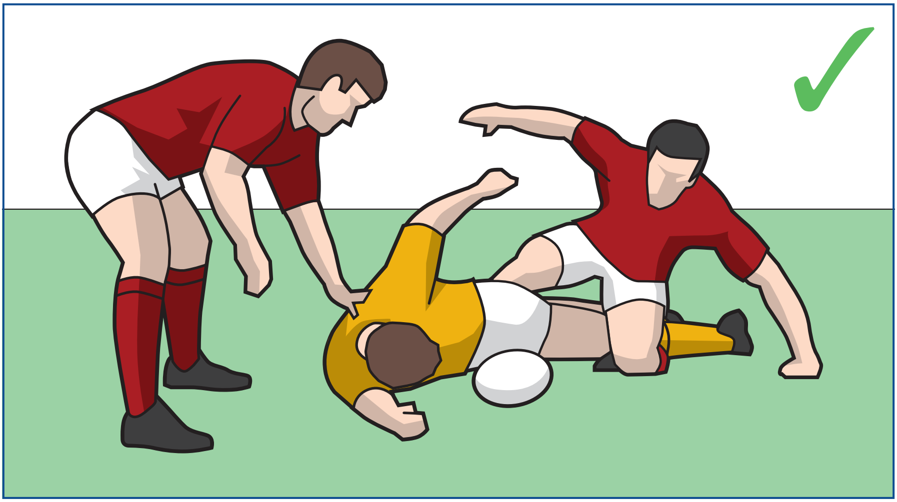
5. Doodvatters moet:
    a. Onmiddellik die bal en die baldraer laat los nadat albei spelers grond toe gegaan het.
    b. Onmiddellik van die doodgevatte speler en van die bal wegbeweeg en opstaan.
    c. Op hulle voete wees voordat hulle probeer om die bal te speel.
    d. Die doodgevatte speler toelaat om die bal te speel.
    e. Die doodgevatte speler toelaat om van die bal af weg te beweeg.

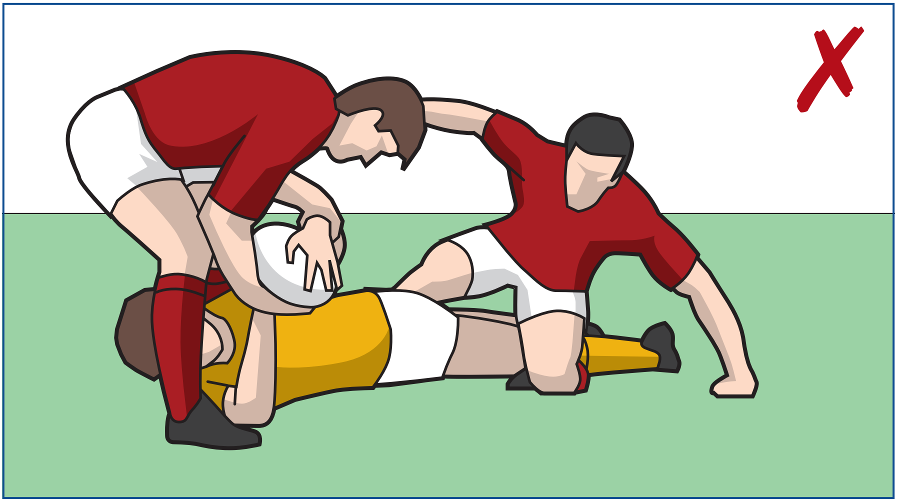
Straf: Strafskop.

6. Doodvatters mag die bal vanuit die rigting van hul eie doellyn speel, mits hulle die verantwoordelikhede hierbo nagekom het en ’n losskrum nie gevorm het nie.

7. Doodgevatte spelers moet onmiddellik:
    a. Die bal beskikbaar stel sodat spel kan voortgaan deur die bal in enige rigting behalwe vorentoe te laat los, aan te gee of te stoot. Hulle mag die bal in enige rigting plaas.
    b. Van die bal wegbeweeg of opstaan.
    c. Seker maak hulle lê nie op, oor of naby die bal om opposisiespelers te verhoed om besit daarvan te verkry nie.

Straf: Strafskop.





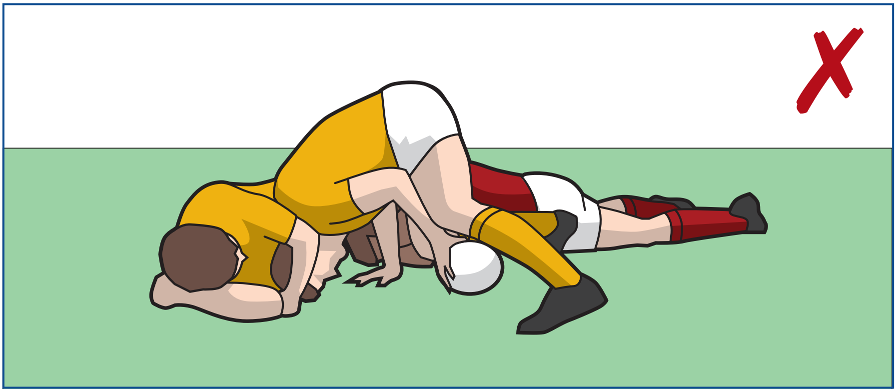
Doodgevatte speler moet die bal onmiddellik los

8. Ander spelers moet:
   a. Op hulle voete bly en die bal en die baldraers onmiddellik laat los.
   b. Op hulle voete bly wanneer hulle die bal speel.
   c. Moet by die doodvat aankom vanuit die rigting van hulle eie doellyn voordat hulle die bal speel.
   d. Nie die bal speel of probeer om 'n opponent dood te vat terwyl hulle op die grond naby die doodvat is nie.
   e. Nie 'n opponent wat by die doodvat betrokke is grond toe rol, trek of draai nie

Straf: Strafskop.

Ná 'n doodvat moet alle spelers op hulle voete wees wanneer hulle die bal speel

REËL 14 Doodvat



Speler nie op sy voete is nie wat die bal by die doodvat speel

Speler nie op sy voete is nie wat die bal by die doodvat speel

9. Enige speler wat besit van die bal verkry:
   a. Moet dit onmiddellik speel deur weg te beweeg of deur die bal aan te gee of dit te skop.
   b. Moet op hulle voete bly en nie by of naby die doodvat grond toe gaan nie tensy hulle deur die opposisie doodgevat word.
   c. Mag doodgevat word, mits die doodvatter dit vanuit die rigting van sy eie doellyn doen.

Straf: Strafskop.

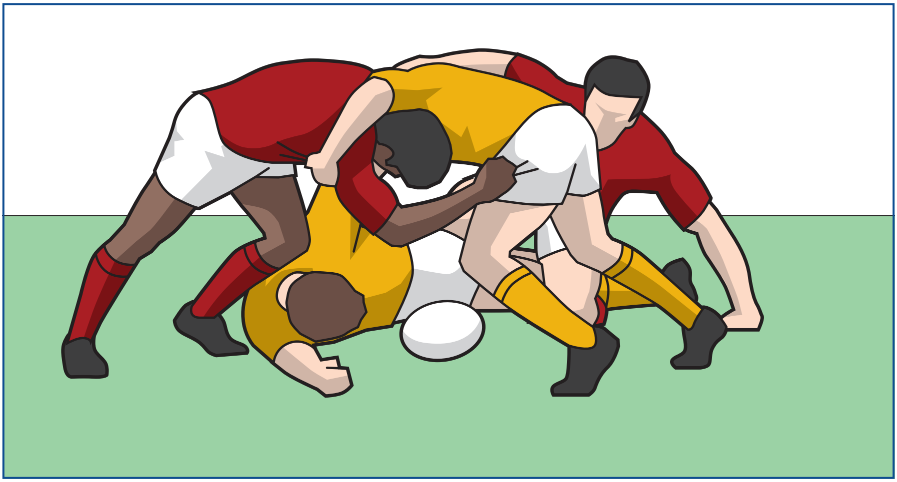
10. Onkantlyne by 'n doodvat word gevorm indien minstens een speler op hulle voete en oor die bal is, wat op die grond is. Elke span se onkantlyn loop parallel met die doellyn deur die agterste punt van enige speler in die doodvat of wat op hulle voete oor die bal is. Indien daardie punt op of agter die doellyn is, is die onkantlyn vir daardie span die doellyn.

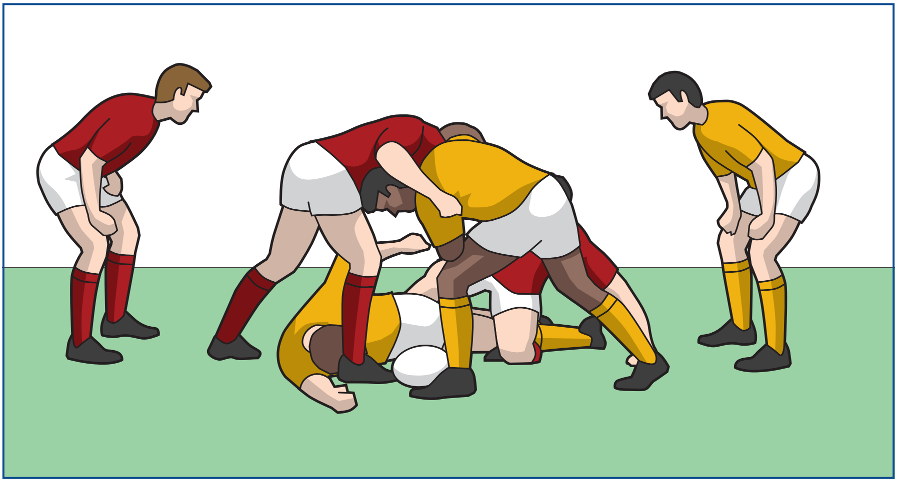
11. Die doodvat eindig wanneer:
   a. 'n Losskrum gevorm word.
   b. 'n Speler van enige span wat op sy voete is besit van die bal verkry en wegbeweeg of die bal aangee of skop.
   c. Die bal die doodvatgebied verlaat.
   d. Die bal onspeelbaar is. Indien daar twyfel bestaan oor watter speler nie by die reëls gehou het nie, ken die skeidsregter 'n skrum toe. Die ingooi word geneem deur die span wat vorentoe beweeg het voor die spel gestaak is of, indien geen span vorentoe beweeg het nie, deur die aanvallende span.

REËL 15 Losskrum

BEGINSEL

Die doel van 'n losskrum is om spelers toe te laat om te wedywer vir die bal, wat op die grond is.





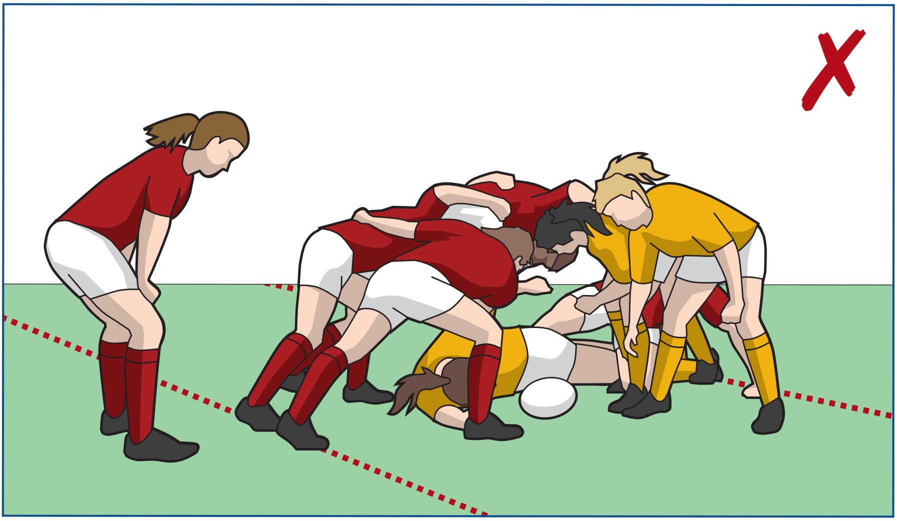
Losskrum

VORMING VAN ËN LOSSKRUM

1. ’n Losskrum kan slegs in die speelveld plaasvind.
2. ’n Losskrum word gevorm indien minstens een speler van elke span in kontak is, op hulle voete en oor die bal, wat op die grond is.
3. Spelers betrokke by alle stadiums van die losskrum se koppe en skouers moenie laer as hulle heupe wees nie. **Straf:** Vryskop.

ONKANT BY ËN LOSSKRUM

4. Elke span het ’n onkantlyn wat parallel met die doellyn deur die agterste punt van enige deelnemer aan ’n losskrum loop. Indien daardie punt op of agter die doellyn is, is die onkantlyn vir daardie span die doellyn.



By ‘n losskrum loop onkantlyn terugval deur die agterste punt van die agterste speler van enige van die spanne. Die speler in die geel trui aan die regterkant is onkant.

AANSLUITING BY ËN LOSSKRUM

5. Spelers wat by die losskrum opdaag, moet op hulle voete wees en moet van agter hulle eie onkantlyn aansluit.
6. ’n Speler mag langs maar nie voor die agterste speler nie aansluit.
7. ’n Speler moet aan ’n spanmaat of ’n opponerende speler bind. Die bind moet kontak met enige ander deel van die liggaam voorafgaan of gelyktydig daarmee plaasvind.
8. Spelers moet by die losskrum aansluit of onmiddellik tot agter hulle onkantlyn terugval.
9. Spelers wat voorheen deel van die losskrum was, mag weer by die losskrum aansluit, mits hulle dit van ’n aankant posisie doen.

Straf: Strafskop.

GEDURENDE ËN LOSSKRUM

10. Mag besit verower word hetsy deur die bal in die losskrum te haak of deur die opponerende span van die bal af te stoot.
11. Sodra ’n losskrum gevorm het, mag geen speler die bal hanteer nie, tensy hulle hul hande op die bal kon kry voordat die losskrum gevorm is en hulle op hulle voete gebly het.
12. Spelers moet poog om regdeur die losskrum op hulle voete te bly.
13. Alle spelers in ’n losskrum moet daarin vasgevang of daaraan gebind wees en nie net daarlangsaan nie.
14. Spelers mag die bal met hulle voete speel, mits hulle dit op ’n veilige manier doen.
15. Spelers op die grond moet probeer om van die bal af weg te beweeg en moet nie die bal in die losskrum speel of terwyl dit uitkom nie.

16. Spelers moet nie:
    a. Die bal met hulle bene optel nie.
    b. Doelbewus 'n losskrum laat ineenstort of daarop spring nie.
    c. Doelbewus op 'n ander speler trap nie.
    d. Op of oor die bal val wat besig is om uit te kom terwyl dit op die grond naby die losskrum is nie.
    e. Die bal uit 'n losskrum skop of probeer skop nie.

Straf: Strafskop.

    f. Die bal in die losskrum in terugspeel nie.
    g. Enigsins so optree om opponente te laat glo dat die losskrum geëindig het wanneer dit nie die geval is nie.

Straf: Vryskop.

BEËINDIGING VAN ËN LOSSKRUM

17. Wanneer die bal duidelik deur 'n span in die losskrum gewen is en dit beskikbaar is om gespeel te word, roep die skeidsregter, ìspeel die balî (Engels ìuse itî), waarna die bal binne vyf sekondes van die losskrum af weggespeel moet word. **Straf:** Skrum.

18. 'n Speler wat deel van die losskrum is of was, mag nie 'n opponent speel wat naby die losskrum is (binne 1 m) is en wat probeer om die bal weg te speel nie. **Straf:** Strafskop

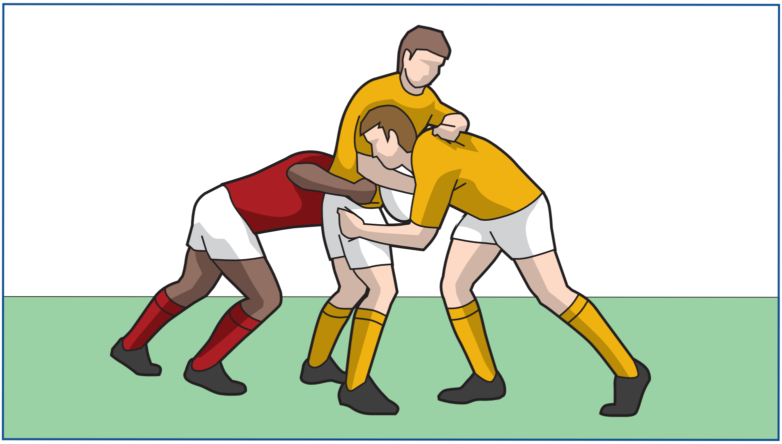
19. Die losskrum word beëindig en spel gaan voort wanneer die bal uit die losskrum kom of wanneer die bal in die losskrum op of oor die doellyn is.

20. Die losskrum word beëindig wanneer die bal onspeelbaar raak. Indien die skeidsregter besluit dat die bal waarskynlik nie binne 'n redelike tyd uit die losskrum sal kom nie, word 'n skrum toegeken.

REËL 16 Losgemaal

BEGINSEL

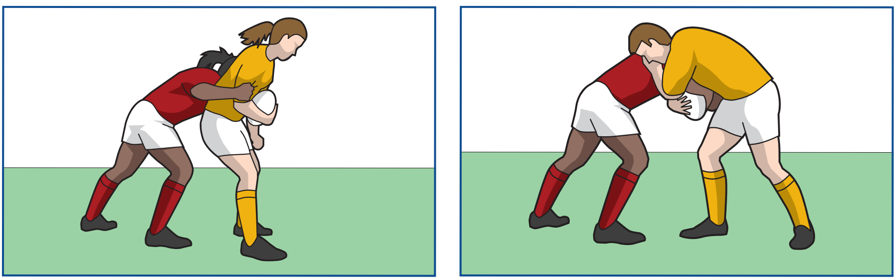
Die doel van 'n losgemaal is om spelers toe te laat om te wedywer vir die bal, wat van die grond af gehou word.



Losgemaal

VORMING VAN ÈN LOSGEMAAL

1. 'n Losgemaal kan slegs in die speelveld plaasvind.
2. Dit bestaan daaruit dat 'n baldraer en minstens een speler van elke span saamgebind en op hulle voete is. 'n Speler wat die bal uit die baldraer se besit stroop, moet met daardie speler in kontak bly totdat die balbesit oorgedra is.
   Straf: Strafskop.
3. As dit eers gevorm het, moet 'n losgemaal in die rigting van 'n doellyn beweeg.



Losgemaal nie gevorm nie

ONKANT BY ËN LOSGEMAAL

4. Elke span het 'n onkantlyn wat parallel met die doellyn deur die agterste voet van die deelnemers aan die losgemaal loop wat die naaste aan daardie span se doellyn is. Indien daardie voet op of agter die doellyn is, is die onkantlyn vir daardie span die doellyn.

5. Spelers moet vanuit 'n aankant posisie by die losgemaal aansluit of onmiddellik tot agter hulle onkantlyn terugval. **Straf:** Strafskop.

6. Spelers wat 'n losgemaal verlaat, moet onmiddellik tot agter die onkantlyn terugval. Hierdie spelers mag weer by die losgemaal aansluit. **Straf:** Strafskop.

AANSLUITING BY ËN LOSGEMAAL

7. Spelers wat by 'n losgemaal aansluit, moet:
   a. Dit vanuit 'n aankant posisie doen.
   b. Aan die agterste speler in die losgemaal bind.

Straf: Strafskop.

   c. Hulle koppe en skouers nie laer as hulle heupe hê nie. **Straf:** Vryskop.

GEDURENDE ËN LOSGEMAAL

8. Mag die baldraer in 'n losgemaal grond toe gaan, mits daardie speler die bal onmiddellik beskikbaar stel. **Straf:** Skrum.

9. Alle spelers in 'n losgemaal moet daarin vasgevang of daaraan gebind wees en nie net daarlangsaan nie. 'n Speler in besit van die bal moet nie agtertoe in die losskrum glip of beweeg nie.

Straf: Strafskop.

10. Alle spelers in 'n losgemaal moet daarin vasgevang of daaraan gebind wees en nie net daarlangsaan nie. 'n Speler in besit van die bal moet nie agtertoe in die losskrum glip of beweeg nie.

11. Spelers moet nie:
   a. Doelbewus 'n losgemaal laat ineenstort of daarop spring nie.
   b. Poog om 'n opponent uit 'n losgemaal te sleep nie.

Straf: Strafskop.

   c. Enigsins so optree om opponente te laat glo dat die losgemaal geëindig het wanneer dit nie die geval is nie. **Straf:** Vryskop.

12. Indien spelers van die span wat nie in besit van die bal is nie doelbewus die losgemaal verlaat sodat daar nie spelers van daardie span in die losgemaal oor is nie, gaan die losgemaal voort.

13. Indien al die spelers van die span wat nie in besit van die bal is nie doelbewus die losgemaal verlaat, mag hulle weer by die losgemaal aansluit mits die eerste speler bind aan die voorste speler van die span in besit van die bal.
Straf: Strafskop.

14. Wanneer 'n losgemaal vir meer as vyf sekondes na die doellyn toe ophou beweeg maar die bal beweeg word en die skeidsregter dit kan sien, gee die skeidsregter opdrag aan die spelers om die bal te gebruik. Die span wat in besit is, moet dan die bal binne 'n redelike tyd gebruik. **Straf:** Skrum.

15. Wanneer 'n bal opgehou het om na die doellyn toe te beweeg, mag dit weer na die doellyn toe begin beweeg, mits dit binne vyf sekondes weer so begin beweeg. Indien dit 'n tweede keer gebeur maar die bal beweeg word en die skeidsregter dit kan sien, gee die skeidsregter opdrag aan die span om die bal te gebruik. Die span wat in besit is, moet dan die bal binne 'n redelike tyd gebruik. **Straf:** Skrum.

VORMING VAN ËN LOSSKRUM

16. 'n Losgemaal eindig en spel gaan voort wanneer:
    a. Die bal of baldraer verlaat die losgemaal.
    b. Die bal op die grond is.
    c. Die bal op of oor die doellyn is.

17. 'n Losgemaal eindig onsuksesvol wanneer:
    a. Die bal onspeelbaar word.
    b. 'n Losgemaal in die duie stort (nie as gevolg van vuilspel nie).
    c. Die losgemaal vir langer as vyf sekondes nie na 'n doellyn toe beweeg nie en die bal nie uitkom nie.
    d. Die baldraer grond toe gaan en die bal nie onmiddellik beskikbaar is nie.
    e. Die bal beskikbaar is om gespeel te word, die skeidsregter ìspeel die balî geroep het en dit nie binne vyf minute van die roep af gespeel is nie.

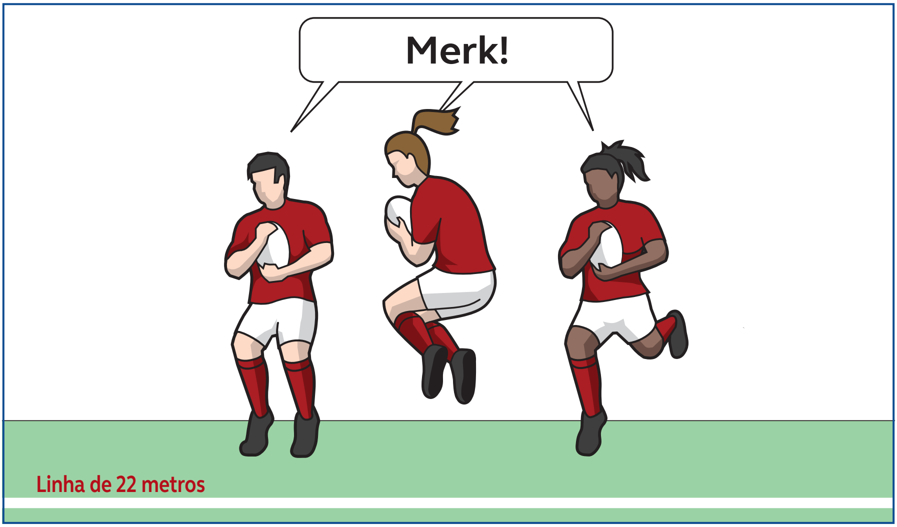
Straf: Skrum.

18. 'n Speler wat deel van die losgemaal is of was, mag nie 'n opponent speel wat naby die losgemaal is (binne 1 m) is en wat probeer om die bal weg te speel nie.**Straf:** Strafskop

19. Indien 'n losgemaal gevorm word onmiddellik nadat 'n speler 'n opponent se skop direk in oop spel gevang het, sal 'n skrum om enige van die redes hierbo genoem word, aan die span van die baldraer toegeken word.

BEGINSEL

’n Wyse om spel binne ’n speler se eie 22 te stop deur ’n opponent se skop direk te vang.



OPEIS VAN ËN SKOONVANG

1. Om ’n skoonvang op te eis moet ’n speler:
    a. Minstens een voet op of agter sy 22-meterlyn hê wanneer die bal gevang word of wanneer daar geland word nadat die bal in die lug gevang is; en
    b. ’n Bal wat die vlak van die 22-meterlyn bereik het direk van ’n opponent se skop af vang voordat dit die grond of ’n ander speler raak; en
    c. Tegelykertyd ìmerkî skree.
2. ’n Speler mag ’n skoonvang opeis selfs indien die bal ’n doelpaal of dwarslat tref voordat dit gevang word.
3. Indien ’n skoonvang korrek geroep word, stop die skeidsregter die spel onmiddellik en ken ’n vryskop toe aan die span wat in besit is.
4. ’n Skoonvang mag nie opgeëis word van afskop of van ’n skop om spel te hervat nadat punte aangeteken is nie.

HERVATTING VAN SPEL NÁ ËN SKOONVANG

5. Die speler wat die skoonvang opgeëis het, neem die vryskop (ooreenkomstig Reël 20).
6. Indien die speler in die proses van die neem van 'n skoonvang beseer word en nie in staat is om die vryskop binne een minuut te neem nie, mag 'n spanmaat die vryskop neem.
7. Die vryskop word op die volgende plekke geneem:

Plek van die skoonvang	Plek van vryskop
Binne die 22	Op die plek van die skoonvang maar minstens vyf meter van die doellyn af, in lyn met die plek van die skoonvang.
Binne die doelgebied	Op die vyfmeterlyn, in lyn met die plek van die skoonvang.

REËL 18 Grens, vinnige ingooi en lynstaan

BEGINSEL

Die speelveld het kantgrense bekend as grenslyne. Wanneer spel ’n grenslyn bereik, is die bal in die grensgebied en is dit dood.
Vinnige ingooie en lynstane is metodes om die spel te hervat met ’n gooi nadat die bal of die baldraer in die grensgebied ingegaan het.

GRENS OF DOELGRENS

1. Die bal is in die grens of doelgrens indien:
    a. Die bal of baldraer die grenslyn, doodlyn, doelgrenslyn of enigiets daarbuite raak.
    b. ’n Speler wat reeds aan die grenslyn, doelgrenslyn of enigiets daarbuite raak , die bal vang of hou.
        i. Indien die bal die vlak van die grens bereik het wanneer dit gevang word, word daar nie geoordeel dat die vanger die bal in die grensgebied ingeneem het nie.
        ii. Indien die bal nie die vlak van die grens bereik het wanneer dit gevang of opgetel word nie, word daar dan geoordeel dat die vanger die bal in die grensgebied ingeneem het, ongeag of die bal beweeg of stil gelê het.
2. Die bal is nie in die grens of die doelgrens nie indien:
    a. Die bal die vlak van die grens bereik maar deur ’n speler wat in die speelgebied is, gevang, geraak of geskop word.
    b. ’n Speler, van binne of buite die speelgebied, spring en die bal vang, en dan binne die speelgebied land, ongeag of die bal die vlak van die grens bereik het.
    c. ’n Speler uit die speelgebied uitspring en die bal in die speelgebied in terugklap (of dit vang en laat los) voordat die speler in die grensgebied of doelgrensgebied land, ongeag of die bal die vlak van die grensgebied bereik het.
    d. ’n Speler, wat in die grens is, die bal skop of klap, mits dit nie die vlak van die grens bereik het nie.

VINNIGE INGOOI

3. ’n Speler wat die bal in die grens indra, moet onmiddellik die bal laat los sodat ’n vinnige ingooi geneem kan word. **Straf:** Strafskop.

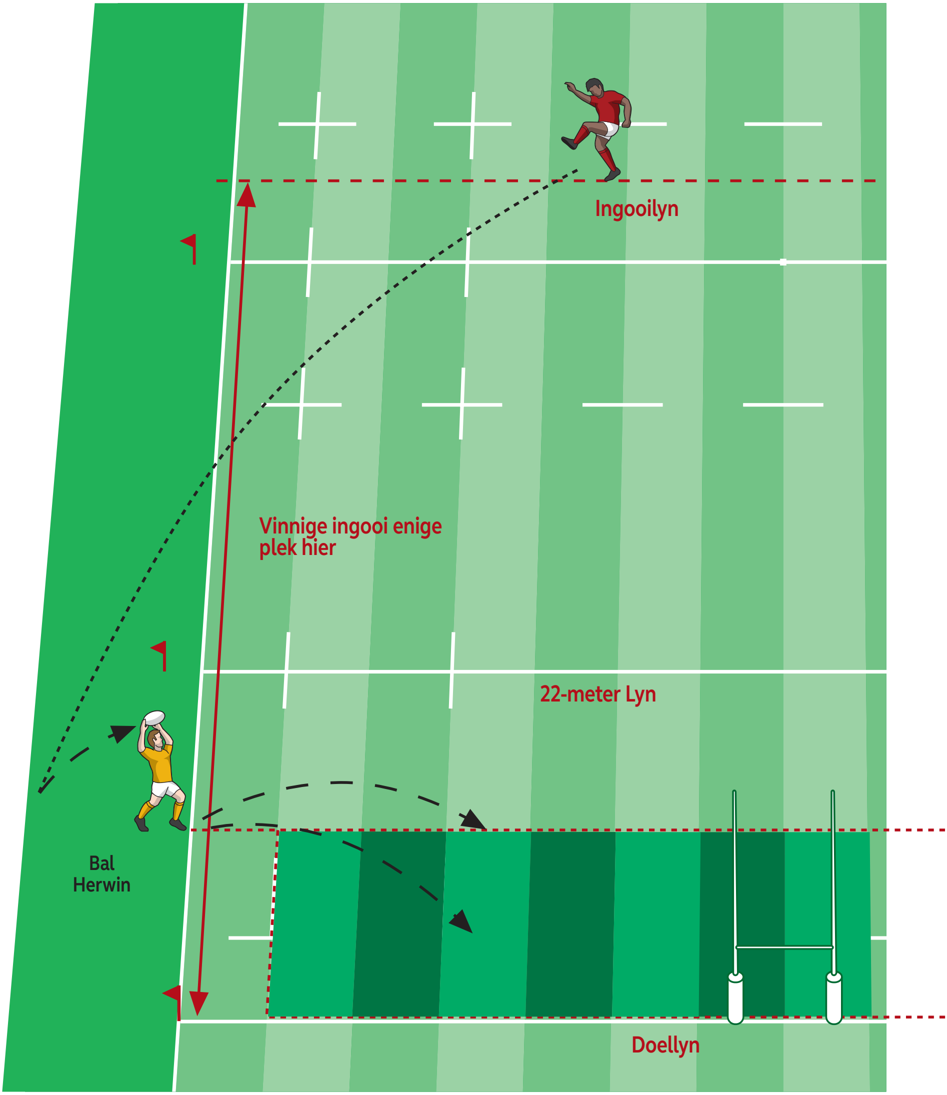
4. By ’n vinnige ingooi word die bal ingegooi:
   a. Tussen die ingooimerk en die ingooier se eie doellyn; en
   b. Parallel met of in die rigting van die ingooier se eie doellyn; en
   c. Só dat dit die vyfmeterlyn bereik voordat dit die grond of ’n speler raak; en
   d. Deur ’n speler wie se voete albei buite die speelveld is.

Straf: Opsie van lynstaan of skrum.

5. ’n Vinnige ingooi is ongeldig en ’n lynstaan word aan dieselfde span toegeken indien:
   a. ’n Lynstaan reeds gevorm is; of
   b. Die bal nadat dit in die grens ingegaan het, geraak is deur enigiemand anders as die speler wat ingooi of die speler wat die bal in die grens ingedra het; of
   c. ’n Ander bal gebruik word as die een wat oorspronklik in die grens ingegaan het.

6. Die bal moet die vyfmeterlyn bereik voordat dit gespeel word en ’n speler moet nie verhinder dat die bal vyf meter trek nie. **Straf:** Vryskop.

7. Indien die ingooimerk buite die 22 is, mag die verdedigende span die vinnige ingooi binne die 22 neem, maar word dit beskou as sou hulle die bal in die 22 ingedra het.



Vinnige ingooi

LYNSTAAN

8. Waar die spel met 'n lynstaan hervat word en en watter span ingooi, word soos volg bepaal:

   a. Algemeen

Gebeurtenis	Ligging van die ingooimerk	Wie ingooi
'n Speler, in hul eie halfgebied, skop die bal binne die opposisie se 22 onregstreeks in die grens in. Die span het hetsy nie die bal in hulle eie halfgebied ingeneem nie, of 'n doodvat, losskrum of losgemaal het binne die halfgebied plaasgevind, of 'n opponent het die bal binne die halfgebied geraak. Hierdie variasie geld nie in geval van 'n afskop of enige tipe skop om spel te hervat nie.	Waar die bal die grenslyn bereik.	Die span wat skop.
Die baldraer beweeg in die grens in of skop die bal onregstreeks in die grens in (buiten deur dit van binne hulle eie halfgebied binne die opposisie se 22 in die grens in te skop)	Waar die speler of die bal die grenslyn raak of die grond daarbuite.	Die opposisie.
'n Speler klap of gooi per ongeluk die bal in die grens in of gee dit tot in die grens aan.	Waar die bal die grenslyn bereik.	Die opposisie.
Die bal tref 'n speler en gaan direk in die grens in.	Waar die bal die grenslyn raak of op die punt op die grenslyn naaste aan waar die bal die speler getref het, wat ook al die naaste aan daardie speler se doellyn is.	Die opposisie.

Gebeurtenis	Ligging van die ingooimerk	Wie ingooi
Die bal tref 'n speler en hop in die grens in.	Waar die bal die grenslyn bereik.	Die opposisie.
'n Speler wat in die grens is, 'n bewegende bal vang of optel wat die vlak van die grens bereik het.	Waar die bal die valk van grens bereik het.	Die span van die speler wat die bal gevang of opgetel het.
'n Speler wat in die grens is, 'n bewegende bal vang of optel wat nie die vlak van die grens bereik het nie.	Waar die speler staan.	Die opposisie.

b. Die bal word van 'n afskop of skop om spel te hervat direk in die grens ingeskop.

Gebeurtenis	Ligging van die ingooimerk	Wie ingooi
Die bal gaan direk in die grens in van 'n afskop of 'n skop om spel te hervat nadat punte aangeteken is.	Indien die ingooi-opsie geneem word, is die ingooi waar die bal die grenslyn bereik het of op die halflyn, wat ook al die naaste aan die skopper se doellyn is.	Die span wat nie skop nie.
Die bal gaan van 'n inskop af direk in die grens in.	Indien die ingooi-opsie geneem word, is die ingooi waar die bal die grenslyn bereik het of op die straflyn van die inskop, wat ook al die naaste aan die skopper se doellyn is.	Die span wat nie skop nie.

c. Bal word vanaf 'n strafskop geskop.

Gebeurtenis	Ligging van die ingooimerk	Wie ingooi
'n Speler skop die bal in die grens in (hetsy direk of só dat dit eers in die speelgebied spring of 'n opponent of die skeidsregter tref).	Waar die bal die grenslyn bereik.	Die span wat skop.
'n Speler wat in die grens is, vang die bal, ongeag of die bal die grenslyn bereik het.	Waar die bal die grenslyn bereik of, indien die bal nie die grenslyn bereik het nie, waar die speler staan wat die bal vang.	Die span wat skop.
'n Speler, wat in die grens is, 'n bewegende bal vang of optel wat nie die vlak van die grens bereik het nie.	Waar die speler staan.	Die span wat skop.

d. Bal word direk van binne eie 22 of doelgebied in grens ingeskop

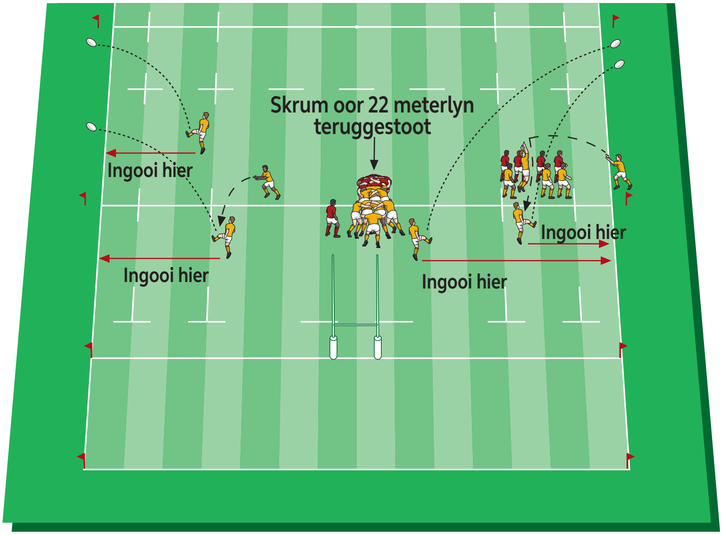
Gebeurtenis	Ligging van die ingooimerk	Wie ingooi
GEEN GROND GEWEN NIE		
Die verdedigende span het die bal in hulle 22 ingeneem, geen doodvat, losskrum of losgemaal het plaasgevind nie en geen opponent het die bal binne die 22 geraak nie. Indien 'n speler, wat binne die eie 22 is, die bal optel wanneer dit buite die 22 is, of die bal vang voordat dit die vlak van die 22-meterlyn bereik, en dit van binne die 22 direk in die grens in skop, dan het daardie speler die bal in die 22 in teruggeneem.		
'n Speler skop die bal direk in die grens in.	Waar die bal die grenslyn raak of op die grenslyn in lyn met waar die bal geskop is, wat ook al die naaste aan die skopper se doellyn is.	Die span wat nie skop nie.
'n Opposisiespeler wat in die grens is, vang die bal.	Waar die bal die grenslyn raak of op die grenslyn in lyn met waar die bal geskop is, wat ook al die naaste aan die skopper se doellyn is.	Die span wat nie skop nie.
GROND GEWEN		
Óf die verdedigende span het nie die bal in hulle 22 ingeneem nie, óf 'n doodvat, losskrum of losgemaal het binne die 22 plaasgevind óf 'n opponent het die bal binne die 22 geraak.		
'n Speler skop die bal direk in die grens in.	Waar die bal die grenslyn bereik.	Die span wat nie skop nie.
'n Opposisiespeler wat in die grens is, vang die bal.	Waar die bal die grenslyn bereik.	Die span wat nie skop nie.
'n Speler skop die bal vanaf 'n vryskop wat binne die 22 toegeken is.	Waar die bal die grenslyn bereik.	Die span wat nie skop nie.

e. Bal word direk van buite die 22 in die grens ingeskop

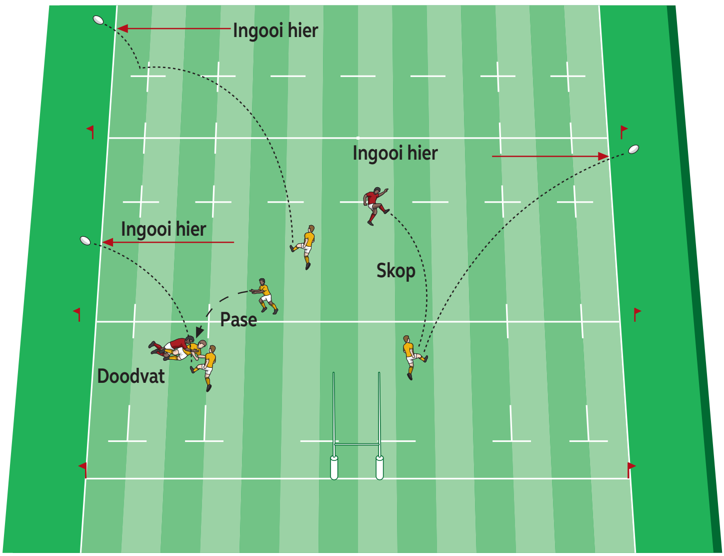
Gebeurtenis	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
‘n Speler skop die bal direk vanaf oop spel of vanaf ‘n vryskop in die grens in.	Waar die bal die grenslyn raak of op die grenslyn in lyn met waar die bal geskop is, wat ook al die naaste aan daardie speler se doellyn is. Geen grond gewen nie.	Die span wat nie skop nie.

f. Lynstaanopsies

Gebeurtenis	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Ná ‘n foutiewe ingooi.	Waar die oorspronklike lynstaan plaasgevind het.	Die opposisie.
Ná ‘n ongeldige vinnige ingooi.	Waar die gevormde lynstaan sou plaasgevind het indien die vinnige ingooi nie geneem was nie.	Dieselfde span.
Ná ‘n foutiewe vinnige ingooi.	Waar die foutiewe vinnige ingooi geneem is.	Die opposisie.
Nadat die bal van ‘n vorentoe aanslaan of vorentoe aangee in die grens ingegaan het.	Waar die bal die grenslyn bereik het.	Die opposisie.
Vanaf ‘n strafskop of vryskop wat vir ‘n lynstaanoortreding toegeken is.	Waar die oorspronklike lynstaan plaasgevind het.	Die opposisie.



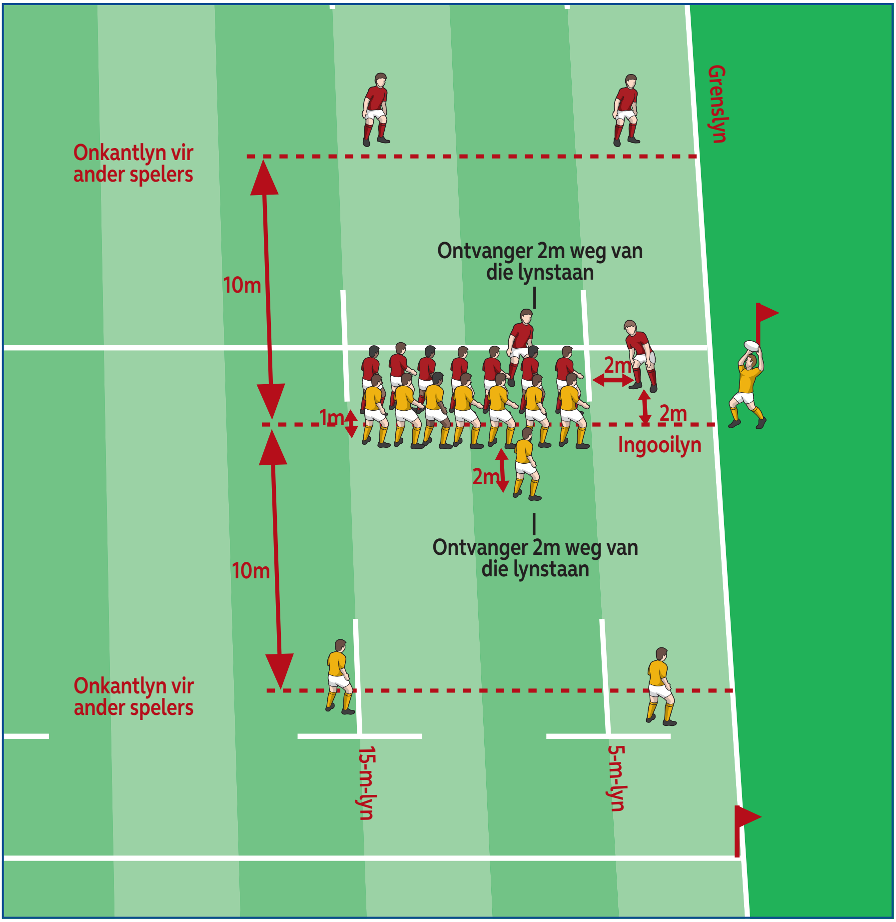
Geen veld gewen nie



Veld gewen

VORMING VAN ËN LYNSTAAN

9. ’n Lynstaan word by die ingooimerk gevorm.
10. Elke span vorm ’n enkele lyn parallel met en ’n halwe meter van die ingooimerk aan hulle kant van die lynstaan tussen die vyfmeter- en die vyftienmeterlyn. Die spasie tussen die twee lyne moet gehandhaaf word totdat die bal ingegooi word. **Straf:** Vryskop.



Die lynstaan

11. ’n Minimum van twee spelers van elke span is nodig om ’n lynstaan te vorm.

12. Spanne vorm die lynstaan binne 30 sekondes nadat ‘n merk aangedui is.. **Straf:** Vryskop.

13. Die span wat ingooi bepaal die maksimum getal spelers wat elke span in die lynstaan mag hê.

14. Tensy die ingooi geneem word sodra die lynstaan gevorm is, mag die span wat nie ingooi nie, nie meer spelers as die span wat ingooi in die lynstaan hê nie (maar mag hulle minder spelers hê). **Straf:** Vryskop.

15. Die span wat nie ingooi nie, moet ’n speler tussen die grenslyn en die vyfmeterlyn hê. Die speler staan twee meter van die ingooimerk aan sy span se kant van die lynstaan en twee meter van die vyfmeterlyn af. **Straf:** Vryskop.

16. Indien ’n span kies om ’n ontvanger te hê, staan die ontvanger tussen die vyfmeter- en die 15-meterlyn, twee meter weg van sy spanmaats in die lynstaan. Elke span mag slegs een ontvanger hê. **Straf:** Vryskop.

17. As die lynstaan eers gevorm is, mag die spelers:
    a. Van die span wat ingooi nie die lynstaan verlaat buiten om posisies met ander deelnemende spele te ruil nie.
    b. Van die span wat nie ingooi nie, mag die lynstaan verlaat slegs om te verseker dat hulle nie meer spelers as die opposisie het nie.

Straf: Vryskop.

18. Deelnemende spelers mag plekke in die lynstaan ruil voordat die bal ingegooi word.

19. Spelers in die lynstaan wat ’n spanmaat wat vir die bal spring gaan lig of ondersteun, mag daardie spanmaat vooraf vasvat, mits hulle hom nie onder die broek van agter of onder die dye van voor af vasvat nie. **Straf:** Vryskop.

20. Spelers moet nie spring of opgelig of ondersteun word voordat die bal die hande verlaat het van die speler wat ingooi nie. **Straf:** Vryskop.

21. Spelers moet nie enige kontak met ’n opponent maak voordat die bal ingegooi word nie. **Straf:** Strafskop.

REEËL 18 Grens, vinnige ingooi en lynstaan

INGOOI IN ËN LYNSTAAN

22. Die speler wat die bal ingooi staan op die ingooimerk met buite voete buite die speelveld. Die ingooier moet nie in die speelveld instap totdat die bal ingegooi is nie. **Straf:** Opsie van lynstaan of skrum.

23. Die bal moet:

    a. Reguit van die ingooimerk af na ’n lynstaanspeler toe ingegooi word

Straf: As die span wat nie ingooi nie, nie ‘n spanmaat oplig om vir die bal mee te ding nie, gaan die spel voort.
As die span wat nie ingooi nie ‘n spanmaat oplig om vir die bal mee te ding, sal hulle die opsie van ‘n lynstaan of skrum gebied word. As die lynstaan gekies word en die bal weer nie reguit ingegooi word nie, word ‘n skrum toegeken aan die span wat oorspronklik die bal ingegooi het.

    b. Die vyfmeterlyn bereik voordat dit die grond tref of gespeel word.

Straf: Opsie van lynstaan of skrum. Indien die lynstaan gekies word en die bal word weer nie reguit ingegooi nie, word ’n skrum toegeken aan die span wat die bal oorspronklik ingegooi het.

    c. Sonder versuim ingegooi word sodra die lynstaan gevorm het.

Straf: Vryskop.

24. Die ingooier mag nie voorgee om die bal in te gooi nie. **Straf:** Vryskop.

25. Geen speler mag nie die ingooi blokkeer of verhinder dat die bal vyf meter trek nie. **Straf:** Vryskop.

GEDURENDE ËN LYNSTAAN

26. Die lynstaan begin sodra die bal die hand van die ingooier verlaat.

27. Sodra die lynstaan begin het, mag die ingooier en die ingooier se onmiddellike opponent:

    a. By die lynstaan aansluit.

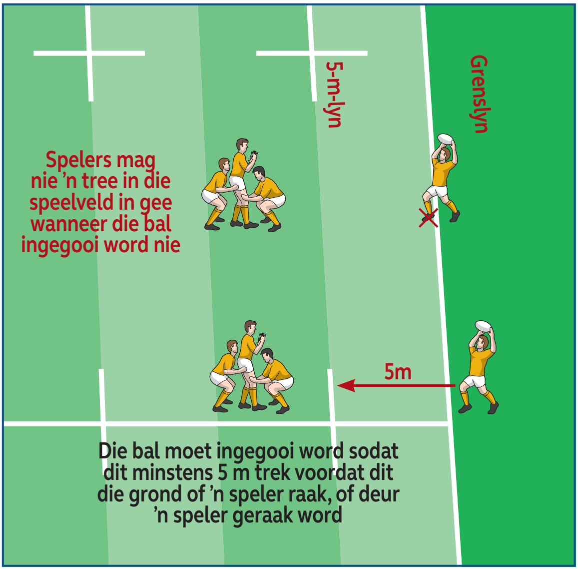
    b. Terugval na die onkantlyn van die niedeelenemende spelers van sy eie span.

    c. Binne vyf meter van die grenslyn bly.

    d. Na die ontvangersposisie toe beweeg indien daardie posisie leeg is.

28. Indien daardie spelers na enige ander plek toe beweeg, is hulle onkant.
Straf: Strafskop.

29. Sodra die lynstaan begin het, mag enige speler in die lynstaan:
   a. Om besit van die bal meeding.
   b. Die bal vang of deflekteer. ’n Springer mag die die bal slegs met die buitenste arm vang of deflekteer as hy albei hande bo sy kop het.
   Straf: Vryskop.
   c. ’n Spanmaat lig of ondersteun. Spelers wat dit doen, moet daardie speler veilig na die grond laat sak sodra die bal deur ’n speler van enigeen van die spanne gewen word. **Straf:** Vryskop.
   d. Die lynstaan verlaat ten einde in ’n posisie te wees om die bal te ontvang, mits hulle binne 10 meter bly van die ingooimerk en hulle aanhou beweeg totdat die lynstaan oor is. **Straf:** Vryskop.
   e. ’n Opponent in besit van die bal vasgryp en grond toe bring, mits die speler nie in die lug is nie. **Straf:** Strafskop.

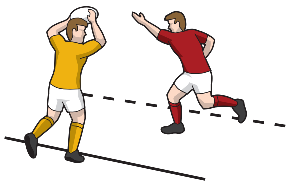


REËL 18 Grens, vinnige ingooi en lynstaan

Geen gebruik van teenstander as stut nie

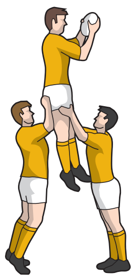
Geen vashou of stamp nie

Geen onwettige stormloop nie



Geen verhindering van ingooi nie

Vooraf bind is toelaatbaar



Optel en ondersteun is toelaatbaar

ONKANT BY ÈN LYNSTAAN

30. Alle lynstaanspelers is aankant indien hulle aan hulle kant van die ingooimerk bly totdat die bal ingegooi is en ’n speler of die grond geraak het.

31. Spelers wat vir die bal spring en wat die ingooimerk kruis en nie die bal vang nie, moet onmiddellik na hul eie kant terugkeer.

32. Totdat die bal ingegooi is en dit ’n speler of die grond getref het, is die onkantlyn vir lynstaanspelers die ingooimerk. Daarna is hul onkantlyn ’n lyn deur die bal.

33. Wanneer ’n losskrum of losgemaal op die ingooimerk vorm, mag ’n deelnemende speler hetsy:

- **a.** By die losskrum of losgemaal aansluit; of
- **b.** Na die onkantlyn terugval, wat die agterste voet van daardie speler se span in die losskrum of losgemaal is.

34. Sodra die bal ingegooi is, mag ’n lynstaanspeler verby die 15-meterlyn beweeg. Indien die bal nie verby die 15-meterlyn gaan nie, moet die speler onmiddellik na die lynstaan terugkeer.

35. Spelers wat nie aan die lynstaan deelneem nie, moet minstens 10 meter weg van die ingooimerk af bly staan, aan hulle eie span se kant of agter die doellyn indien dit nader is. Indien die bal ingegooi word voordat ’n speler aankant is, is die speler nie aan straf onderhewig nie indien die speler onmiddellik na die aankantposisie terugkeer. Die speler kan nie deur die optrede van enige ander speler aankant geplaas word nie.

36. Sodra die bal deur ’n spanmaat ingegooi is, mag spelers wat nie aan die lynstaan deelneem nie vorentoe beweeg. Indien dit plaasvind, mag hulle opponente ook vorentoe beweeg. Indien die bal nie verby die 15-meterlyn beweeg nie, is die spelers nie aan straf onderhewig nie indien hulle onmiddellik na hul onderskeie onkantlyne terugkeer.

Straf: Strafskop.

BEËINDIGING VAN ËN LYNSTAAN

37. Die lynstaan eindig wanneer:

- **a.** Die bal of speler wat in besit van die bal is:
  - **i.** die lynstaan verlaat; of
  - **ii.** in die gebied tussen die grenslyn en die vyfmeterlyn ingaan; of
  - **iii.** verby die 15-meterlyn gaan.
- **b.** 'n Losskrum of losgemaal vorm en al die voete van al die spelers in die losskrum of losgemaal verby die ingooimerk beweeg.
- **c.** Die bal onspeelbaar word.

38. Buiten om na die ontvangersposisie te beweeg indien daardie posisie leeg is, mag geen lynstaanspeler die lynstaan verlaat voordat dit geëindig het nie.

Straf: Strafskop.

REËL 19 Skrum

BEGINSEL

Die doel van die skrum is om spel te hervat met mededinging vir besit ná 'n geringe oortreding of onderbreking.

1. Waar die spel met 'n skrum hervat word en en watter span ingooi, word soos volg bepaal:

Oortreding / onderbreking	Plek van skrum	Wie ingooi
'n Vorentoe aanslaan of vorentoe aangee, behalwe by 'n lynstaan.	In die skrumsone op die punt naaste aan die plek van die oortreding.	Die nie-oortredende span.
'n Vorentoe aanslaan of vorentoe aangee by 'n lynstaan; foutiewe ingooi by 'n lynstaan; foutiewe vinnige ingooi.	15 meter veld-in vanaf die ingooimerk.	Die nie-oortredende span.
Onkant in oop spel (skrumopsie).	In die skrumsone op die punt naaste aan die plek waar die oortredende span laas die bal gespeel het.	Die nie-oortredende span.
'n Strafskop (skrumopsie).	In die skrumsone op die punt naaste aan waar die oortreding plaasgevind het.	Die nie-oortredende span.
Die bal word deur die verdedigende span in die doelgebied ingeneem en doodgedruk.	In die skrumsone op die punt naaste aan waar die bal doodgedruk is.	Die aanvallend span.
'n Onspeelbare doodvat of losskrum.	In die skrumsone op die punt naaste aan waar die doodvat of losskrum plaasgevind het.	Die span wat laas vorentoe beweeg het. Indien nie een van die spanne vorentoe beweeg het nie, die aanvallende span.

Oortreding / onderbreking	Plek van skrum	Wie ingooi
‘n Losgemaal wat onsuksesvol geëindig het.	In die skrumsone op die punt naaste aan waar die losgemaal geëindig het.	Die span wat nie die begin van die losgemaal in besit is nie. Indien die skeidsregter nie kan besluit watter span vorentoe beweeg het nie, die span wat vorentoe beweeg voordat die losgemaal tot stilstand gekom het. Indien nie een van die spanne vorentoe beweeg het nie, die aanvallende span.
‘n Onspeelbare losgemaal ná ‘n skop in oop spel.	In die skrumsone op die punt naaste aan die plek van die losgemaal.	Die span wat aan die begin van die losgemaal in besit is.
‘n Foutiewe afskop of skop om spel te hervat (skrumopsie).	In die skrumsone, so na as moontlik aan die middelpunt van die lyn vanwaar die afskop of skop om spel te hervat geneem is.	Die span wat nie skop nie.
Versuim om die “speel die bal”-opdrag by ‘n skrum, losskrum of losgemaal te gehoorsaam.	In die skrumsone op die punt naaste aan waar die skrum, losskrum of losgemaal plaasgevind het.	Die span wat nie in besit is nie.
Die bal of baldraer raak aan die skeidsregter en een van die spanne behaal voordeel daaruit.	In die skrumsone op die punt naaste aan die voorval.	Die span wat laas die bal gespeel het.

REËL 19 Skrum

Oortreding / onderbreking	Plek van skrum	Wie ingooi
Onderbreking as gevolg van besering.	In die skrumsone op die punt waar die bal laas gespeel is.	Die span wat laas in besit was.
Hervorm skrum geen oortreding nie.	Waar die oorspronklike skrum plaasgevind het.	Die span aan wie die skrum oorspronklik toegeken is.
‘n Strafskoppoging na die pale wat nie binne die tydsbeperking geneem is nie.	In die skrumsone op die punt naaste aan waar die strafskop toegeken is.	Die nie-oortredende span.
Die skeidsregter ken ‘n skrum toe om enige ander rede wat nie in die reëls gedek is nie.	In die skrumsone op die punt naaste aan die plek van die onderbreking.	Die span wat laas vorentoe beweeg het of, indien geen span vorentoe beweeg het nie, die aanvallende span.

Skrum

VORMING VAN ËN SKRUM

2. ’n Skrum word gevorm in die skrumsone op ’n merk wat deur die skeidsregter aangedui word.

3. Die skeidsregter maak die merk om die middellyn van die skrum daar te stel, wat parallel met die doellyne loop.

4. Spanne moet gereed wees om die skrum te vorm binne 30 sekondes nadat die merk gemaak is. **Straf:** Vryskop.

5. Wanneer albei spanne 15 spelers het, bind agt spelers van elke span saam in die formasie soos in die diagram aangedui word. Elke span moet twee stutte en een haker in die voorry en twee slotte in die tweede ry hê. Drie agterryspelers van elke span voltooi die skrum. **Straf:** Strafskop.

6. Indien ’n span om enige rede tot minder as 15 verminder word, kan die getal spelers van elke span in die skrum dienooreenkomstig verminder word. Indien ’n toegelate vermindering deur een span gemaak word, is daar geen vereiste dat die ander span ’n soortgelyke vermindering hoef te maak nie. ’n Span moet egter nie minder as vyf spelers in die skrum hê nie.

7. Die spelers in die skrum bind op die volgende wyse:
   a. Die stutte bind aan die haker.
   b. Die haker bind met beide arms. Dit kan hetsy oor of onder die arms van die stutte wees.
   c. Die slotte bind met die stutte direk voor hulle en met mekaar.
   d. Alle ander spelers in die skrum bind met minstens een arm aan ’n slot se lyf.

Straf: Strafskop.

8. Die twee groepe kyk na mekaar, aan weerskante van en parallel met die middellyn.

9. Die twee voorrye staan nie meer as ’n armlengte van mekaar af nie met die hakers by die merk.

SKRUMOPSTELLING

10. Wanneer beide kante haaks en stabiel is en stilstaan, roep die skeidsregter "hurk" (Engels "crouch").
    a. Die voorrye neem dan 'n gebukkende houding in as hulle dit nie reeds gedoen het nie. Hulle koppe en skouers is nie laer as hulle heupe nie, 'n posisie wat vir die duur van die skrum behou word.
    b. Die voorrye buk, met hulle koppe links van diØ van hulle direkte opponente, sodat geen speler se kop aan 'n opponent se nek of skouers raak nie.
    c. Hakers moet 'n ìremvoetî gesposisioneer hê om met stabiliteit te help en aksiale lading te voorkom. **Straf:** Vryskop.

11. Wanneer beide kante haaks en stabiel is en stilstaan, roep die skeidsregter ìbindî.
    a. Elke loskopstut bind deur die linkerarm binne die regterarm van die opponerende vaskopstut te plaas.
    b. Elke vaskopstut bind deur die regterarm buite die linkerbo-arm van die opponerende loskopstut te plaas.
    c. Elke stut bind deur die rugkant of sykant van hulle opponente se trui vas te gryp.
    d. Alle spelers se binding word vir die duur van die skrum volgehou.

Straf: Strafskop.

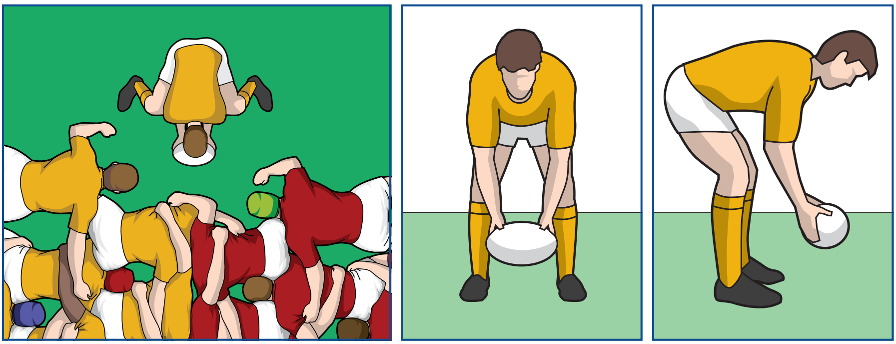
12. Wanneer beide kante haaks en stabiel is en stilstaan, met die hakers wat steeds die remvoet gebruik, roep die skeidsregter ìsakî (Engels ìsetî).
    a. Slegs dan moet die haker die remvoet verwyder en die spanne inslaan, die vorming van die skrum voltooi en 'n tonnel skep waarin die bal ingegooi sal word.
    b. Alle spelers moet in posisie wees en gereed om vorentoe te stoot.
    c. Elke voorryspeler moet albei hulle voete op die grond hê, met die gewig ferm op minstens een voet.
    d. Elke haker se voete moet in lyn wees met, of agter, die voorste voet van daardie span se stutte..

Straf: Vryskop.

INGOOI

13. Die skrumskakel kies watter kant van die skrum om die bal in te gooi.
14. Die skrumskakel hou die bal soos in die diagram aangetoon word.
15. Wanneer beide kante haaks en stabiel is en stilstaan, gooi die skrumskakel die bal in:
    a. Van die gekose kant.
    b. Van buite die tonnel.
    c. Sonder versuim.
    d. Met 'n enkele voorwaartse beweging.
    e. Teen 'n vinnige spoed.
    f. Reguit. Die skumskakel mag die skouer met die middellyn van die skrum belyn en sodoende een skouerbreedte nader aan hulle kant van die skrum staan.
    g. Sodat dit die eerste keer binne die tonnel die grond raak.

Straf: Vryskop.



Ingooi by die skrum

GEDURENDE ËN SKRUM

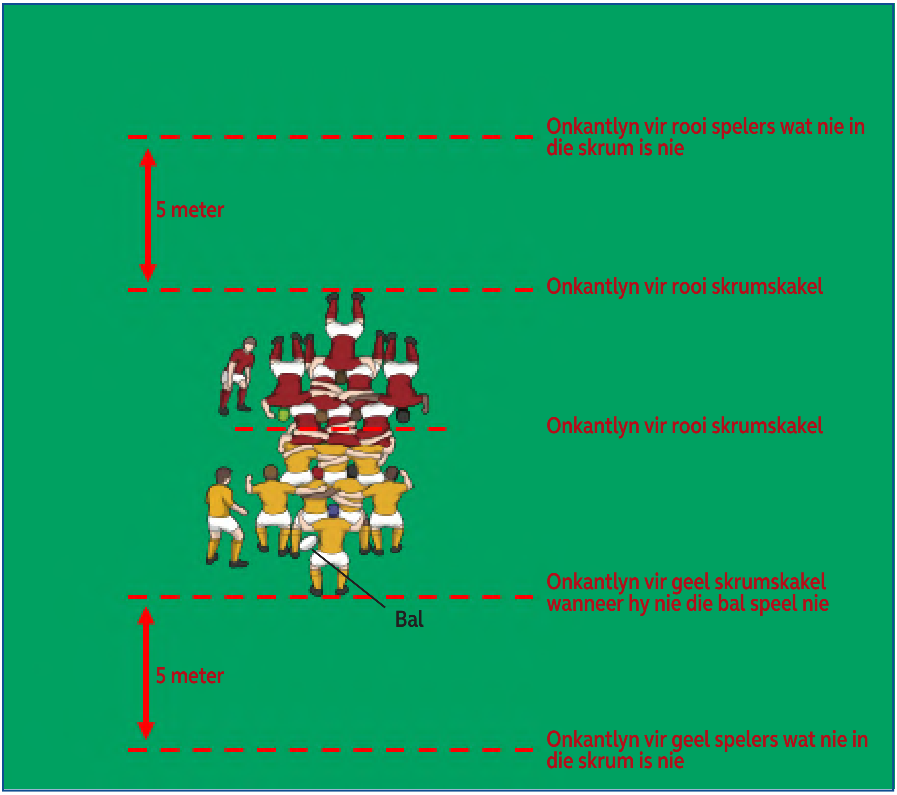
16. Die skrum begin sodra die bal die hand van die skrumskakel verlaat.
17. Slegs wanneer die skrum begin, mag die spanne begin stoot. **Straf:** Vryskop.
18. Besit kan verkry word deur die opposisie agtertoe en van die bal af te stoot.
19. Spelers mag stoot mits hulle dit reguit vorentoe en parallel met die grond doen. **Straf:** Strafskop.
20. Voorryspelers mag besit van die bal verkry deur dit te probeer haak, maar slegs wanneer die bal die grond in die tonnel raak. **Straf:** Vryskop.
21. ’n Voorryspeler wat die bal probeer haak, mag dit met enige voet doen, maar nie met beide gelyktydig nie. **Straf:** Strafskop.
22. Die haker van die span wat die bal ingegooi het, moet die bal probeer haak. **Straf:** Vryskop.
23. ’n Voorryspeler moet nie doelbewus die bal by die tonnel uitskop in die rigting vanwaar dit ingegooi is nie. **Straf:** Vryskop.
24. Enige speler binne die skrum mag die bal speel, maar slegs met hulle voete of onderbene en hulle moet nie die bal oplig nie. **Straf:** Strafskop.
25. Indien ’n skrum in duie stort of ’n speler in die skrum opgelig word of opwaarts uit die skrum geforseer word, moet die skeidsregter onmiddellik die fluitjie blaas sodat spelers kan ophou stoot.
26. Wanneer die skrum staties is en die bal vir drie–vyf sekondes aan die agterkant van die skrum beskikbaar was, roep die skeidsregter ìspeel die balî. Die span moet dan onmiddellik die bal uit die skrum speel. **Straf:** Skrum.

ONKANT BY ËN SKRUM

27. Spelers bly aankant vir die duur van die skrum.
28. Voor die aanvang van spel in die skrum, staan die skrumskakel van die span wat nie die bal ingooi nie:
    a. Aan daardie span se kant van die middellyn langs die opponente se skrumskakel, of
    b. Minstens vyf meter agter die agterste voet van hulle span se laaste speler in die skrum en bly daar tot die voltooiing van die skrum.
29. As spel in die skrum begin het, het die skrumskakel van die span wat die bal besit minstens een voet gelyk met of agter die bal.
30. As spel in die skrum begin het, moet die skrumskakel van die span wat nie die bal besit nie:
    a. Neem ‘n posisie naby die skrum in met albei voete nie verder as die middellyn van die tonnel nie,of
    b. Beweeg Val permanent terug na ’n punt op die onkantlyn hetsy by daardie span se agterste voet, of
    c. Val permanent tot minstens vyf meter agter die agterste voet terug.
31. Alle spelers wat nie aan die skrum deelneem nie, moet minstens vyf meter agter die agterste voet van hulle span bly.
32. Wanneer die agterste voet van ’n span in die doelgebied of binne vyf meter van daardie span se doellyn is, is die onkantlyn vir daardie span se nie-deelnemende spelers die doellyn.

Straf: Strafskop.

33. Sodra die skrum eindig, geld onkantlyne nie meer nie.



Onkant by die skrum

HERVORMING VAN ÈN SKRUM

34. Indien daar geen oortreding is nie, sal die skeidsregter spel stop en die skrum weer laat vorm indien:

- **a.** Die skrumskakel die bal ingooi en dit aan enige kant van die tonnel uitkom.
- **b.** Die skrum ineenstort of opbreek voordat dit andersins tot 'n einde kom.
- **c.** Die skrum deur meer as 90 grade geswaai word, sodat die middellyn verby 'n posisie parallel met die doellyn beweeg het.
- **d.** Nie een van die spanne besit wen nie.
- **e.** Die bal per ongeluk by die tonnel uitgeskop word. Uitsondering: Indien die bal herhaaldelik uitgeskop word, moet die skeidsregter dit as doelbewus beskou. **Straf:** Strafskop.

35. Wanneer 'n skrum weer gevorm word, word die bal ingegooi deur die span wat dit voorheen ingegooi het.

EINDE VAN ÈN SKRUM

36. Die skrum eindig:

- **a.** Wanneer die bal in enige rigting behalwe die tonnel uit die skrum kom.
- **b.** Wanneer die bal die voete van die agterste speler bereik en dit deur daardie speler opgetel word of deur daardie span se skrumskakel gespeel word.
- **c.** Wanneer die agsteman die bal van die voete van 'n tweederyspeler af optel.
- **d.** Wanneer die skeidsregter die fluitjie vir 'n oortreding blaas.
- **e.** Wanneer die bal in 'n skrum op of oor die doellyn is.

GEVAARLIKE SPEL EN VERBODE PRAKTYKE IN ËN SKRUM

37. Gevaarlike spel in ’n skrum sluit in:
    - a. ’n Voorry wat op die opposisie afstorm.
    - b. Trek aan ’n opponent.
    - c. Doelbewuste oplig van ’n opponent van die voete af of om hulle opwaarts uit die skrum te forseer.
    - d. Doelbewuste ineenstorting van ’n skrum.
    - e. Doelbewuste val of kniel.

Straf: Strafskop.

38. Ander verbode praktyke by ’n skrum sluit in:
    - a. Om op of oor die bal te val onmiddellik nadat dit uit die skrum gekom het.
    - b. Skrumskakel wat die bal skop terwyl dit in die skrum is.
    - c. Nie-voorryspeler wat ’n opponent vashou of stoot.

Straf: Strafskop.

- d. Terugbring van die bal in die skrum nadat dit uit was.
- e. Nie-voorryspeler wat die bal in die tonnel speel.
- f. Skrumskakel wat probeer om ’n opponent te laat glo die bal is uit die skrum terwyl dit nie is nie.

Straf: Vryskop.

SKRUMREËLVARIASIES

39. ’n Unie mag die onder-19-skrumreëlvariasies op omskrewe vlakke van die spel binne sy jurisdiksie implementeer.

REËL 20 Strafskop en vryskop

BEGINSEL

Strafskoppe en vryskoppe word toegeken om spel ná oortredings te hervat.

PLEK VAN ÈN STRAFSKOP OF VRYSKOP

1. Die merk vir 'n strafskop of vryskop moet binne die speelveld wees en nie nader nie as vyf meter aan die doellyn, ooreenkomstig die volgende tabel:

Oortreding	Plek van strafskop of vryskop
Terwyl die bal in spel is, uitgesonderd 'n laat loop ná 'n skop.	Op die plek van oortreding.
Terwyl die bal dood is.	- Op die plek waar die spel hervat sou word of, indien daardie plek die doellyn of binne 15 meter daarvan was, is die merk op die 15-meterlyn, in lyn met daardie plek. - Indien spel met 'n inskop sou hervat het, is die merk enige plek op die straflyn (nie-oortredende span besluit).
Enige oortreding wat buite die speelgebied plaasvind terwyl die bal in spel is.	Op die 15-meterlyn, in lyn met waar die oortreding plaasgevind het, of indien die oortreding in die doelgebied of agter die doodlyn plaasgevind het, op die vyfmeterlyn, in lyn met die plek van die oortreding, maar nie minder as 15 meter van die grenslyn af nie.
Enige oortreding in y 'n lynstaan.	15 meter van die grenslyn af, op die ingooimerk.
Onkant by 'n fase van die spel.	By die oortredende span se onkantlyn.
Enige daaropvolgende oortreding deur die span wat oorspronklik oortree het nadat die eerste strafskop of vryskop toegeken is maar voordat dit geneem is.	Word 10 meter vorentoe van die oorspronklike merk gegee.

Oortreding	Plek van strafskop of vryskop
Die skopper word laat geloop.	Die opposisie kies hetsy die plek van die oortreding, of waar die bal geland het, of waar die bal volgende gespeel is. - Indien die oortreding binne die skopper se doelgebied plaasvind, word die strafskop vyf meter van die doellyn af in lyn met die plek van die oortreding maar minstens 15 meter van die grenslyn af geneem. - Die nie-oortredende span kan ook kies om die strafskop te neem waar die bal land of waar dit volgende gespeel word nadat dit geland het, minstens 15 meter van die grenslyn af. - Indien die bal in die grens land, is die opsionele strafskop op die 15-meterlyn, in lyn met waar dit in die grens ingegaan het. - Indien die bal binne 15 meter van die grenslyn land, of volgende binne 15 meter van die grenslyn gespeel word voordat dit land, is die merk op die 15-meterlyn teenoor die plek waar die bal geland het of gespeel is. - Indien die bal in die doelgebied, in die doelgrens of op of oor die doodlyn land, is die opsionele strafskop vyf meter van die doellyn af, in lyn met die plek waar die bal die doellyn gekruis het en minstens 15 meter van die grenslyn af. - Indien die bal 'n doelpaal of die dwarslat raak, word die opsionele strafskop toegeken waar die bal land.

Oortreding	Plek van strafskop of vryskop
Doelbewuste gooi of klap van die bal in die grens in.	Indien die bal gegooi of geklap word: - Uit die speelgebied in die grens of doelgrens of oor die doodlyn, is die merk waar die oortreding plaasgevind het, maar nie nader nie as 15 meter van die grenslyn en vyf meter van die doellyn af. - In die grens of doelgrens vanuit die doelgebied, is die merk op die vyfmeterlyn, minstens 15 meter van die grenslyn af. - Oor die doodlyn vanuit die doelgebied, is die merk op die vyfmeterlyn, in lyn met waar die oortreding plaasgevind het.
Enige oortreding in die doelgebied of binne vyf meter van die doellyn.	In die speelgebied, vyf meter van die doellyn af, in lyn met die plek van die oortreding.

2. ’n strafskop of vryskop word geneem van waar dit toegeken is of vanaf enige plek daaragter op ’n lyn deur die merk en parallel met die grenslyne. Indien ’n strafskop of vryskop op die verkeerde plek geneem word, moet dit weer geneem word.

OPSIES BY ËN STRAFSKOP OF VRYSKOP

3. ‘n Span aan wie ‘n strafskop toegeken is, mag in plaas daarvan ‘n skrum kies.

4. ‘n Span aan wie

    a. ‘n strafskop by ‘n lynstaan toegeken is, mag in plaas daarvan ‘n lynstaan of ‘n skrum op dieselfde merk kies.

    b. ’n Span aan wie ’n vryskop by ’n lynstaan toegeken is, mag in plaas daarvan ’n lynstaan op dieselfde merk kies.

NEEM VAN ËN STRAFSKOP OF VRYSKOP

5. ’n Strafskop of vryskop moet sonder versuim geneem word.

6. Enige speler van die nie-oortredende span mag dit neem, behalwe ’n vryskop wat vir ’n skoonvang toegeken is.

7. Die skopper moet die bal gebruik wat in spel was, tensy die skeidsregter besluit dat dit defektief is.

8. ’n Speler mag die bal skop, skepskop of stelskop (maar nie om dit in die grens in te skop nie).

9. Die skopper mag die bal in enige rigting skop.

10. Behalwe vir die steller by ’n stelskop moet die skopper se span agter die bal bly totdat dit geskop is.

11. Die bal moet ’n sigbare afstand geskop word. Indien die skopper dit vashou, moet dit duidelik die hande verlaat. Indien dit op die grond is, moet dit duidelik die merk verlaat. Sodra die skop eers suksesvol geneem is, kan die skopper weer die bal speel.

Straf: Skrum.

OPPONERENDE SPAN BY ËN STRAFSKOP OF VRYSKOP

12. Wanneer ’n strafskop of vryskop toegeken word, moet die opponerende span onmiddellik 10 meter in die rigting van hulle eie doellyn terugval of totdat hulle hul doellyn bereik het, indien dit nader is.

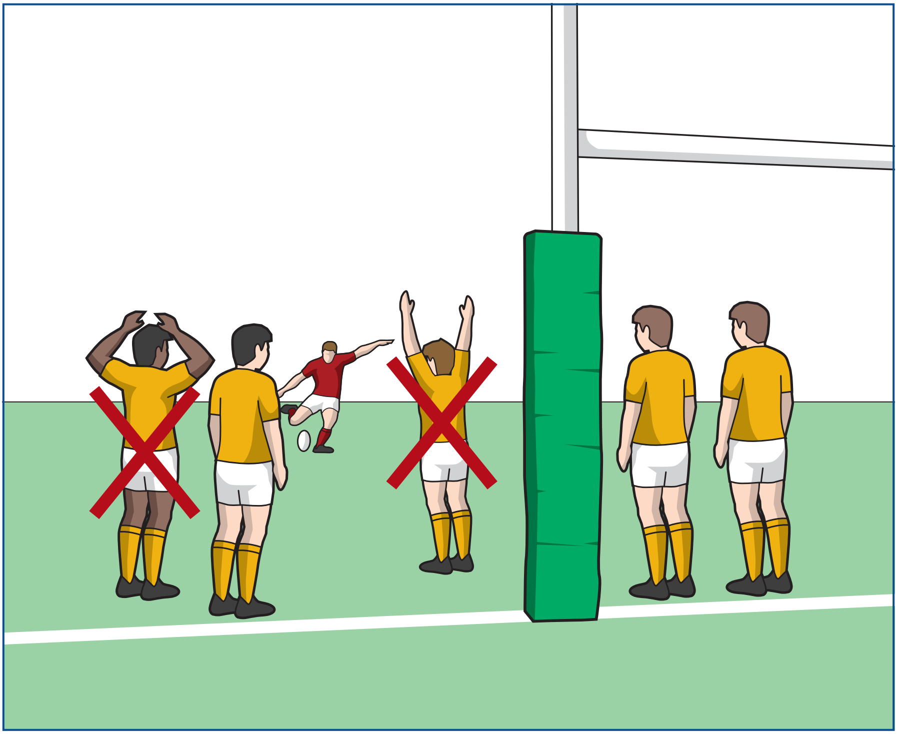
13. Selfs al word die strafskop of vryskop vinnig geneem en die skopper se span speel die bal, moet opponerende spelers voortgaan om die nodige afstand terug te val. Hulle mag nie aan die spel deelneem nie totdat hulle dit gedoen het.

14. Indien dit só vinnig geneem word dat opponente nie die geleentheid het om terug te val nie, sal hulle nie hiervoor gestraf word nie. Hulle mag egter nie aan die spel deelneem totdat hulle 10 meter van die af teruggeval het of totdat ’n spanmaat wat 10 meter van die merk af was tot voor hulle beweeg het nie.

15. Die opponerende span mag niks doen om die skop te vertraag of obstruksie teen die skopper te pleeg nie, met inbegrip daarvan om die bal doelbewus buite die bereik van die span aan wie die strafskop toegeken is te te neem, te gooi of te skop nie. **Straf:** Tweede strafskop of vryskop, 10 meter voor die oorspronklike merk. Die tweede strafskop of vryskop moet nie geneem word voordat die skeisregter die merk gemaak het nie.

OPPONERENDE SPAN BY ËN VRYSKOP

16. Sodra die skopper 'n beweging begin om die skop te neem, mag die opponerende span opstorm en probeer om te verhinder dat die vryskop geneem word deur die speler dood te vat of die bal af te storm.
17. Indien die opponerende span regverdig opstorm en verhoed dat die vryskop geneem word, word die skop nie toegelaat nie. Spel hervat met 'n skrum op die merk en die opponerende span gooi in.

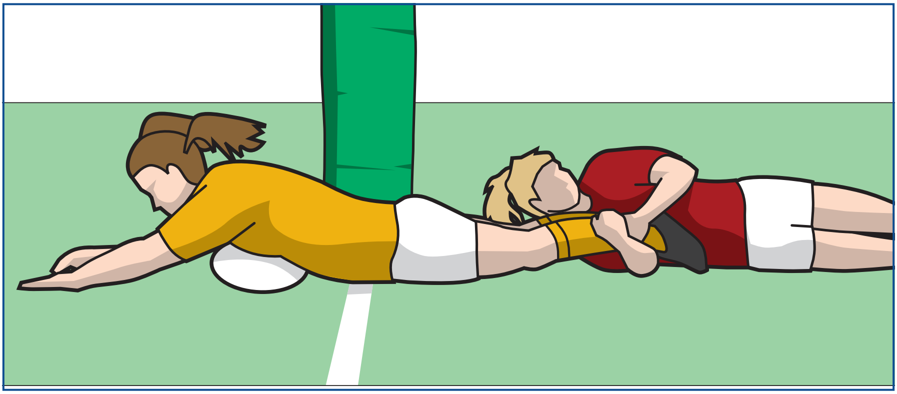


Strafskop pale toe

REËL 21 Doelgebied

DRUK VAN DIE BAL

1. Die bal kan in die doelgebied gedruk word:
   a. Deur dit vas te hou en die grond daarmee te raak; of
   b. Deur afwaarts daarop te druk met 'n hand of hande, arm of arms, of die voorkant van die speler se lyf van die middel tot by die nek.



Druk van die Bal

2. Deur die bal op te tel word dit nie gedruk nie. 'n Speler mag die bal in die doelgebied optel en dit op 'n ander plek in die doelgebied druk.
3. 'n Aanvallende speler wat die bal in die doelgebied druk, teken 'n drie aan.
4. Wanneer 'n aanvallende speler wat die bal hou die bal in die doelgebied druk en gelyktydig met die doelgrenslyn of die doodlyn kontak maak (of enige plek daarbuite), word 'n 22meterinskop aan die verdedigende span toegeken.
5. Wanneer die baldraer die bal in die doelgebied druk en gelyktydig met die grenslyn (of die veld daarbuite) kontak maak, is die bal binne die speelgebied in die grens en word 'n lynstaan aan die opposisie toegeken.
6. As 'n verdedigende speler die bal in die doelgebied druk, is die bal doodgedruk.
7. Indien 'n doodgevatte speler momentum het wat hulle tot in hul eie doelgebied beweeg, kan hulle die bal dooddruk.
8. 'n Doodgevatte speler naby hulle eie doellyn mag uitstrek en die bal in die doelgebied druk om dood te druk, mits dit onmiddellik gedoen word. **Straf:** Strafskop.

9. As 'n speler in die grens of doelgrens is, kan hulle die bal dooddruk of 'n drie druk deur die bal in die doelgebied te druk, mits die speler nie die bal vashou nie.

10. Indien 'n doodgevatte speler besig is om uit te strek om die bal te druk vir 'n drie of 'n dooddruk, mag verdedigende spelers die bal agtertoe klap of uit die besit van die speler trek, maar moet hulle nie die bal skop of probeer skop nie.
Straf: Strafskop.

BAL DOODGESKOP DEUR DIE DOELGEBIED

11. Indien 'n span die bal vanuit die speelveld deur hul opponente se doelgebied in die doelgrens of tot op of oor die doodlyn skop, kan die verdedigende span een van die volgende kies:
    a. Om in te skop van enige plek op of agter die 22-meterlyn; of
    b. Om 'n skrum te neem op die plek waar die bal geskop is. Uitsondering: 'n Onsuksesvolle skop na die pale of gepoogde skepskop. In hierdie gevalle hervat die verdedigende span spel met 'n 22-m-inskop.

VERDEDIGENDE SPELER IN DOELGEBIED

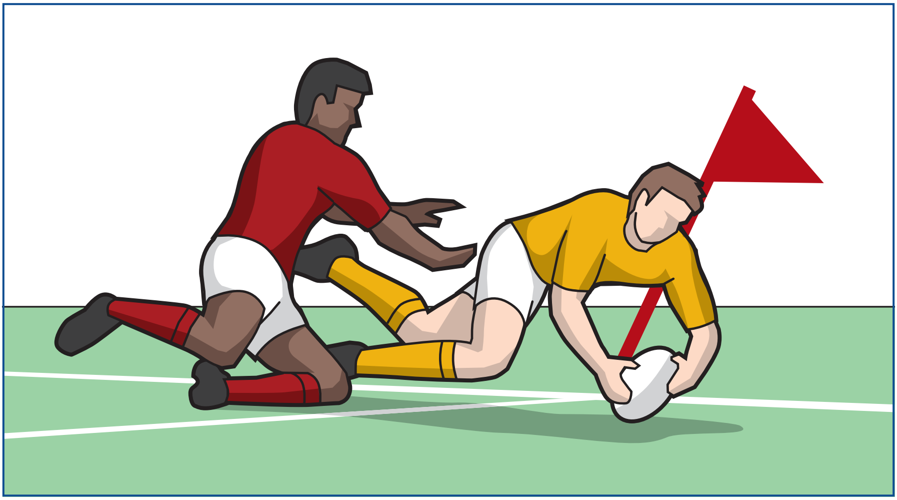
12. Indien enige deel van 'n verdedigende speler in die doelgebied is, word daardie speler as binne die doelgebied beskou, mits hulle nie ook in die grens of op of oor die doodlyn is nie.

13. Indien 'n speler wat in die doelgebied is 'n bal vang of optel wat steeds in die speelveld is, het daardie speler die bal in die doelgebied ingeneem.

14. Indien 'n speler wat op of oor die doodlyn is , of wat in die doelgrensgebied is, 'n bal vang of optel wat binne die doelgebied is, het daardie speler die bal doodgemaak.

HOEKVLAGPAAL

15. Indien die bal of baldraer 'n hoekvlag of hoekvlagpaal raak sonder om andersins in die grens of doelgrens te wees, gaan spel voort, tensy die bal teen die vlagpaal gedruk word..



Speler raak hoekvlag voordat bal gedruk word

BAL IN LUG GEHOU BINNE DOELGEBIED

16. Indien 'n speler wat die bal dra binne die doelgebied opgehou word sodat die speler nie die bal kan druk of speel nie, is die bal dood. Spel hervat met 'n doellyn-inskop of 'n 5m-skrum, afhangende van hoe die bal die doelgebied binnegegaan het (reël 12.12a, en reël 19.1 ry 5)..

TWYFEL OOR DRUK VAN DIE BAL

17. Indien daar twyfel bestaan oor watter span eerste die bal in die doelgebied gedruk het, word spel hervat met 'n vyfmeterskrum, in lyn met die plek waar die bal gedruk is. Die aanvallende span gooi in.

Reëlvariasies
ONDER 19

WORLD RUGBY

Die reëls van die spel is van toepassing op die O/19-spel, onderworpe aan die volgende variasies:

REËL 3 – SPAN

Byvoeging:

8. Indien 'n span 22 spelers nomineer, moet hulle minstens ses spelers hê war in die voorry kan speel, sodat 'n plaasvervanger vir die loskopstut, haker en vaskopstut gedek word.

Byvoeging:

35. 'n Speler wat (takties) vervang is, mag enige beseerde speler vervang.

REËL 5 – TYD

1. 'n Wedstryd duur nie langer nie as 80 minute nie (verdeel in twee helftes, elk nie langer nie as 40 minute plus verlore tyd), tensy die wedstrydorganiseerder die speel van ekstra tyd in 'n gelykop-wedstryd binne 'n uitklopkompetisie gemagtig het.

Vervang deur:

1. 'n Wedstryd is 70 minute lank (verdeel in twee helftes, elk nie meer as 35 minute lank nie), plus verlore tyd. Geen ekstra tyd word toegelaat nie.

REËL 19 – SKRUM

6. Indien 'n span om enige rede tot minder as 15 verminder word, kan die getal spelers van elke span in die skrum dienooreenkomstig verminder word. Indien 'n toegelate vermindering deur een span gemaak word, is daar geen vereiste dat die ander span 'n soortgelyke vermindering hoef te maak nie. 'n Span moet egter nie minder as vyf spelers in die skrum hê nie.

Vervang deur:

6. Alle spelers in die drie voorryposisies en die twee slotposisies moet behoorlik geoefen vir hierdie posisies wees. Indien 'n span, om watter rede ook al, nie sodanige geskik geoefende spelers het nie, moet die skeidsregter onbetwiste

skrums beveel. Onbetwiste skrums as gevolg van die afstuur, tydelike skorsing of besering van ’n speler moet met agt spelers per span gespeel word.

- **a.** In ’n agtpersoonskrum moet die formasie 3-4-1 wees, met die enkele speler (normaalweg die nommer agt) wat teen die twee slotte druk. Die slotte moet met hulle koppe aan weerskante van die haker pak.
- **b.** Indien ’n span om enige rede tot minder as 15 verminder word, moet die getal spelers van elke span in die skrum dienooreenkomstig verminder word.
- **c.** Waar ’n toegelate vermindering in die skrum deur een span gemaak word, moet die ander span hulle skrum dienooreenkomstig verminder, tot ’n minimum van vyf.
- **d.** Indien daar ’n onvolledige skrum is, moet dit soos volg gevorm word:
  - **i.** Sewe spelers – drie-vier-formasie (d.w.s. geen nommer agt nie).
  - **ii.** Ses spelers – drie-tee-een-formasie (d.w.s. geen flanke nie).
  - **iii.** Vyf spelers – drie-twee-formasie (d.w.s. geen flanke of nommer agt nie).

Straf: Vryskop.

34. Indien daar geen oortreding is nie, sal die skeidsregter spel stop en die skrum weer laat vorm indien:

- **c.** Die skrum deur meer as 90 grade geswaai word, sodat die middellyn verby ’n posisie parallel met die doellyn beweeg het.

Vervang deur:

- **c.** Die skrum per abuis deur meer as 45 grade swaai.

38. Ander verbode praktyke by ’n skrum sluit in:

Byvoeging:

- **g.** O die skrum meer as 1,5 meter na die opponente se doellyn toe te stoot.
- **h.** Om die bal in die skrum te hou as dit eers gehaak is en by die basis van die skrum beheer word.

Straf: Vryskop.

- **i.** Doelbewuste swaai van die skrum.

Straf: Strafskop.

Reëlvariasies
SEWES

WORLD RUGBY

Die reëls van die spel is op sewes van toepassing, onderworpe aan die volgende variasies:

REËL 3 – SPAN

1. Elke span het gedurende spel nie meer as 15 spelers binne die speelgebied nie.

Vervang deur:

1. Elke span het gedurende spel nie meer as sewe spelers binne die speelgebied nie.

2 geskrap

4. Vir internasionale wedstryde kan ’n unie tot soveel as agt plaasvervangers nomineer.

Vervang deur:

4. ’n Span mag tot soveel as vyf plaasvervangers nomineer en gebruik.
5. Vir ander wedstryde besluit die wedstrydorganiseerder hoeveel plaasvervangers genomineer mag word, tot ’n maksimum van agt.

Vervang deur:

5. Die wedstrydorganiseerder besluit hoeveel plaasvervangers genomineer mag word, tot ’n maksimum van vyf.

8-13 geskrap

16-20 geskrap

31. Indien die tydelike plaasvervanger tydelik geskors word, mag die vervangde speler nie toegelaat om tot ná die skorsingstydperk na die speelveld terug te keer nie, behalwe om aan reël 3.19 of 3.20 te voldoen, en slegs indien die speler mediese klaring ontvang het om terug te keer en dit doen binne die vereiste tyd vandat hy die speelveld verlaat het.

Vervang deur:

31. Indien die tydelike plaasvervanger tydelik geskors word, mag die vervangde speler nie toegelaat om tot ná die skorsingstydperk na die speelveld terug te keer nie, en slegs indien die speler mediese klaring ontvang het om terug te keer en dit doen binne die vereiste tyd vandat hy die speelveld verlaat het.

33a geskrap

33e geskrap

REËL 5 – TYD

1. ’n Wedstryd duur nie langer nie as 80 minute nie (verdeel in twee helftes, elk nie langer nie as 40 minute plus verlore tyd), tensy die wedstrydorganiseerder die speel van ekstra tyd in ’n gelykop-wedstryd binne ’n uitklopkompetisie gemagtig het.

Vervang deur:

1. ’n Wedstryd is sewe minute lank (verdeel in twee helftes, elk nie meer as sewe minute lank nie), plus verlore tyd. Wanneer ’n gelykop-wedstryd ekstra tyd vereis, hervat spel na ’n eenminuutbreek met periodes van nie langer as vyf minute nie. Ná elke periode ruil die spanne kante sonder ’n pouse.£ín Eindwedstryd van ’n kompetisie mag nie langer nie as 20 minute duur (verdeel in twee helftes, elk nie meer as 10 minute lank nie), plus verlore tyd en ekstra tyd.

2. Rustyd bestaan uit ’n pouse van nie langer nie as 15 minute, soos deur die wedstrydorganiseerder besluit. Gedurende hierdie tyd mag die spelers en wedstrydbeamptes die speelperk verlaat.

Vervang deur:

2. Rustyd bestaan uit ’n pouse van nie langer nie as twee minute.

REËL 6 – WEDSTRYDBEAMPTES

3. Die skeidsregter reël die loting. Een van die kapteins skiet die munt op en die ander kaptein roep. Die wenner van die loting besluit om af te skop of om die kant kies. Indien die wenner van die loting besluit om ’n kant te kies, moet die opponente afskop, en omgekeerd.

Byvoeging:

   a. Voordat ekstra tyd begin, reël die skeidsregter ’n loting op dieselfde manier as voor die wedstryd.

Byvoeging:

DOELGEBIEDREGTERS

Byvoeging:

31. Daar is twee doelgebiedregters vir elke wedstryd, een in elke doelgebied.
32. Die skeidsregter het beheer oor die doelgebiedregters as met assistentskeidsregters of grensregters.
33. Doelgebiedregters dui die uitslag van doelskoppe of strafskoppe na die pale aan.
34. Doelgebiedregters dui aan wanneer die bal of die baldraer in die doelgrens inbeweeg het.
35. Indien nodig, sal die doelgebiedregter die skeidsregter met beslissings oor dooddrukke en drieë bystaan.
36. ’n Wedstrydorganiseerder mag aan die doelgebiedregter die gesag verleen om vuilspel in die doelgebied aan te dui.
37. Wedstrydbeamptes binne die doelgebied is nie nodig indien daar ín televisiewedstrydbeampte teenwoordig is nie.

REËL 8 – AANTEKEN VAN PUNTE

7. Indien ’n drie aangeteken word, gee dit aan die span die reg om met ’n doelskop te poog, wat ’n stelskop of skepskop mag wees.

Vervang deur:

7. Indien ’n drie aangeteken word, gee dit aan daardie span die reg om met ’n doelskop te poog, wat ’n skepskop moet wees.

8. Die skopper:

b geskrap

c. Neem die skop binne 60 sekondes (speeltyd) van die tydstip waarop die drie toegeken is, selfs al val die bal om en moet dit weer gestel word. **Straf:** Skop is ongeldig.

Vervang deur:

c. Neem die skop binne 30 sekondes (speeltyd) van die tydstip waarop die drie toegeken is. **Straf:** Skop is ongeldig.

TYDENS ËN DOELSKOP GELD DIE VOLGENDE VIR DIE OPPONERENDE SPAN:

14. Al die opponerende spelers gaan terug tot agter hulle doellyn en mag nie oor daardie lyn gaan totdat die skopper die aanloop na die skop begin nie. Wanneer die skopper dit doen, mag hulle opstorm of spring om 'n doel te voorkom maar mag hulle nie fisiek deur ander spelers in hierdie aksies ondersteun word nie.

Vervang deur:

14. Alle opponerende spelers moet onmiddellik naby hulle 10-meterlyn bymekaarkom.

Straf: Indien die opponerende span by 'n doelskop oortree ,aar die skop is suksesvol, die bal raak en die skop suksesvol is, is die doelskop geldig. Indien die skop nie suksesvol is nie, neem die skopper weer die doelskop en word die opponerende span nie toegelaat om op te storm nie. Wanneer nog 'n skop toegelaat word, mag die skopper al die voorbereidings herhaal. Die skopper kan die tipe skop verander.

Vervang deur:

Straf: Indien die opponerende span by 'n doelskop oortree ,aar die skop is suksesvol, die bal raak en die skop suksesvol is, is die doelskop geldig. Indien die skop nie suksesvol is nie, neem die skopper weer die doelskop en word die opponerende span nie toegelaat om op te storm nie.

16 geskrap

STRAFSKOP

21. Die skop moet geneem word binne 60 sekondes (speeltyd) van die tydstip waarop die hulle bedoeling te kenne gee om dit te doen, selfs al val die bal om en moet dit weer gestel word. **Straf:** Skop is ongeldig en 'n skrum word toegeken.

Vervang deur:

21. Die skop moet geneem word binne 30 sekondes (speeltyd) van die tydstip waarop die span aangedui het dat dit hulle voorneme is om dit te doen. **Straf:** Skop is ongeldig en 'n skrum word toegeken.

24. Die skopper stel die bal direk op die grond of op sand, saagsels of 'n skopring. Die skopper kan deur 'n steller bygestaan word. Niks anders mag gebruik word om die skopper te help nie. **Straf:** Skrum.

Vervang deur:

24. Die skop moet 'n skepskop wees. **Straf:** Skrum.

Byvoeging:

EKSTRA TYD

Byvoeging:

30. In ekstra tyd word die span wat eerste punte aanteken as die wenner verklaar, sonder enige verdere spel.

REËL 9 – VUILSPEL

29. Wanneer 'n speler gewaarsku en vir 10 minute geskors word, sal die skeidsregter aan daardie speler 'n geel kaart toon. Indien daardie speler later weer 'n geelkaartoortreding begaan, moet die speler afgestuur word.

Vervang deur:

29. Wanneer 'n speler gewaarsku en vir twee minute geskors word, sal die skeidsregter aan daardie speler 'n geel kaart toon. Indien daardie speler later weer 'n geelkaartoortreding begaan, moet die speler afgestuur word.

REËL 12 – AFSKOPPE EN SKOPPE OM SPEL TE HERVAT

4. Nadat 'n span punte aangeteken het, hervat hul opponente spel van op of agter die middelpunt van die halflyn. **Straf:** Die span wat nie geskop het nie, het die opsie dat die skop weer geneem word, of 'n skrum.

Vervang deur:

4. Nadat 'n span punte aangeteken het, hervat dieselfde span spel van op of agter die middelpunt van die halflyn. Die hervattingskop moet binne 30 sekondes geneem word vanaf die tyd nadat 'n doelskop geneem of van die hand gewys is, of vanaf die tyd dat 'n strafskop of skepskop geneem is. **Straf:** Vryskop.

5. Wanneer die bal geskop word:

    a. Moet spanmaats van die skopper agter die bal wees. **Straf:** Skrum.

Vervang deur:

    a. Moet spanmaats van die skopper agter die bal wees. **Straf:** Vryskop.

6. Die bal moet die 10-meterlyn bereik. **Straf:** Die span wat nie geskop het nie, het die opsie dat die skop weer geneem word, of 'n skrum.

Vervang deur:

6. Moet die bal die 10-meterlyn bereik. **Straf:** Vryskop.

8. Indien die bal direk in die grensgebied in beweeg, kies die span wat nie geskop het nie een van die volgende:

    a. Die skop word weer geneem.

    b. Skrum.

    c. Lynstaan.

    d. Vinnige ingooi.

Vervang deur:

8. Moet die bal nie direk in die grens ingaan nie. **Straf:** Vryskop.

9. Indien die bal in die opponente se doelgebied ingeskop word sonder om aan enige speler te raak en 'n opponent druk die bal sonder versuim dood of dit gaan dood deurdat dit regdeur die doelgebied beweeg het, het die span wat nie geskop het nie die keuse dat die skop weer geneem word of 'n skrum.

Vervang deur:

9. Indien die bal in die opponente se doelgebied ingeskop word sonder om aan enige speler te raak en 'n opponent druk die bal sonder versuim dood of dit gaan in die doelgrens in of oor die doodlyn, word daar aan die span wat nie geskop het nie 'n vryskop toegeken.

11. Indien die bal ná 'n ongeslaagde strafskop- of skepskoppoging deur die verdedigende span in die doelgebied doodgedruk word of die bal dood is omdat dit ná een van hierdie pogings deur die doelgebied uitgegaan het, word spel met 'n 22-meterinskop hervat.

Vervang deur:

11. Indien die bal, behalwe vanaf ’n afskop of skop om spel te hervat, deur ’n aanvallende speler in die doelgebied in gespeel of geneem word en deur ’n opponent doodgedruk word, word spel met ’n 22-meterinskop hervat.

12 geskrap

REËL 18 – GRENS, VINNIGE INGOOI EN LYNSTAAN

8. Waar die spel met ’n lynstaan hervat word en en watter span ingooi, word soos volg bepaal:

   a. Algemeen

Gebeurtenis	Ligging van die ingooimerk	Wie ingooi
~~’n Speler, in hul eie halfgebied, skop die bal binne die opposisie se 22 onregstreeks in die grens in. Die span het hetsy nie die bal in hulle eie halfgebied ingeneem nie, of ’n doodvat, losskrum of losgemaal het binne die halfgebied plaasgevind, of ’n opponent het die bal binne die halfgebied geraak. Hierdie variasie geld nie in geval van ’n afskop of enige tipe skop om spel te hervat nie.~~	~~Waar die bal die grenslyn bereik.~~	~~Die span wat skop.~~
Die baldraer beweeg in die grens in of skop die bal onregstreeks in die grens in ~~(buiten deur dit van binne hulle eie halfgebied binne die opposisie se 22 in die grens in te skop)~~	Waar die speler of die bal die grenslyn raak of die grond daarbuite.	Die opposisie.

12. Spanne vorm die lynstaan binne 30 sekondes nadat 'n merk aangedui is.. **Straf:** Vryskop.

Vervang deur:

12. Spanne vorm die lynstaan binne 15 sekondes nadat die assistentskeidsregter of grensregter die grensmerk aangedui het. **Straf:** Vryskop.

REËL 19 – SKRUM

4. Spanne moet gereed wees om die skrum te vorm binne 30 sekondes nadat die merk gemaak is. **Straf:** Vryskop.

Vervang deur:

4. Spanne moet gereed wees om die skrum te vorm binne 15 sekondes nadat die merk gemaak is. **Straf:** Vryskop.

5. Wanneer albei spanne 15 spelers het, bind agt spelers van elke span saam in die formasie soos in die diagram aangedui word. Elke span moet twee stutte en een haker in die voorry en twee slotte in die tweede ry hê. Drie agterryspelers van elke span voltooi die skrum. **Straf:** Strafskop.

Vervang deur:

5. 'n Skrum moet drie spelers van elke span hê. Al drie moet aan die skrum gebind bly totdat dit ten einde loop. **Straf:** Strafskop.

6 geskrap

7c geskrap

7d geskrap

23. 'n Voorryspeler moet nie doelbewus die bal by die tonnel uitskop in die rigting vanwaar dit ingegooi is nie. **Straf:** Vryskop.

Vervang deur:

23. 'n Voorryspeler moet nie doelbewus die bal by die tonnel of uit die skrum in die rigting van die opponente se doellyn uitskop nie. **Straf:** Strafskop.

36. Die skrum eindig:

b. Wanneer die bal die voete van die agterste speler bereik en dit deur daardie speler opgetel word of deur daardie span se skrumskakel gespeel word.

Vervang deur:

b. Wanneer die bal deur daardie span se skrumskakel gespeel word.

REËL 20 – STRAFSKOP EN VRYSKOP

8. 'n Speler mag die bal skop, skepskop of stelskop (maar nie om dit in die grens in te skop nie).

Vervang deur:

8. 'n Speler mag die bal skop of skepskop maar mag dit nie stelskop nie.

REËL 21 – DOELGEBIED

BAL DOODGESKOP DEUR DIE DOELGEBIED

Byvoeging:

Die hervattingskop moet geneem word binne 30 sekondes van die tydstip waarop die onsuksesvolle skop na die pale geneem is.

16. Indien 'n speler wat die bal dra binne die doelgebied opgehou word sodat die speler nie die bal kan druk of speel nie, is die bal dood. Spel hervat met 'n doellyn-inskop of 'n 5m-skrum, afhangende van hoe die bal die doelgebied binnegegaan het (reël 12.12a, en reël 19.1 ry 5).

Vervang deur:

16. Indien 'n speler wat die bal dra binne die doelgebied opgehou word sodat die speler nie die bal kan druk of speel nie, is die bal dood. Spel hervat met 'n vyfmeterskrum, in lyn met die plek waar die speler opgehou is. Die aanvallende span gooi in.

Variasies

10's

WORLD RUGBY

Die reëls van die spel is op 10e van toepassing, onderworpe aan die volgende variasies:

REËL 3 – SPAN

1. Elke span het gedurende spel nie meer as 15 spelers binne die speelgebied nie.

Vervang deur:

1. Elke span het gedurende spel nie meer as 10 spelers binne die speelgebied nie.

2 geskrap

4. Vir internasionale wedstryde kan 'n unie tot soveel as agt plaasvervangers nomineer.

Vervang deur:

4. 'n Span mag tot soveel as vyf plaasvervangers nomineer.

5. Vir ander wedstryde besluit die wedstrydorganiseerder hoeveel plaasvervangers genomineer mag word, tot 'n maksimum van agt.

Vervang deur:

5. Wedstrydorganiseerders mag die getal plaasvervangers verander wat 'n span mag nomineer en gebruik.

6. Plaasvervanging mag slegs gedoen word wanneer die bal dood is, en slegs met die toestemming van die skeidsregter.

Vervang deur:

6. 'n Span mag enige hoeveelheid spelers op enige tydstip gedurende 'n wedstryd vervang. Spelers wat op die speelveld kom, moet moet dit op die middellyn doen nadat die vervangde speler die speelveld verlaat het. **Straf:** Strafskop.

34 geskrap

REËL 5 – TYD

1. ’n Wedstryd duur nie langer nie as 80 minute nie (verdeel in twee helftes, elk nie langer nie as 40 minute plus verlore tyd), tensy die wedstrydorganiseerder die speel van ekstra tyd in ’n gelykop-wedstryd binne ’n uitklopkompetisie gemagtig het.

Vervang deur:

1. ’n Wedstryd is 20 minute lank (verdeel in twee helftes, elk nie meer as 10 minute lank nie), plus verlore tyd. Wedstrydorganiseerders kan die duur van die wedstryd verander. Wanneer ’n gelykop-wedstryd ekstra tyd vereis, hervat spel na ’n eenminuutbreek met periodes van nie langer as vyf minute nie. Ná elke periode ruil die spanne kante sonder ’n pouse.

2. Rustyd bestaan uit ’n pouse van nie langer nie as 15 minute, soos deur die wedstrydorganiseerder besluit. Gedurende hierdie tyd mag die spelers en wedstrydbeamptes die speelperk verlaat.

Vervang deur:

2. Rustyd bestaan uit ’n pouse van nie langer nie as twee minute

REËL 6 – WEDSTRYDBEAMPTES

3. Die skeidsregter reël die loting. Een van die kapteins skiet die munt op en die ander kaptein roep. Die wenner van die loting besluit om af te skop of om die kant kies. Indien die wenner van die loting besluit om ’n kant te kies, moet die opponente afskop, en omgekeerd.

Byvoeging:

a. Voordat ekstra tyd begin, reël die skeidsregter ’n loting op dieselfde manier as voor die wedstryd.

REËL 8 – AANTEKEN VAN PUNTE

7. Indien 'n drie aangeteken word, gee dit aan die span die reg om met 'n doelskop te poog, wat 'n stelskop of skepskop mag wees.

Vervang deur:

7. Indien 'n drie aangeteken word, gee dit aan daardie span die reg om met 'n doelskop te poog, wat 'n skepskop moet wees.

8. Die skopper:

b geskrap

c. Neem die skop binne 60 sekondes (speeltyd) van die tydstip waarop die drie toegeken is, selfs al val die bal om en moet dit weer gestel word. **Straf:** Skop is ongeldig.

Vervang deur:

c. Neem die skop binne 30 sekondes (speeltyd) van die tydstip waarop die drie toegeken is. **Straf:** Skop is ongeldig.

TYDENS ËN DOELSKOP GELD DIE VOLGENDE VIR DIE OPPONERENDE SPAN:

14. Al die opponerende spelers gaan terug tot agter hulle doellyn en mag nie oor daardie lyn gaan totdat die skopper die aanloop na die skop begin nie. Wanneer die skopper dit doen, mag hulle opstorm of spring om 'n doel te voorkom maar mag hulle nie fisiek deur ander spelers in hierdie aksies ondersteun word nie.

Vervang deur:

14. Alle opponerende spelers moet onmiddellik naby hulle 10-meterlyn bymekaarkom.

Straf: Indien die opponerende span by ’n doelskop oortree ,aar die skop is suksesvol, die bal raak en die skop suksesvol is, is die doelskop geldig. Indien die skop nie suksesvol is nie, neem die skopper weer die doelskop en word die opponerende span nie toegelaat om op te storm nie. Wanneer nog ’n skop toegelaat word, mag die skopper al die voorbereidings herhaal. Die skopper kan die tipe skop verander.

Vervang deur:

Straf: Indien die opponerende span by ’n doelskop oortree ,aar die skop is suksesvol, die bal raak en die skop suksesvol is, is die doelskop geldig. Indien die skop nie suksesvol is nie, neem die skopper weer die doelskop en word die opponerende span nie toegelaat om op te storm nie.

16 geskrap

21. Die skop moet geneem word binne 60 sekondes (speeltyd) van die tydstip waarop die hulle bedoeling te kenne gee om dit te doen, selfs al val die bal om en moet dit weer gestel word.
Straf: Skop is ongeldig en ’n skrum word toegeken.

Vervang deur:

21. Die skop moet geneem word binne 30 sekondes (speeltyd) van die tydstip waarop die span aangedui het dat dit hulle voorneme is om dit te doen.
Straf: Skop is ongeldig en ’n skrum word toegeken.

24. Die skopper stel die bal direk op die grond of op sand, saagsels of ’n skopring. Die skopper kan deur ’n steller bygestaan word. Niks anders mag gebruik word om die skopper te help nie. **Straf:** Skrum.

Vervang deur:

24. Die skop moet ’n skepskop wees. **Straf:** Skrum.

Byvoeging:

EKSTRA TYD

Byvoeging:

30. In ekstra tyd word die span wat eerste punte aanteken as die wenner verklaar, sonder enige verdere spel.

REËL 9 – VUILSPEL

29. Wanneer 'n speler gewaarsku en vir 10 minute geskors word, sal die skeidsregter aan daardie speler 'n geel kaart toon. Indien daardie speler later weer 'n geelkaartoortreding begaan, moet die speler afgestuur word.

Vervang deur:

29. Wanneer 'n speler gewaarsku en vir twee minute geskors word, sal die skeidsregter aan daardie speler 'n geel kaart toon. Indien daardie speler later weer 'n geelkaartoortreding begaan, moet die speler afgestuur word.

REËL 12 – AFSKOPPE EN SKOPPE OM SPEL TE HERVAT

4. Nadat 'n span punte aangeteken het, hervat hul opponente spel van op of agter die middelpunt van die halflyn. **Straf:** Die span wat nie geskop het nie, het die opsie dat die skop weer geneem word, of 'n skrum.

Vervang deur:

4. Nadat 'n span punte aangeteken het, hervat dieselfde span spel van op of agter die middelpunt van die halflyn. **Straf:** Vryskop.

5. Wanneer die bal geskop word:

    a. Moet spanmaats van die skopper agter die bal wees. **Straf:** Skrum.

Vervang deur:

    a. Moet spanmaats van die skopper agter die bal wees. **Straf:** Vryskop.

6. Die bal moet die 10-meterlyn bereik. **Straf:** Die span wat nie geskop het nie, het die opsie dat die skop weer geneem word, of 'n skrum.

Vervang deur:

6. Moet die bal die 10-meterlyn bereik. **Straf:** Vryskop.

8. Indien die bal direk in die grensgebied in beweeg, kies die span wat nie geskop het nie een van die volgende:
   a. Die skop word weer geneem.
   b. Skrum.
   c. Lynstaan.
   d. Vinnige ingooi.

Vervang deur:

8. Moet die bal nie direk in die grens ingaan nie. **Straf:** Vryskop.

9. Indien die bal in die opponente se doelgebied ingeskop word sonder om aan enige speler te raak en 'n opponent druk die bal sonder versuim dood of dit gaan dood deurdat dit regdeur die doelgebied beweeg het, het die span wat nie geskop het nie die keuse dat die skop weer geneem word of 'n skrum.

Vervang deur:

9. Indien die bal in die opponente se doelgebied ingeskop word sonder om aan enige speler te raak en 'n opponent druk die bal sonder versuim dood of dit gaan in die doelgrens in of oor die doodlyn, word daar aan die span wat nie geskop het nie 'n vryskop toegeken.

REEËL 19 – SKRUM

5. Wanneer albei spanne 15 spelers het, bind agt spelers van elke span saam in die formasie soos in die diagram aangedui word. Elke span moet twee stutte en een haker in die voorry en twee slotte in die tweede ry hê. Drie agterryspelers van elke span voltooi die skrum. **Straf:** Strafskop.

Vervang deur:

5. ’n Skrum moet vyf spelers van elke span in twee rye hê. Elke voorry bestaan uit twee stutte en ’n haker en die tweede ry bestaan uit twee slotte. Al vyf moet aan die skrum gebind bly totdat dit ten einde loop en mag nie hulle binding verbreek om die bal te speel nie. **Straf:** Strafskop.

6 geskrap 7d geskrap

36. Die skrum eindig:

    b. Wanneer die bal die voete van die agterste speler bereik en dit deur daardie speler opgetel word of deur daardie span se skrumskakel gespeel word.

Vervang deur:

    b. Wanneer die bal deur daardie span se skrumskakel gespeel word.

REËL 20 – STRAFSKOP EN VRYSKOP

8. ’n Speler mag die bal skop, skepskop of stelskop (maar nie om dit in die grens in te skop nie).

Vervang deur:

8. ’n Speler mag die bal skop of skepskop maar mag dit nie stelskop nie.

Variasies
GAME-ON

WORLD RUGBY

Die wette van die spel is ten volle van toepassing op die ìGame-Onî wêreldwye variasies, onderhewig aan die volgende variasies wat op 'n diskresionêre grondslag deur unies en streke toegepas kan word. Hierdie reëls kan op 'n individuele grondslag gekies word en daar is geen vereiste om almal gelyktydig te gebruik nie.

Die wêreldwye spelvariasies is gemik op die onderpunt van die gemeenskapspel waar werwing en behoud dikwels groot uitdagings is. Dit is elke unie se verantwoordelikheid om te bepaal wat binne hulle jurisdiksie die gemeenskap uitmaak.

REËL 1: DIE VELD

3. Die afmetings van die speelgebied word op die gronddiagram aangetoon.

Vervang deur:

3. Die afmetings van 'n speelveld is aanpasbaar en moet aan die behoeftes van die gemeenskap en die aantal spelers voldoen, byvoorbeeld: 10-perssoonrugby op 'n halwe speelveld gespeel, met spel wat van grenslyn tot grenslyn plaasvind en met alle doelskoppe wat by een stel pale geneem word

REËL 2: DIE BAL

Byvoeging:

4. Volwasse gemeenskapspelers mag 'n nommer 4-, 4.5- of 5-bal gebruik

REËL 3: SPAN

2. 'n Wedstrydorganiseerder kan magtig dat wedstryde met minder as 15 spelers in elke span gespeel word.

Vervang deur:

2. 'n Wedstrydorganiseerder kan magtig dat wedstryde met minder as 15 spelers in elke span gespeel word, met 'n minimum van 10. Spanne moet 'n gelyke getal spelers hê.

13. Skrums sal onbestrede word as enigeen van die spanne nie ’n behoorlik afgerigte voorry op die veld kan bring nie of as die skeidsregter dit beveel.

Vervang deur:

13. Selfs van die begin van die wedstryd af, in geval dat een van die spanne nie ’n behoorlik afgerigte voorry op die veld kan bring nie of indien die skeidsregter so beveel, moet skrums onbestrede wees

14. ’n Wedstrydorganiseerder kan die voorwaardes bepaal waaronder ’n wedstryd met onbetwiste skrums mag begin.

Vervang deur:

14. ’n Wedstrydorganiseerder kan bepaal dat wedstryde met verminderde getalle in die skrum, onbetwiste skrums of die onder-19-variasie van ’n maksimum stoot van slegs 1,5 m gespeel kan word. Spanne moet gelyk ’n gelyke getal spelers hê

34. ’n Wedstrydorganiseerder mag rollende taktiese plaasvervangers op omskrewe vlakke van die spel binne hul jurisdiksie implementeer. Die getal omruilings mag nie 12 oorskry nie. Die administrasie en reëls met betrekking tot rollende plaasvervangers is die verantwoordelikheid van die wedstrydorganiseerder.

Vervang deur:

34. ’n Wedstrydorganiseerder mag “rollende plaasvervangings” implementeer waardeur spelers na die speelveld kan terugkeer solank hulle nie beseer is nie. Daar is geen beperkings op die getal omruilings nie

Byvoeging:

ANDER GAME-ON VARIASIES

Byvoeging:

35. ’n Wedstrydorganiseerder kan ook die halfwedstrydreël toepas waarvolgens alle spelers ten minste ’n halwe wedstryd moet speel.

Byvoeging:

36. ’n Wedstrydorganiseerder kan op spesifieke groepe mense in die bevolking fokus as ’n werwings-/retensie-inisiatief met gewigsgebaseerde kompetisies, byvoorbeeld: onder 70 kg

REEËL 5: TYD

3. In nie-internasionale wedstryde kan die wedstrydorganiseerder besluit om die lengte van 'n wedstryd te verminder. Indien die wedstrydorganiseerder nie besluit nie, kom die spanne ooreen oor die lengte van 'n wedstryd. As hulle nie kan saamstem nie, besluit die skeidsregter.

Vervang deur:

3. Wedstryde moet 'n minimum van 40 minute duur, maar kan in gelyke helftes, kwarte of derdes verdeel word.

REEËL 8: PUNTE AANTEKEN

8. Die skopper:

   b. Neem die skop in die speelveld op 'n lyn deur die plek waar die drie toegeken is, parallel met die grenslyne.

Vervang deur:

   b. Indien deur die wedstrydorganiseerder bepaal, neem die skop voor die pale

REEËL 9: VUILSPEL

13. 'n Speler mag nie 'n teenstander vroeg, laat of gevaarlik doodvat nie. Gevaarlike doodvatte sluit in, maar is nie beperk nie tot, om 'n teenstander bo die skouerlyn dood te vat of te probeer doodvat, selfs al begin die doodvat onder die skouerlyn.

Vervang deur:

13. 'n Speler mag nie 'n teenstander vroeg, laat of gevaarlik doodvat nie. Gevaarlike doodvat te sluit in, maar is nie beperk nie tot, om 'n teenstander bo heuphoogte dood te vat of te probeer doodvat, selfs al begin die doodvat onder die skouerlyn. Middellyf kan vervang word deur "tepellyn", sodat wedstrydorganiseerders in effek drie keuses het: skouer (soos volgens die huidige reël), tepellyn of heuphoogte.

REEËL 14:DOODVAT

BEGINSEL

Byvoeging:

As wedstrydorganiseerders die wêreldwye heuphoogte-doodvatvariasie gebruik, word daar aanbeveel dat hulle ook verseker dat baldraers nie hul liggaamshoogte laat sak nie en dat dubbeldoodvatte gestraf word

REËL 17: SKOONVANG

4. ’n Skoonvang mag nie geneem word van ’n afskop of ’n herbeginskop nadat punte aangetek is nie.

Vervang deur:

4. ’n Skoonvang mag nie geneem word van ’n afskop of ’n herbeginskop nadat punte aangetek is of van ’n aanvallende skop van binne die 22 m nie.

REËL 18: GRENS, VINNIGE INGOOI EN LYNSTAAN

BEGINSEL

Byvoeging:

Wedstrydorganiseerders mag bepaal dat spanne nie in die lynstaan moet lig en/of meeding nie

REËL 19:SKRUM

Byvoeging:

40. Wedstrydorganiseerders kan die getalle in ’n betwiste skrum verminder (onderhewig aan reël 19.6), die onder-19-variasie van ’n maksimum stoot van slegs 1,5 m toepas, of onbetwiste skrums implementeer

REËL 20:STRAFSKOP EN VRYSKOP

8. Die skopper mag die bal kortskop, skepskop of stelskop (behalwe vir 'n skop in die grens in).

Vervang deur:

8. Indien die strafskop of vryskop binne die span se eie halfgebied geneem word, mag die skopper die bal steekskop, skepskop of stelskop (behalwe vir 'n skop in die grens in). As dit binne die teenstanders se halfgebied geneem word, moet die strafskop of vryskop onmiddellik getik en gespeel word.

Wedstrydbeamptetekens

WORLD RUGBY

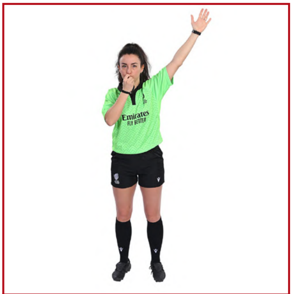
Primêre skeidsregterstekens

Skrum

Skouers ewewydig met grenslyn. Arm horisontaal, wys in die rigting van die span wat die bal moet ingooi.

Vryskop

Skouers ewewydig met die grenslyn. Arm reghoekig by die elmboog gebuig, bo-arm wys in die rigting van die nie-oortredende span.



Strafskop

Skouers ewewydig met die grenslyn. Arm skuins opgesteek en wys in die rigting van die nie-oortredende span.

Voordeel

Arm uitgestrek, middellyfhoogte, in die rigting van die nie-oortredende span, vir 'n tydperk van ongeveer vyf sekondes.

Drie en strafdrie

Skeidsregter se rug na die doodlyn. Arm vertikaal opgesteek.

Geen drie nie

Arms voor die liggaam gekruis en dan weer na die sye terugbeweeg.

22-meterinskop / Doellyn-inskop

Arm wys na die betrokke uitvallyn.

Sekondêre skeidsregterstekens

SKRUM

Vorentoe gooi of vorentoe aangee

Hande beweeg asof ’n denkbeeldige bal vorentoe aangee.

Vorentoe aanslaan

Arm gestrek met oop hand bo kop, en dit beweeg vorentoe en agtertoe.

Ball onspeelbaar in losskrum of doodvat

Skouers parallel met die grenslyn, arm horisontaal en wys na die span wat die bal moet ingooi, terwyl die ander arm en hand gewys word in die rigting van die ander span se doellyn terwyl dit vorentoe en agtertoe beweeg word.

Bal onspeelbaar in die losgemaal

Arm uitgestrek om skrum toe te ken aan kant wat nie aan begin van losgemaal in besit was nie. Ander arm uitgesteek asof voordeel aandui en dan oor die liggaam geswaai met die hand wat op die teenoorgestelde skouer eindig.

Skrum deur meer as 90 grade geswaai

Draaibeweging met wysvinger bokant die kop.

Skewe ingooi by lynstaan

Skouers ewewydig met grenslyn. Hand bokant kop dui aan dat die vlug van die bal skeef was.

Bal binne doelgebied in lug gehou

Spasie tussen hande dui aan dat bal nie gedruk is nie.

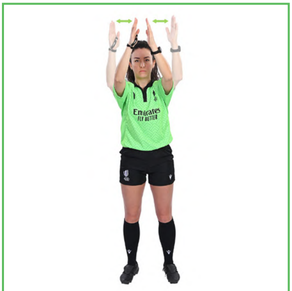
VRYSKOP

Voet-op deur voorryspeler

Lig voet op en raak voet.

Ingooi in skrum nie reguit nie

Hande op kniehoogte en boots aksie van skewe ingooi na.



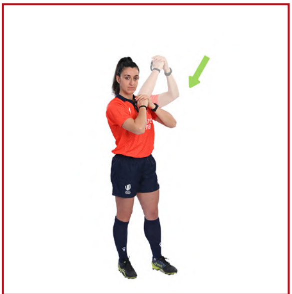
Sluit van spasies in lynstaan

Beide hande op ooghoogte, wys opwaarts, palms na binne. Hande kom by mekaar met saamdrukaksie.

Te vroeg oplig en oplig in lynstaan

Beide vuiste voor lyf gebal, op middellyfhoogte, en maak opligbeweging.

STRAFSKOP



Los bal nie onmiddellik in die doodvat nie

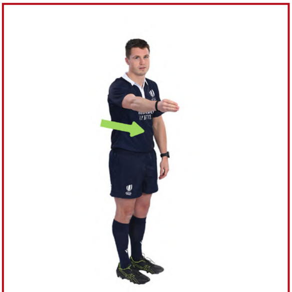
Beide arms naby die bors asof 'n denkbeeldige bal vasgehou word.

Doodvatter los nie doodgevatte speler nie

Arms word bymekaar bring asof 'n speler gegryp word en dan oopmaak asof 'n speler gelos word.

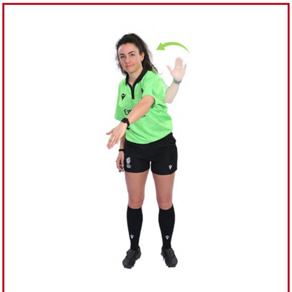
Doodvatter of doodgevatte speler rol nie weg nie

'n Sirkelbeweging met die vinger en arm wat weg vanaf die lyf beweeg.



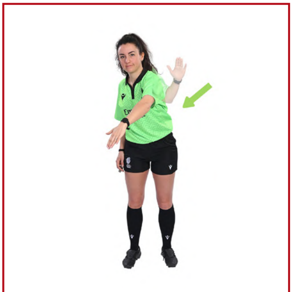
By 'n doodvat van die verkeerde rigting af inkom

Arm word horisontaal gehou en dan in 'n halfsirkel geswaai.



Opsetlik op 'n speler val

Gekromde arm maak gebaar om handeling van vallende speler na te boots. Teken word gemaak in die rigting waarin die oortredende speler geval het.



Naby doodvat grond toe duik

Reguit arm wat afwaarts wys om duikhandeling na te boots.

By ’n losskrum of losgemaal aansluit voor die agterste voet en van die kant

Die hand en die arm word horisontaal gehou en sywaarts beweeg.

Losskrum of losgemaal opsetlik laat ineenstort

Beide arms op skouerhoogte asof om teenstander gebind. Bolyf word laat sak en gedraai asof teenstander aftrek wat bo-op hom is.

Stut trek teenstander af

Gebalde vuis en gebuigde arm. Gebaar boots aftrek van teenstander na.

Stut wat aan opponent trek

Gebalde vuis en arm reguit, skouerhoogte. Gebaar boots trek aan opponent na.

Versuim om te bind

Een arm reguit gestrek asof gebind. Ander hand beweeg op en af teen die arm om die omvang van ’n volledige binding aan te dui.

Hantering van bal in losskrum of skrum

Hand op grondvlak, maak ’n veebeweging, asof die bal hanteer.

WEDSTRYDBEAMPTE-TEKENS

Stampspring in lynstaan

Arm horisontaal, elmboog wys uitwaarts. Arm en skouer beweeg uitwaarts asof teenstander stamp.

Op speler leun in lynstaan

Arm horisontaal, by elmboog gebuig, palm na onder. Afwaartse beweging.

Stoot teenstander in lynstaan

Beide hande op skouerhoogte met palms na buite en maak stootgebaar.

Onkant in die lynstaan

Hand en arm beweeg horisontaal voor bors verby in rigting van oortreding.

Obstruksie in oop spel

Arms voor die bors gekruis, haaks oor mekaar, soos 'n oop skêr.

Onkant by skrum, losskrum en losgemaal

Skouers ewewydig met grenslyn, arm hang reguit af, swaai met 'n boog langs die onkantlyn.

Onkant volgens 10-meterreël of nie 10 meter by strafskoppe en vryskoppe nie.

Beide hande word oop bokant die kop in die lug gehou.

Hoogvat (vuilspel)

Hand beweeg horisontaal oor voorkant van nek.

Trap (vuilspel)

Trapbeweging of soortgelyke gebaar om oortreding aan te dui.

Vuishou (vuilspel)

Slaan met gebalde vuis in oop handpalm.

Teëpraat (bevraagtekening van skeidsregter se beslissing)

Uitgestrekte arm met hand wat oop- en toemaak om praat na te boots.

Ander tekens

Vorming van 'n skrum

Elmboë gebuig, hande bo kop met vingers wat raak.

Onkantkeuse: strafskop op skrum

Een arm soos vir strafskop. Ander arm wys na plek waar skrum in plaas van strafskop geneem mag word.

Fisioterapeut benodig

Een arm in die lug beteken fisioterapeut word vir beseerde speler benodig.

Dokter benodig

Beide arms in die lug bo die kop dui aan 'n dokter en/of draagbaar word vir beseerde speler benodig.

Bloeiende wond

Gekruisde arms bo die kop dui aan speler het bloeiende wond en mag tydelik vervang word.

Tydhouer moet die horlosie stop en begin

Een arm in die lug gehou en fluitjie word geblaas wanneer horlosie gestop of begin moet word.

WEDSTRYDBEAMPTE-TEKENS

Evaluering van 'n kopbesering benodig

Opgeligte arm buig om die kop te raak en word reguit gemaak.

Tyd af

Arms maak 'n T-vorm.

Árbitro quer consultar o árbitro de vídeo (TMO)

Uitgestrekte wysvingers teken 'n reghoek om 'n televisieskerm voor te stel.

Geelkaart

Die kaart wat deur die skeidsregter aan 'n speler getoon word om aan te dui dat die speler gewaarsku en tydelik geskors is.

Rooikaart

Die kaart wat deur die skeidsregter aan 'n speler getoon word om aan te dui dat die speler permanent van die wedstryd uitgesluit is.

Assistentskeidsregterstekens

Doelskop geslaagd

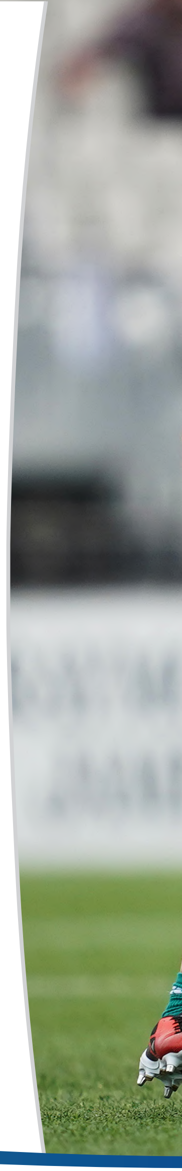
Steek vlag op om aan te dui dat die bal oor die dwarsbalk en tussen die pale deur is.

Grens en span om te gooi

Steek vlag met een arm op, beweeg na merk op die grens en staan daar, terwyl die ander arm wys na die span wat daarop geregtig is om te gooi.

Vuilspel

Hou vlag horisontaal en wys veld-in reghoekig met die grenslyn.



WORLD RUGBY

World Rugby House,
8-10 Pembroke Street Lower,
Dublin 2, Ireland

Tel +353-1-240-9200
Email laws@worldrugby.org

www.world.rugby