



ONZE GUPPEN & TURVEN GAAN TAG RUGBY SPELEN!

HOE WERKT HET?

TAG Rugby is een speelse manier om het rugbyspel eigen te maken. TAG is een veilige introductie van het rugbyspel zonder contact.

Spelplezier staat voorop.

ALGEMEEN

	TURVEN	GUPPEN
Aantal spelers	Zeven.	Zes
Wissels	Onbeperkt.	Onbeperkt.
Coach	In het veld toegestaan.	In het veld toegestaan.
Veldgrootte	30 x 22 meter exclusief trygebieden van 2 meter diep.	25 x 18 meter exclusief trygebieden van 2 meter diep.
Balmaat	3	3
Wedstrijdduur	2 x 12 minuten (enkele wedstrijd). 2 x 10 minuten (2 wedstrijden). Maximaal 60 minuten speeltijd per dag. Geen blessuretijd bijtellen.	2 x 10 minuten (enkele wedstrijd). 2 x 7 minuten (2 wedstrijden). Maximaal 60 minuten speeltijd per dag. Geen blessuretijd bijtellen.
Scrum / line-out	Geen, spelhervattingen d.m.v. vrije pass.	Geen, spelhervattingen d.m.v. vrije pass.
Kicken	Niet kicken.	Niet kicken.
Hand-off	Niet toegestaan (gevaarlijk spel). Bal mag in één arm gedragen worden zolang de andere arm/hand niet als hand-off wordt gebruikt of de tag er wordt afgeschermd.	Niet toegestaan (gevaarlijk spel). Bal mag in één arm gedragen worden zolang de andere arm/hand niet als hand-off wordt gebruikt of de tag er mee wordt afgeschermd.
mee Tackelen	Fysiek contact is niet toegestaan.	Fysiek contact is niet toegestaan.
TAGs	Twee linten vastgeplakt aan een band rondom de heup aan weerszijde. De linten mogen niet door kleding of andere middelen afgeschermd worden. Een speler kan niet deelnemen aan het spel zolang de linten niet juist zijn bevestigd.	Twee linten vastgeplakt aan een band rondom de heup aan weerszijde. De linten mogen niet door kleding of andere middelen afgeschermd worden. Een speler kan niet deelnemen aan het spel zolang de linten niet juist zijn bevestigd.

Indien het aantal TAGs van 5 te moeilijk of te makkelijk is, mag de scheidsrechter het aantal van 5 veranderen. Variatie: Indien een verdediger twee lintjes in één keer tagt van de baldrager, gaat de bal naar de tegenstander.

AANVANG & HERSTART

1. START:

Altijd vrije pass. Bij aanvang/herstart hoeft de bal bij het aantikken met voet niet even los gelaten worden.

2. HOE

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

3. AFSTAND

Tegenstander(s) op 5 meter afstand. Tegenstander(s) mogen oplopen wanneer de bal door de speler van de aanvallende partij met zijn/haar voet is aangetikt.

4. WAAR

Op plaats van de overtreding, minimaal 2 meter van zijlijn en minimaal 5 meter van de tryline. Bij aanvang en herstart na try: midden van het veld. De startende speler mag niet zelf met de bal gaan lopen en is verplicht eerst de bal aan een medespeler af te passen.

ADVIEZEN AAN SCHEIDS

Een try is 1 punt.

Wees niet té strikt/streng maar ook niet te soepel. Een goede mix en een coachende scheidsrechter houdt het spel voor deze leeftijd levendig en leuk.

Let goed op de afstand van minimaal 5 meter van het verdedigend team bij aanvang of herstart.

In het kader van de algemene opleiding van spelers en in het bijzonder de voorbereiding van 2e jaars turven op de overgang naar de benjamins voor het seizoen daarop, kunnen teams in het loop van het seizoen tijdens trainingen kiezen voor het spelen met tackle i.p.v. tags. Voor wedstrijden in districtverband bij voorkeur niet eerder dan maart en in samenspraak met de tegenstander en scheidsrechter beslissen of er met tackle i.p.v. tags wordt gespeeld.

De tackle mag niet hoger zijn dan de navel. Voor de ruck en maul gelden dezelfde regels als bij de benjamins. Buiten de hiergenoemde aanpassingen gelden de officiële senioren spelregels. Overtredingen in het trygebied worden bestraft zoals overtredingen in het veld

In de rust kan de scheidsrechter desgewenst de spelers bij elkaar roepen om even enkele spelregels die van belang zijn toe te lichten.

TACKEL > TAG

1. TACKELAAR

Bij 1 lint afgepakt => (= TAG), bal verplicht overspelen. Bij 5 succesvolle TAGS gaat de bal naar de tegenstander.

De verdediger houdt het lint boven zijn hoofd en roept luid 'tag'. De scheidsrechter telt hardop het aantal tags. Verdedigers moeten één meter afstand naar achteren nemen om de baldrager de bal te laten spelen naar een medespeler. Ze mogen onder geen beding de bal uit de handen slaan van de tegenpartij of de tegenpartij ernstig hinderen om de bal te spelen. De baldrager mag niet 360 graden om zijn as (rondjes maken) draaien om de tackelaar te ontwijken.

2. BALDRAGER

Eenmaal getackeld, moet de baldrager zo snel mogelijk stoppen en de bal binnen 2 seconden passen naar een medespeler. Beginnelingen krijgen meer tijd.

3. SCOREN

Spelers kunnen nog 1 stap zetten om te scoren nadat ze zijn getackeld. Als ze door hun snelheid meerdere stappen hebben gezet, dan moeten ze de bal passen naar een medespeler, ook als ze dan al over de trylijn zijn.

4. LINT

Lint(en) moeten door de "tackelaar" terug worden gegeven aan de "getackelde" speler (dus niet op de grond gooien).

Na het tackelen, mogen zowel de tackelaar als de getackelde speler niet eerder aan het spel deelnemen dan wanneer de getackelde speler:

- de tag heeft terug gekregen van de tackelaar,
- deze weer aan de band rondom de heup is bevestigd.

5. OFFSIDE

Na een TAG moeten de verdedigers achter de buitenspellijn staan. De spelers die in off-side positie toch deelnemen aan het spel worden eerst gewaarschuwd. Als er herhaaldelijk sprake is van buitenspel, zal de scheidsrechter over gaan tot een vrije pass.

De scheidsrechter ziet toe dat er geen verdedigers bewust blijven hangen om zo een pass van de aanvallende partij te voorkomen. De scheidsrechter kan dit kenbaar maken door te roepen "achter de bal". In overleg, bv bij de guppen, kan er besloten worden om na 6 tags (1 lintje er maar afgetrokken) de bal aan de andere partij te geven.

6. STRAFMAATREGELEN

De speler die een ernstige overtreding begaat (gevaarlijk spel, opstandigheid, wangedrag) kan een officiële waarschuwing krijgen of eruit gestuurd worden. Wordt er een speler uitgestuurd dan roept de scheidsrechter de betreffende speler en zijn/haar coach bij zich om uit te leggen waarom hij/zij deze beslissing neemt. De scheidsrechter adviseert de coach om een wisselspeler in te brengen voor de speler die uit het veld is gestuurd.