



## ***Tornooireglement 2020***

## REGLEMENTEN EN REGELS VAN FLANDERS OPEN RUGBY

***BELANGRIJK: Een team dat een speler jonger dan 18 jaar zou opstellen, moet het Tornoisecretariaat hiervan inlichten!***

Het Flanders Open Rugby (FOR) toernooi wordt gespeeld onder de World Rugby Laws of the Game of Rugby Football inclusief de Ten-a-side variaties (zie hieronder de volledige tekst van de World Rugby variaties). **De volgende specifieke aanpassingen zullen echter worden toegepast tijdens dit toernooi:**

### **1. Officials**

Elk team duidt vóór de aanvang van de wedstrijd een bevoegd lijnrechter aan.

Voor de halve finales en finales van de “Cup” en “Beer Cup” competities zullen 3 officials aangeduid worden (1 scheidsrechter en 2 assistent-scheidsrechters).

### **2. Speelduur (Law 5.1)**

Alle wedstrijden, behalve de finales, duren 10 minuten per helft met 2 minuten rust, vermeerderd met eventuele verloren tijd.

De finale duurt 15 minuten per helft met 2 minuten rust.

Tijdens de “knock-out” fase:

- In geval van gelijkspel en indien extra tijd vereist is, wordt de extra tijd, na 1 minuut rust, gespeeld in periodes van 5 minuten. Na elke helft wisselen de teams zonder tussenperiode. (Laws 5.6)
- Het team dat tijdens de extra tijd als eerste punten scoort wint de wedstrijd. Er wordt niet verder gespeeld. (Law 9.B.4).

### **3. Scoringmethode (Law 8.1.B)**

Na een try worden **geen conversies** genomen.

### **4. Foul Play (Law 9 Gele en Rode kaarten )**

De sinbin (gele kaart) zal van toepassing zijn gedurende heel het toernooi. De bestrafte speler zal plaatsnemen achter de dead-ball-line van het In-Goal gebied van de tegenstander voor **precies 2 minuten effectieve speeltijd van zodra de geschorste dat gebied heeft bereikt.**

Tijdens de halve finales en finales, waar meer officials beschikbaar zijn, dienen sin-bin spelers in de buurt van de middenlijn te blijven.

Alle spelers die voor Foul-Play met een rode kaart worden uitgesloten, zullen tevens worden uitgesloten voor de rest van het toernooi. De namen van de speler en van het team zullen door de scheidsrechter doorgegeven worden aan het wedstrijdsecretariaat (Game Office), dat een verslag kan sturen naar de overkoepelende rugbyorganisatie waar de speler of het betreffende team onder ressorteert.

## **5. Scheidsrechtersverslag**

Na elke wedstrijd moeten de kapiteins van beide teams het scheidsrechtersverslag ondertekenen. Na ondertekening van het scheidsrechtersverslag worden de score en alle andere elementen van het verslag beschouwd als definitief. Alle opmerkingen of klachten moeten aan de scheidsrechter worden overgemaakt vóór ondertekening van het verslag, daar nadien op geen van deze elementen beroep mogelijk is.

## **6. Competitiesysteem**

1. Alle beslissingen in verband met de reeksindeling van de teams behoren uitsluitend tot de bevoegdheid van de toernooiorganisatie. De toernooiorganisatie is ingedeeld in 2 secretariaten, een “toernooisecretariaat” (Tournament Secretariat) dat alle logistieke zaken van het toernooi behandelt en een “wedstrijdsecretariaat” (Game Office) dat alle sportieve kwesties behandelt.
2. Voor het eerste deel van het toernooi spelen de ploegen tegen de andere teams uit hun reeks.
3. In elke reeks zullen 3 punten toegekend worden voor winst, 2 punten voor een gelijkspel en 1 punt bij verlies. Indien een ploeg niet op tijd op de aftrap is of forfait geeft ontvangt ze geen punten.
4. Er wordt geen extra tijd gespeeld tijdens de reeksen.
5. Een team dat speelt in de “Cup”-competitie (Heren, Dames, Veteranen) moet zaterdagochtend uiterlijk tegen 10u00 een spelerslijst indienen op het wedstrijdsecretariaat met vermelding van de namen van hun spelers. Enkel die spelers die voorkomen op deze lijst kunnen opgesteld worden in dat team. Elke speler mag slechts op de lijst van één ploeg voorkomen en mag niet meer deelnemen aan wedstrijden van andere teams. Indien een Cup team een wedstrijd speelt met een of meerdere spelers die niet bij dit team geregistreerd zijn, wordt de wedstrijd als forfait beschouwd.
6. De reekswinnaar is het team met het hoogste aantal punten. Indien twee teams met hetzelfde aantal punten zouden eindigen zullen de plaatsen als volgt vastgelegd worden:
  - a) het team met het hoogste puntenverschil tussen punten “voor” minus punten “tegen” wint de wedstrijd. Als na (a) de teams nog steeds gelijk staan dan:
  - b) wint het team met het hoogste aantal gescoorde punten de wedstrijd. Als na (b) de teams nog steeds gelijk staan dan:
  - c) de winnaar van de wedstrijd die ze onderling betwistten wint de wedstrijd. Als na (c) de teams nog steeds gelijk staan dan:
  - d) wint het team met het minste aantal rode kaarten.
  - e) wint het team met het minste aantal gele.
  - f) de winnaar wordt bepaald door een toss met een muntstuk.

Teams die zich willen terugtrekken uit het toernooi om welke reden dan ook, moeten zo snel mogelijk het wedstrijdsecretariaat informeren om voorafgaande goedkeuring te krijgen. Dit is bijzonder belangrijk niet alleen voor dag 1 van het toernooi maar ook voor dag 2 wanneer het nieuwe toernooischema wordt opgesteld.

## **7. Kwetsuren**

1. Indien een ploeg door kwetsuren of andere omstandigheden onvoldoende spelers overhoudt (<10), mag die ploeg aangevuld worden met spelers van andere ploegen of uit de “reserve pool” (lijst beschikbaar op het wedstrijdsecretariaat), behalve indien het een wedstrijd voor de “Cup”-competitie betreft.
2. Dergelijke vervangingen moeten geregistreerd worden bij het wedstrijdsecretariaat. Artikel 6.5 (betreffende het competitiesysteem) zal tijdens de “Cup”-competitie toegepast worden.

## **8. Veteranen**

1. Open voor iedereen ouder dan 35 maar het is belangrijk te weten dat open en genietbaar rugby het doel is. Geen overdadig spel en onsportief gedrag.
2. Geen team zal een speler onder 35 opstellen.
3. Elk team moet een spelerslijst voorleggen aan het wedstrijdsecretariaat, met vermelding van de namen, de geboortedatum en paspoortnummers, Identiteitskaartnummers of spelerslicenties van al hun spelers. Enkel deze spelers kunnen tijdens het toernooi spelen. Elke wijziging in deze spelerslijst tijdens het toernooi moet aan het wedstrijdsecretariaat worden gemeld.

## **9. Gedrag, Uitsluiting, Reservespelers**

1. De toernooiorganisatie behoudt zich het recht voor een scheidsrechtersrapport door te sturen naar de relevante overkoepelende rugbyorganisatie. Elke door een rode kaart geschorste speler dient de beslissing te aanvaarden zonder verder misbruik of agressie van welke aard ook na de wedstrijd en voor de rest van het toernooi.
2. Door de omvang van het toernooi is de aanwezigheid van rugbyspelers in de stad aanzienlijk. De gastvrijheid die aan zoveel rugbyspelers wordt verleend, mag niet worden beschadigd. Daarom eigent de organisatie zich het recht toe dat teams, of spelers van teams, welke zich naar haar oordeel hebben misdragen, het jaar daaropvolgend worden uitgesloten van deelname. Het betreffende team alsook haar overkoepelende rugbyorganisatie zal daarvan schriftelijk, en met redenen omkleed, bericht ontvangen van de toernooiorganisatie.
3. Het wedstrijdsecretariaat zal een lijst bijhouden met beschikbare spelers die wensen te spelen voor teams die door kwetsuren of andere omstandigheden onvoldoende spelers overhoudt. Al deze beschikbare spelers kunnen zich aanmelden bij het wedstrijdsecretariaat.

**VOOR ALLE TE NEMEN BESLISSINGEN EN BETWISTINGEN TIJDENS HET TORNOOI DIE NIET HIERBOVEN VERMELD ZIJN, ZAL ENKEL HET WEDSTRIJDSECRETARIAAT BEVOEGD ZIJN**

## WORLD RUGBY LAWS

### **10S VARIATIES**

*Bepaalde variaties zijn licht aangepast in overeenstemming met het Reglement van de Flanders Open*

### **3. Team**

Aantallen

1. Een team kan tijdens de wedstrijd niet meer dan 10 spelers hebben in het speelgebied.
4. Een team kan maximum 5 vervangers nomineren.
6. Een team mag een onbeperkt aantal spelers op ieder moment in de wedstrijd vervangen of wisselen.

Spelers die het speelveld willen betreden moeten dat vanaf de middenlijn doen, nadat de vervangen of gewisselde speler het speelveld verlaten heeft.

Sanctie: Strafschop.

### **5. Tijd**

1. Een wedstrijd duurt 20 minuten (verdeeld in twee helften van elk niet langer dan 10 minuten), plus verloren tijd. In geval van gelijkspel en indien extra tijd vereist is, wordt de extra tijd, na 1 minuut rust, gespeeld in periodes van 5 minuten. Na elke helft wisselen de teams zonder tussenperiode.
2. Tussen twee speelhelften is een interval van maximum twee minuten.

### **6. Wedstrijdofficials**

3a. Voor de aanvang van de extra tijd, organiseert de scheidsrechter een toss op dezelfde manier als bij de aanvang van de wedstrijd.

### **8 Scoring**

Strafschop

21. De kick moet genomen worden binnen de 30 seconden (speeltijd) nadat het team de intentie aangeeft om op doel te kicken. Sanctie: Kick wordt niet toegestaan en scrum wordt toegekend.
24. De kick moet een drop-kick zijn. Sanctie: Scrum.

Extra tijd

30. Tijdens de extra tijd wint het team dat als eerste punten scoort de wedstrijd. Er wordt niet verder gespeeld.

### **9 Foul play**

28. Wanneer een speler na verwittiging wordt geschorst voor twee minuten, toont de scheidsrechter deze speler een gele kaart. Indien deze speler later opnieuw een overtreding begaat die met een gele kaart wordt bestraft, moet hij het spel verlaten.

## 12 Aftrap en herstartkicks

4. Na een score, neemt het team dat heeft gescoord de aftrap met een drop-kick. De drop-kick moet worden genomen op of achter het midden van de middenlijn.  
Sanctie: Vrije schop.
5. Wanneer de bal wordt gekickt:
  - a. Moet het gehele team van de kicker zich achter de bal bevinden. Sanctie: Vrije schop.
6. Moet de bal de 10-meterlijn bereiken. Sanctie: Vrije schop.
8. De bal mag bij de aftrap niet direct over de zijlijn gaan. Sanctie: Vrije schop.
9. Indien de bal in het doelgebied van de tegenstander wordt gekickt zonder contact met een speler en de tegenstander drukt de bal onmiddellijk, of als de bal doodgaat door op of over de doelzijlijn of achterlijn te gaan wordt een vrije schop toegekend aan het team dat niet gekickt heeft.

## 19. Scrum

5. Een scrum bestaat uit vijf spelers in twee rijen van elk team. De eerste rij bestaat uit twee props en een hooker, de tweede rij uit twee locks. Alle vijf spelers moeten gebonden blijven tot het einde van de scrum en mogen de binding niet loslaten om de bal te spelen. Sanctie: Strafschop.

Een scrum beëindigen

36. De scrum eindigt:

- b. Wanneer de bal gespeeld wordt door de scrum-half van het team.

## 20 Strafschop en vrije schop

Een strafschop of vrije schop nemen

8. De kicker mag de bal punten of drop-kicken, maar niet place-kicken.