

INLEIDING TOT HET RUGBYSPEL

Rugby. Deze sport is hier in ons kleine landje bij de Noordzee niet echt evident. Echter aan de andere kant van de Noordzee, op de Britse eilanden, en tevens ook in ons buurland Frankrijk behoort deze sport tot de voornaamste die er worden beoefend en behoren deze landen tevens tot de wereldtop.

Dus eigenlijk heel dichtbij als je het op de wereldkaart bekijkt, maar toch is het bij ons de “woestijn” als je over deze sport iets wilt te weten komen of ze zelf wilt gaan beoefenen. En eigenlijk toch wel heel ten onrechte : wanneer men toch de kans heeft om er dieper op in te gaan - bijvoorbeeld tijdens het Zeslandentornooi in Europa of tijdens de Wereldbeker Rugby die om de vier jaar plaats heeft - en men getuige is van een spannende wedstrijd van hoog niveau, dan zal deze veelzijdige sport (snelheid, kracht, speldoorzicht, tackles, het afwisselend spelen met de hand en met de voet, de verschillende posities en functies, enz) de nieuwsgierigheid toch wel prikkelen en wordt het daardoor wenselijk er iets meer van op te steken. Zeker in deze mediatieke tijd waarin de televisie en zeer vaak de sport op televisie een bijzonder grote plaats inneemt, waardoor de mogelijkheid om met de sport in contact te komen steeds groter wordt.

Wat de kennis onder ons over deze sport betreft : de meesten beschouwen het rugby als het onder elkaar “rommelen” met een eivormige bal en dit in de Engelstalige landen. Hoe en wat juist is niet echt bekend. Ook krijgt men al snel te maken met de clichés waarbij “vechtjassen, geweldenaars en drinkebroers” de bovenhand voeren. Het is juist dat in een nog niet zo ver verleden elke wedstrijd stevast op een verbroedering tussen beide teams uitliep, de zogenaamde derde helft, waarbij het bier rijkelijk vloeide. En dit bij de landen die op het hoogste niveau de sport beoefenden..

Rugby was immers niet alleen een sport, het was ook een manier van leven, waarbij men op een aangename manier in contact kwam met andere beoefenaars uit andere streken en landen.

Zo werden de wedstrijden van het Vijflandentornooi tussen Engeland, Schotland, Wales, Ierland en Frankrijk stevast beëindigd met een gezamenlijk diner dat tot diep in de nacht uitliep. Rugby was een sport die tot in 1995 enkel maar door amateurs werd beoefend, terwijl alle andere sporten volledig beheerst werden door de professionele beoefening er van. Echter sedert dat jaar kent men ook in het rugby de beroepspelers en leggen deze atleten zich dan ook volledig toe op hun sport en trainingen en zijn de belangrijkste wedstrijden nu toptreffens tussen ware atleten die elk nauwgezet hun trainingsschema en dieet opvolgen. Op deze wijze is er misschien snel heel wat folklore verloren gegaan, daarnaast echter wordt het niveau van het spel steeds hoger en behoren de spelers wellicht op fysiek gebied tot de besten die een land aan sportmensen kan voortbrengen. We hebben nu zeker te doen met topatleten. Het is daarom toch wel interessant eens aandacht te schenken aan deze sport, die wanneer ze op hoog niveau gespeeld wordt, bijzonder boeiend kan zijn.

Daarom leek het ons erg zinvol om deze, wanneer je ze kent - en ze is zeker waard gekend te worden - , interessante sport wat van naderbij te bekijken.

Rugby is een fysiek harde sport, maar als men de vele boeiende verhalen leert kennen die er zich in deze aparte wereld afspelen, waar enkel door samenwerking, solidariteit, doorzetting iets bereikt kan worden, dan begint men pas de ware aard van de sport te onderkennen, en dan beseft men dat de geijkte clichés eigenlijk slechts een belediging zijn voor deze allesomvattende, atletische sport die een wereld op zichzelf vormt, waarin zowel pijnlijke als onroerende verhalen nooit uit de lucht zijn.

Rugby is niet enkel een balsport : wanneer je ervaart hoe het spel de emoties in een klein dorpje in de Franse Landes, in de groene Welshe valleien, op de Engelse High Schools, op de Argentijnse pampa's, in het Georgische hoogland of op het paradijselijke eiland Samoa in de Stille Oceaan kan doen oplaaien, als men de sappige verhalen leest over legendarische spelers en hun prestaties en/of escapades, de verknochtheid van de supporters, de gedrevenheid bij de trainers en begeleiding, de betrokkenheid van de hele entourage dan kan men alleen maar beseffen dat rugby eigenlijk veel meer is : het is een levenswijze ! Of zoals men in Frankrijk placht te zeggen : " Le Rugby ? C' est un poème ! " Inderdaad, misschien niet helemaal duidelijk bij een eerste lezing, maar nadien, als men het vaker bekijkt en herleest, vaak zoveel mooier.

Als men de spelopbouw ziet van een try, beginnende in de scrum, "het huis van de bal", waar de voorwaartsen het beste van zichzelf geven, om daarna over het ganse veld van speler tot speler te spinnen, uitwijkend voor de tegenstander met een side-step of een schijnbeweging, de open ruimte induikend om finaal uit te monden in een try, waarbij de blijdschap afstraalt van allen die er aan hebben meegeholpen, dan kan men immers alleen nog maar lyrisch worden. Als men begrijpt hoe en op welke manier er een try tot stand komt, hoeveel werk hiervoor is moeten geleverd worden, door de voorwaartsen als een hecht blok en door de achterspelers die vaak het werk mogen afmaken, die de "finishing touch" mogen aanbrenge, dan pas beseft men ten volle het wezenlijke van deze sport en dan kan men er eigenlijk alleen maar begrip en appreciatie voor opbrengen !

Daarom, laat ons niet langer talmen en beginnen we onze reis naar de "Planète Ovale" !

De rugbysport - zoals hierna in deze bladen reeds zal blijken - is zo enorm veelzijdig, en daarom ook zo boeiend natuurlijk, dat het toch wel enige tijd vergt om van alle facetten een behoorlijk en volledig beeld te krijgen.

De regels zijn inderdaad zeer uitgebreid, en bovendien zijn er dan nog allerlei uitzonderingen op, waardoor het voor iemand die niet zo vertrouwd is met de sport, het een hele opgave is om een match goed te kunnen volgen.

De meeste boeken die een grondig beeld over het spel willen geven, omvatten al vlug een honderdtal bladzijden.

Ik heb nu getracht omvan het rugbyspel in deze hiernavolgende bladzijden het meest wezenlijke en elementaire naar voor te brengen, waardoor het voor iedere geïnteresseerde mogelijk zou moeten zijn om een wedstrijd enigszins op een ordentelijke manier te kunnen volgen. Het is wel zo dat ikzelf nog altijd niet alle spelregels volledig onder de knie heb, dus wat hierna komt is dus zeker ook nog niet volledig. Maar leert een mens niet altijd bij ?

Rugby.

Een teamsport waarin twee ploegen van elk 15 spelers het op een harde, maar faire manier tegen elkaar opnemen. Doel is - zoals in om het even welke andere sport - meer punten te scoren dan de tegenstrever.

Een korte definitie van het rugby, zou als volgt kunnen klinken :

“Rugby is een balspel dat gespeeld wordt door twee ploegen van elk vijftien spelers, waarbij de ovalen bal mag getrapt worden en met de hand opgenomen mag worden, binnen

vast omliggende regels, om deze zo vaak mogelijk in het doelgebied van de tegenstrever te

brennen. De tegenstrever mag, binnen vast omliggende regels, steeds beletten om dit te doen.”

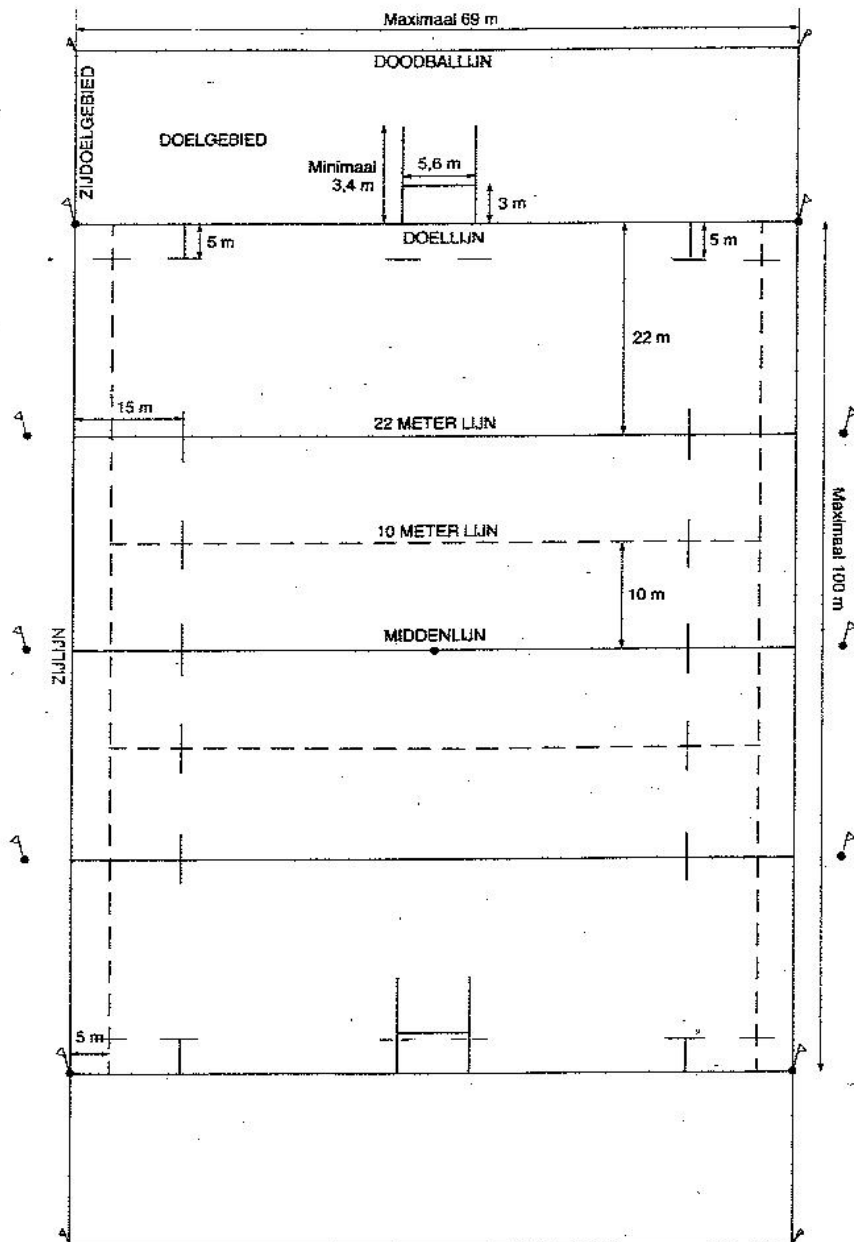
Rugby wordt gespeeld op een veld dat in grootte ongeveer overeenkomt met een voetbalveld. De indeling is echter anders : zie bijgevoegd schema.

Op de kruising van de zijlijn met de doellijn en dodeballijn staat een vlag. De lijnen tussen de doellijnen (de middellijn, de twee 10-meterlijnen en de twee 22-meterlijnen) worden eveneens aangegeven met een vlag, maar die staat op twee meter buiten het terrein).

Het doelgebied tussen de doellijn en de dodeballijn moet minstens tien meter zijn, indien dit echter in het stadion waar het speelveld zich bevindt, mogelijk is. Indien dit niet het geval is mag het doelgebied smaller zijn.

Belangrijk : de lijnen omheen het speelveld behoren **NIET** tot het speelveld. Dus als de bal een zijlijn raakt, of zelfs als een speler met zijn voet deze lijn nog maar raakt, dan is de bal buiten en valt het spel stil.

De try-lijn is dus geen deel van het speelveld, maar behoort wel tot het doelgebied.



Het speelveld is meestal van gras, maar mag ook uit zand of klei bestaan. Dit hangt af van de geografische omstandigheden waar er wordt gespeeld. Bij voorbeeld in het zuiden van Afrika of in Australië zal men buiten de grote stadia niet al te veel grasvelden tegenkomen. Harde ondergrond, zoals asfalt of cement, is evenwel verboden.

De doelen :

Halverwege de doellijnen staan de twee doelen in de vorm van een uitgesponnen letter H. De beide doelpalen staan 5,65 meter uit elkaar. De dwarslat ligt op een hoogte van drie meter boven de grond. De palen moet minstens 3,40 meter hoog zijn, maar de hoogte ervan is onbegrensd.

De bal :

Er wordt gespeeld met een ovalen bal.
Grote as : 279 mm - 292 mm (tussen beide uiteinden)
Grote omtrek : 76 à 79 cm (rond beide uiteinden)
Kleine omtrek : 60 à 65 cm (rond de bal)
Gewicht : 375 à 425 gram.
Stof : van leder of soortgelijke kunststof.

De wedstrijd :

Twee perioden van elk 40 minuten. Voor oponthoud wegens blessures, dode momenten, het bekijken van de videobeelden (bij belangrijke matches) of van gelijk welke andere aard dan ook, zal er na de eigenlijke 40 minuten een evenredige tijd worden bijgeteld.

Een speelhelft kan echter maar beëindigd worden na een spelonderbreking of als de bal niet meer bespeelbaar is : bijvoorbeeld als de bal buiten het veld wordt gespeeld, na het nemen van een penalty of een conversie. Een aan de gang zijnde spelfase mag dus nooit voortijdig door de scheidsrechter worden afgebroken.

Tussen beide helften wordt een pauze voorzien van maximaal 15 minuten bij grote en internationale wedstrijden (bvb. bij wedstrijden tussen landenteams, in internationale bekercompetities (bvb. de Heineken Cup in Europa), bij wedstrijden in nationale competities (bvb. in Engeland of Frankrijk)). Bij de amateurs en in de kleinere landen geldt nog steeds de oude regel : een pauze van hoogstens 5 minuten waarbij het speelveld niet mag worden verlaten. Deze regel was tot in 1995 bij alle matches, van welke aard ook, van toepassing.

De spelleiding :

Het spel ligt in handen van een scheidsrechter, die verantwoordelijk is voor de ganse wedstrijd.

De hoofdscheidsrechter zal zich bijna uitsluitend bezighouden met het spel zelf op het veld. De hoofdscheidsrechter is ontegensprekelijk (hier letterlijk te verstaan) de baas op het terrein. Hij duldt geen inmenging van spelers bij zijn beslissingen en zal dit ook onmiddellijk kenbaar maken. De ongeschreven regel is : “erg streng maar correct” !

De scheidsrechter is duidelijk aanwezig in het spel : zo zal hij tijdens de wedstrijd de spelers steeds toespreken, hen op de regels attent maken, zeggen waar men zich aan moet houden, duidelijk zeggen of er een overtreding gemaakt is, enz. Hij zal ook heel vaak aan de betrokken speler die in de fout gegaan is, een duidelijke uitleg geven over die overtreding. Kortom, hij is erg communicatief tijdens de match. Ook wanneer de scheidsrechter een beslissing heeft genomen, zal hij dit tevens kenbaar maken aan spelers en publiek door een overeengekomen teken met de hand of de arm te vormen. In bijgevoegd schema zien we hiervan de belangrijkste.

De scheidsrechter richt zich niet alleen tot de kapitein van de ploeg, maar tot elke speler indien dit nodig is. Omgekeerd echter is eigenlijk alleen de kapitein gemachtigd te converseren met de scheidsrechter. De kapitein moet aan de scheidsrechter ook kenbaar maken voor welke optie men kiest, bvb. wanneer zijn ploeg een penalty krijgt.

Bij het rugby is de scheidsrechter dus de baas, en hij wordt dan ook als zodanig bejegend. Felle discussies met de spelleider of protest, zoals we dit zo vaak zien in het voetbal, zijn praktisch onbestaande. De spelers leggen zich steeds neer bij de beslissing, ook al is die soms niet juist.

Het is bovendien ook zo : wanneer een speler protesteert, bijvoorbeeld bij een penalty tegen, zal de reactie van de scheidsrechter zijn dat hij aan de tegenstander 10 meter terreinwinst geeft.

Dus bvb. ploeg A krijgt een penalty op de middellijn, op 50 meter van de palen dus. Een speler van ploeg B protesteert. De scheidsrechter legt de bal dan op 40 meter van de palen !

De scheidsrechter laat zich assisteren door twee lijnrechters die een adviserende rol hebben.

De lijnrechters bestrijken de ganse zijlijn (in tegenstelling tot het voetbal, waarbij elke lijnrechter één helft van het speelveld in het oog houdt).

Hun voornaamste taken zijn : onregelmatigheden die de scheidsrechter niet ziet of niet kan zien signaleren; de plaats aanduiden waar de line-out zal plaatsvinden nadat de bal is buiten gegaan; buitenspel signaleren, enz.

Bij een conversie of penalty op de palen (zie verder) gaat elke lijnrechter achter een doelpaal postvatten en geeft met zijn vlag te kennen of de bal al dan niet over de dwarslat en tussen de doelpalen is gegaan (de vlag wordt in de lucht gestoken als de punten zijn gescoord).

Deze drie zijn verplicht aanwezig bij elke wedstrijd. Zonder deze drie personen kan geen enkele match een aanvang hebben.

Bij internationale wedstrijden is er tevens een vierde official aanwezig, die zich voornamelijk bezig houdt met administratieve taken zoals daar zijn : de vervangingen, het bepalen van de toegevoegde tijd, de tijdelijke schorsingen van de spelers na een gele kaart, toestemming geven aan de verzorgers om het veld te betreden, tijd voor de video-arbitrage opnemen, en zo verder.

Tevens is er bij internationale matches ook een video-referee aanwezig. Wanneer de hoofdscheidsrechter niet goed kon zien of een try gescoord werd, kan hij een time-out vragen en het advies van de video-referee inroepen. Deze man zit in een afzonderlijke kamer in het stadion en ontleedt de beelden van de aan de gang zijnde wedstrijd. Daar hij de beschikking heeft over herhalingen van de opgevraagde fase (dit in tegenstelling tot de hoofdscheidsrechter op het terrein), kan hij de fase het best analyseren. Het oordeel van de video-referee, hoewel ook weer adviserend van aard, zal bijna altijd door de hoofdscheidsrechter worden opgevolgd. In de praktijk komt dit zelfs vrij veel voor, omdat de belangen bij internationale matches (Zeslandentornooi, Wereldbeker) vaak erg groot zijn.

Daarnaast zijn er bij de grote wedstrijden ook nog enkele vervangers aanwezig, die kunnen ingezet worden voor bovenstaande functies, indien nodig. Bijvoorbeeld om een lijnrechter te vervangen bij blessure.

Le langage des signes arbitraux

AFIN DE SE FAIRE COMPRENDRE DES JOUEURS ET DES SPECTATEURS,
LES ARBITRES UTILISENT UN LANGAGE DES SIGNES UNIVERSELS. TRADUCTION.
ILLUSTRATIONS DE BRUNO GRIMALT.



Essai et transformation



Demande la vidéo



Mêlée



Touche



En avant de passe



Pénalité



Coup franc



Hors-jeu



Carton jaune

De score :

In het rugbyspel kan er op verschillende manieren gescoord worden. Hoofddoel is om tries te scoren. Dit levert dan ook de meeste punten op.

Try : 5 punten

Conversie van de try : 2 punten

Penalty : 3 punten

Drop-goal : 3 punten

Deze indeling van de punten maakt het natuurlijk erg interessant. Men kan een achterstand van bvb. 3 punten in een voorsprong van 4 punten ombuigen, waardoor het initiatief weer in het andere kamp komt te liggen. Langs de andere kant kan een erg goede ploeg zijn voorsprong snel uitbouwen.

Try : dit levert 5 punten op.

Een try wordt gescoord wanneer een speler de bal op de grond in het doelgebied van de tegenstrever kan “neerdrukken”. Er dient een verticale druk op de bal te worden gegeven, als de try gevalideerd wil worden. Men mag de bal dus niet vanuit stand op de grond gooien of stuiten, maar hij moet echt op de grond gelegd worden. Het moet dus niet tussen de palen van het doel, maar kan over de ganse breedte van het veld geschieden.

Een speciaal geval is de *Penalty-try* : wanneer een speler zeker een try zou hebben gescoord, maar hij wordt hierbij foutief belet door een tegenspeler om dit te doen, dan kan de scheidsrechter oordelen om toch een try toe te kennen. Dit is de zogenaamde “penalty-try”. Deze levert eveneens 5 punten op. Arbitrale interpretatie hierbij is dus van uiterst groot belang.

Conversie : dit levert 2 punten op.

Wanneer er een try door de scheidsrechter toegekend is, heeft de scorende ploeg het recht om een conversie van de try te proberen (letterlijk vertaald : “het omzetten (2de deel) (conversion (engels), transformation (frans)) van een poging (1ste deel) (try, essai) geeft een goal”

Een goal is dus een omgezette try : $5 + 2 = 7$ punten.

Een speler van de scorende ploeg mag dan proberen om de bal vanaf de grond tussen de doelpalen en over de dwarslat te schoppen. De lijnrechters duiden met hun vlag aan of dit gelukt is. Het nemen van de conversie is echter niet verplicht, maar in 95% van de gevallen wordt er toch toe overgegaan (dit betekent immers punten).

De plaats van de conversie : deze wordt bepaald door de plaats waar de try gescoord wordt.

De bal wordt dan in het veld, rechtop geplaatst, tussen de try-lijn van de tegenstrever en de middellijn, ter hoogte van de plaats waar de try gescoord werd.

Dus : als de try gescoord werd op 1 meter van de zijlijn, dan heeft de conversie plaats op 1 meter van de zijlijn, maar binnen het speelveld van de tegenstander (dit is tussen trylijn van de tegenstander en de middellijn). De afstand tot de doellijn bepaalt de schopper zelf. Hoe dichterbij de zijlijn hij zijn schop moet nemen, hoe verder van de try-lijn (dus meer richting middellijn) hij dit zal doen : dit om een goede hoek ten opzichte van het doel te vinden.

In de praktijk wijst het voorgaande zichzelf uit !

Wanneer de try tussen de palen wordt gescoord, wordt meestal op enkele meters (ongeveer 10 meter) van het doel de conversie genomen. Dit gebeurt ook bij een penalty-try.

Omdat een rugbybal ovaal van vorm is, is het moeilijk om hem recht op de grond te plaatsen. Daarom gebruikte men tot voor kort zand om een bergje te maken waarop de bal dan geplaatst kon worden. Tegenwoordig wordt er gebruik gemaakt van de "tee", een plastic ring waarin de bal kan geplaatst worden, hoewel sommige schoppers blijven zweren bij het oude vertrouwde zand.

Bij veel wind evenwel mag één medespeler de bal rechtop houden : hij gaat dan meestal naast de bal liggen en houdt zijn vingertoppen bovenop de bal. Op het moment dat de schopper de bal wegschiet, laat hij de bal dan los. Dit echter enkel wanneer het weer dit vereist en mits toelating van de scheidsrechter.

Wanneer een conversie wordt genomen, mag de verdedigende ploeg overgaan tot een charge, vanaf het moment dat de schopper zich in beweging zet om te trappen. De verdedigers zullen dan proberen zich in de baan van de bal te gooien om zo een score te verhinderen, maar dit lukt vrijwel nooit. Een ploeg als de All Blacks, het Nieuw-Zeelandse nationale team, zal echter nooit nalaten dit te doen, ook al is het meestal vruchteloos. Dit is eigenlijk ook meer psychologisch van aard tegenover de tegenstander : de All Blacks staan immers op alle momenten klaar om het scoren te beletten !

De schopper krijgt één minuut tussen het moment dat hij de bal op de grond plaatst en het moment van trappen. Wanneer de schopper de bal op de grond heeft geplaatst, maar deze wordt door de wind omver geblazen of hij valt om welke reden dan ook om, dan mag de bal terug rechtop gezet worden, zolang de speler niet aan zijn aanloop is begonnen !

Wanneer de speler dus begint te lopen om te schoppen en de bal valt om terwijl hij met zijn aanloop bezig is, dan mag hij niet stoppen om de bal terug recht te zetten, maar dan is de bal terug bespeelbaar, ook voor de tegenstanders. De conversie kan dan niet gescoord worden. Deze regel geldt ook bij het nemen van een penalty (zie verder).

Penalty : dit levert 3 punten op.

Wanneer een ploeg een penalty krijgt, heeft zij vier mogelijkheden om deze strafschoep te nemen.

Het verkrijgen van een penalty gebeurt na een zware overtreding en kan (in tegenstelling tot het voetbal) op elke plaats in het veld voorkomen. Dus een ploeg kan een penalty krijgen vlak voor zijn eigen try-lijn !

Redenen om een penalty te krijgen zijn bijzonder talrijk. Enkele daarvan zullen we verder nog ter sprake brengen. De spelers zijn dus bijna altijd in de positie om een penalty tegen zich te krijgen : met andere woorden, ze staan heel vaak tijdens de wedstrijd onder stress.

Enkele uit vele mogelijkheden om een penalty tegen te krijgen (de meest voorkomende) :

- * Zware overtreding : fysiek geweld (bvb. slaan, stampen), foutieve tackle (boven de borst, dus nek en hoofd mogen niet worden aangeraakt, dus zeker ook niet bij het tackelen = penalty), te late tackle (een speler mag alleen getackled worden als hij de bal in bezit heeft, dus als hij de bal al weggegooid heeft, mag hij nooit aangevallen worden), ...
- * Buitenspel : bij opzettelijk buitenspel lopen ; in buitenspelpositie staan bij een scrum, bij een line-out ; op een verkeerde manier inkomen bij een ruck of een maul (zie verder). Hieruit komen de meeste fouten.
- * De bal blijven vasthouden als men volledig op de grond ligt : dit mag niet. Straf = penalty.

Vaak is het voor de kijker moeilijk te zien, waarom een penalty gefloten wordt (te veel spelers rond de bal bvb.). Hier speelt weer het oordeel van de arbiter, die het spel toch wel van zeer nabij volgt.

Als de ploeg een penalty heeft gekregen, kan hij die op vier manieren nemen. De gekozen manier hangt af van de plaats van de penalty in het veld, het tijdstip in de match (bvb. in de laatste minuut), de keuze van spelen van de ploeg zelf. De kapitein bepaalt wat er wordt gekozen (hoewel dit meestal toch in samenspraak met zijn medespelers gebeurt) en maakt zijn keuze kenbaar aan de scheidsrechter. Dit laatste is verplicht. De scheidsrechter wijst dan aan welke optie er werd gekozen, (bvb. wijst op de palen), dit om de lijnrechters in te lichten (deze moeten bvb. achter de palen gaan postvatten) en om het publiek ter wille te zijn.

De vier mogelijkheden :

a) Penalty op de palen : meestal als men een penalty krijgt op de speelhelft van de tegenstander : omdat uit een penalty drie punten kunnen worden gescoord, kiest de ploeg meestal hiervoor als ze in het vijandelijke kamp zitten.

De werkwijze is dan als de conversie. De bal moet, op de plaats van de penalty, over de dwarslat, tussen de palen, geschoten worden. Dit levert dan 3 punten op. De “gestrafte” ploeg mag hierbij geen charge uitvoeren, dit in tegenstelling tot bij de conversie.

b) Penalty-touch : een speler schopt de bal buiten de lijnen (dit mag rechstreeks), waardoor er een line-out (zie verder) zal gevormd worden. Deze ploeg mag dan **zelf** ingooien bij de line-out, wat een groot voordeel is. (Normaal gezien mag de ploeg ingooien die de niet verantwoordelijk was voor het buiten trappen).

Deze optie is er meestal bij penalties op eigen speelhelft, maar toch ook vaak op de helft van de tegenstander. Dit gebeurt meestal wanneer de ploeg een achterstand heeft : men zal trachten de bal dicht bij de try-lijn van de tegenstander buiten te schieten, daar vindt dan de line-out plaats en men zal dan trachten een try te scoren : levert 5 of misschien 7 punten op. Een penalty op de palen levert immers maar drie punten op.

Echter dit is riskant in de laatste minuten van de match. Als de schopper de bal buiten trapt zou de scheidsrechter de match wel eens kunnen afblazen, en zal de line-out niet worden gespeeld. De ploeg had dan maar op een andere manier de penalty moeten nemen !

Het meest recente voorbeeld hiervan was de match tussen Italië en Wales op zaterdag 10 maart 2007, toen Wales de bal buiten schopte bij een 23-20 achterstand (om nog een try te scoren na de line-out, dus om de wedstrijd te kunnen winnen), maar scheidsrechter Chris White floot af. Dus verlies voor Wales. Hadden ze de penalty op de palen genomen, dan was het een 23-23 draw geworden !

c) Een scrum : men kan ook kiezen voor de scrum (uitleg over de scrum : zie verder).

Dit gebeurt meestal ook wanneer de ploeg zich dicht bij de try-lijn van de tegenstander bevindt : als men in de wedstrijd voelt dat de eigen scrum veel sterker is dan die van de tegenstander, dan zal men dat in deze fase proberen uit te buiten : men zal ofwel met de ganse scrum tot over de try-lijn proberen te gaan om daar de bal neer te drukken en een try te scoren, of men zal, als men dicht bij de try-lijn is, van achter uit de scrum de aanval opzetten om met een doorbraak van een achterspeler ook een try te scoren.

Deze tactiek pasten de All-Blacks uit Nieuw-Zeeland toe op de Wereldbeker 2003 in Australië tegen de Canadese ploeg, toen ze al een flinke voorsprong hadden : eigenlijk kon dit zelfs gezien worden als een training van de Nieuw-Zeelandse scrum tijdens een officiële wedstrijd !

d) Met de hand : de speler laat de bal uit zijn handen vallen, beweegt de bal even met zijn voet (dit staat gelijk met het nemen van een penalty), neemt de bal dan terug in zijn handen en loopt zelf met de bal verder. In de eerste 10 meter van zijn run mag hij dan niet aangevallen worden.

Het spel gaat nu gewoon door. Meestal bij penalties verkregen op eigen helft.

* Hierbij wil ik het nog even hebben over de **gele en rode kaarten** :

Wanneer een speler een zware overtreding maakt dan zal die door de scheidsrechter bestraft worden. Vaak is dit naast de penalty, ook nog een gele of rode kaart voor de overtreder. Een rode kaart betekent : uitsluiting ; de ploeg moet dan met 14 verder, wat in het rugby niet bepaald een luxe is (er zullen op die manier waarschijnlijk gaten in de verdediging vallen). Meestal gaat een rode kaart gepaard met een overtreding op het fysieke vlak tegen de tegenstander : stampen, slaan, e.d.

Een gele kaart betekent een tijdelijke uitsluiting van 10 minuten, de zogenaamde "sin bin". Dit ook bij een zware overtreding (bvb. een te late tackle), maar dit kan ook het gevolg zijn van het herhaaldelijk zich strafbaar maken aan de spelregels. Zo zal een speler die een overtreding met een penalty begaat, door de scheidsrechter een waarschuwing krijgen. Een volgende keer gaat hij er dan onverbiddelijk met een gele kaart uit. Bijvoorbeeld als iemand in de eerste rij van de scrum tweemaal die scrum laat instorten, dan mag hij vertrekken, om 10 minuutjes af te koelen. De scheidsrechter moet het herhaaldelijk in de fout gaan dusook in het oog houden. Een speler kan echter ook het slachtoffer worden van het gedrag van zijn medemaats. Als de scheidsrechter de kapitein heeft gewaarschuwd dat zijn ploeg wat te veel op het randje speelt en hem waarschuwt dat er bij de volgende fout een gele kaart zal volgen, dan kan deze gele kaart gaan naar een speler die misschien zijn eerste fout van de match maakt. Hij moet dus het gelag betalen voor het gedrag van zijn medemaats op dat moment.

Drop-goal : **dit levert 3 punten op.**

In het gewone spel kan er ook gescoord worden met een drop-goal. Dit mag van elke plaats in het veld. Bedoeling is de bal ook weer tussen de palen, over de dwarslat, te trappen. De speler die dit doet moet de bal wel eerst minstens éénmaal op de grond laten botsen. Dit is dus een actie die verloopt tijdens het spel zelf en niet bij een stilstaande fase zoals de penalty en de conversie er één zijn.

Omdat de tegenstander altijd zeer dicht op de speler met de bal speelt, bevindt deze laatste zich erg weinig in de positie om een drop-goal te scoren. Het lijkt een éénvoudige manier, maar de mogelijkheden tot een drop-goal zijn echter heel erg beperkt.

Het kan de uitslag natuurlijk wel onmiddellijk doen omslaan. Bvb. bij een 15-13 achterstand in de laatste minuut kan je met een drop-goal de winst nog wel binnenhalen. Erg interessant, maar de tegenstander weet dat ook en zal het in alle gevallen trachten te beletten !

Een mislukte drop-goal-poging betekent wel balverlies natuurlijk.

De spelers

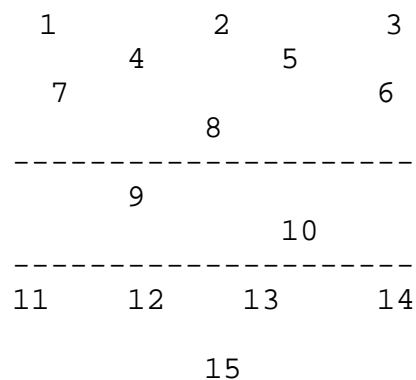
Een rugbyploeg bestaat uit 15 spelers. Er mogen 7 wisselers op de bank zitten.

Elke speler heeft binnen de ploeg zijn eigen functie.

Voor de toeschouwer wordt er veel duidelijk door het rugnummer, dat correspondeert met een specifieke functie, hoewel elke speler de kenmerken van andere spelers eigenlijk moet kennen en kunnen.

We overlopen deze nu :

Schematisch ziet de opstelling van een rugbyploeg er zo uit :



Elk nummer correspondeert dus met een functie. Deze opstelling is niet verplicht, maar alle ploegen spelen zo. De eerste ploeg die op deze wijze speelde was Cardiff in 1885 !

En sindsdien is dit dus de gangbare manier voor het spelen van een rugbywedstrijd !

Een ploeg bestaat uit 8 voorspelers, de *voorwaartsen*, ook wel het *pack*, genoemd. Dit zijn de nummers 1 tot en met 8. Zij zijn de grootste en zwaarste spelers, maar ook de minst mobiele. Elk nummer heeft zijn eigen benaming : deze wordt afgeleid aan de plaats in de scrum (zie verder). Het zijn immers deze 8 spelers die ook deel uitmaken van de scrum. Ze worden ook wel eens aangeduid met de rij waarin ze staan :

Front Row (Première ligne) : nrs. 1-2-3

Second Row (Deuxième ligne) : nrs. 4-5

Back Row (Troisième ligne) : nrs. 6-7-8

Front Row

Nrs.1 en 3 : de *props*. (*les piliers*) (*Nr. 1 : Loose-head prop*) (*Nr. 3 : Tight-head prop*).

De pijlers van de scrum. Zij zijn erg sterk en zwaar maar eerder klein van gestalte. Ze zijn derhalve niet van de snelsten. In het veldspel moeten zij proberen de bal in hun bezit te krijgen om hem dan aan andere spelers door te geven. Ze zijn immers te traag om zelf iets met de bal in aanvallend opzicht te verrichten.

Bij de scrum zijn zij van levensbelang : zij staan op de eerste rij, aan weerszijden van de hooker en duwen als eerste tegen de tegenstander. Ook zullen zij proberen de eerste rij van de tegenstander te destabiliseren. Dit is hun voornaamste werk in de scrum.

De scheidsrechter ziet er echter op toe dat zij hierbij geen ongeoorloofde handelingen verrichten (bvb. slaan, de schouder van hun tegenstander-prop naar beneden trekken), waardoor de scrum bijvoorbeeld ineens stort. Gebeurt dit toch dan kan een penalty een gevolg zijn.

In de line-out moeten zij de “jumpers” (dit zijn meestal de locks en de Nummer 8) optillen.

Nr. 2 : de *hooker (le talonneur)* : meestal de kleinste speler onder de voorwaartsen. Hij staat op de middelste plaats in de eerste rij. Bij een scrum moet hij de bal, als eerste, met de hiel naar achter trappen. Nummer 9 gooit de bal in en hij moet die trachten in een hoek van 90° (hook) naar achter te trappen met zijn hiel (= *le talon*). Hij moet hiervoor de strijd aangaan met de hooker van de andere ploeg. Hij moet dus minder duwen dan de props en zich op de bal concentreren. Verliest hij die, dan moet hij wel beginnen duwen, dus hij moet ook stevig zijn. Een goede relatie met de scrum-half (nr.9) die de bal steeds in de scrum werpt is van uiterst groot belang !

Hij gooit ook de bal in bij de line-out : dit omdat hij te klein is om een grote rol te kunnen spelen in dit spelonderdeel. Hij moet dus ook goed kunnen gooien in zijn relatie tot de “jumpers”.

In het veldspel heeft hij dezelfde taak als de props : zich in de strijd werpen met als doel de recuperatie van het leder, hetwelk hij dan moet doorgeven aan een medespeler die dan de aanval kan inzetten..

Nrs.4 en 5 : de *locks* (*les deuxième lignes*). Zij staan op de tweede rij in de scrum. Zij zijn de sterkste, de zwaarste en de grootste spelers van het ganze team. Het zijn de reuzen van de ploeg met hun lengte van om en bij de 2 meter en hun gewicht dat de honderd kilogram ruimschoots passeert.

Als ze éénmaal de bal in bezit hebben is het bijzonder moeilijk om hem nog af te pakken. Door hun gewicht zijn ze evenwel niet al te snel, al zijn er natuurlijk steeds uitzonderingen. Tegenwoordig wordt toch ook meer en meer aandacht besteed aan het lopen : de jonge Papé van de Franse ploeg, bijvoorbeeld, is niet bepaald traag te noemen.

Zo bestaan er ook wel snelle locks : dit zijn meestal “geconverteerde” Nummers 8. Qua lichaamsbouw sluiten beide posities immers dicht bij elkaar aan.

De voornaamste taak van de lock ligt bij de scrum en de line-out : zij moeten de scrum door te duwen op hun plaats houden, of zelfs naar voor trachten te krijgen : zij zijn de motors van de scrum.

In de line-out zijn zij meestal, samen met nr.8, de “jumpers” : als de bal wordt gegooid springen zij omhoog of worden door bvb. de props opgetild om de bal te kunnen veroveren. In het open veldspel zullen zij, zoals alle voorwaartsen trouwens, hun aandacht richten op het veroveren van de bal.

Een goede lock is dus een zeer te duchten speler !

Nrs. 6 en 7 : de *flankers*. (*troisième ligne aile*) (*avant-aile*) (Nr. 6 : *Blindside Flanker*)
(Nr. 7 : *Openside Flanker*)

Zij staan aan weerszijden van de locks. Zij duwen vanaf de zijkant, vanaf de flanken op de scrum. Zij zijn minder groot en zwaar als de locks, maar zijn toch sterk en ook mobiel. Dit zijn echte atleten. Zij zullen vaak de tegenstander tacklen, omdat ze zowel snel en sterk zijn. Zij moeten door de snelheid die zij bezitten de tegenstander die in balbezit is achtervolgen en trachten te tacklen.

Wanneer ze eenmaal de bal in hun bezit hebben, zetten zij vaak zelf, door hun snelheid, een aanval in. Dit in tegenstelling tot de zojuist besproken en minder mobiele props, locks en hooker.

Bij de line-out spelen ze meestal een ondersteunende rol, hoewel veel flankers dit onderdeel ook goed onder de knie kunnen hebben en dus zeker ook kunnen fungeren als springer.

Hun taak bij de set-pieces (line-out en scrum) : optillen van andere spelers, snel anticiperen op de ontstane spelsituatie, ...

Een flanker vliegt er eigenlijk altijd wel hard in ! Schoolvoorbeelden van goede en sterke flankers zijn zeker de All Black Richie McCaw en de Fransman Serge Betsen.

Nr. 8 : *Number 8* (*Troisième ligne centre*).

Het verbindingsstuk tussen de voorwaartsen en de andere spelers.

Hij is meestal erg groot en zwaar, maar is meestal ook sneller dan een lock. Vaak echter zijn locks en nr.8 compatibel en zijn deze spelers in staat om op beide plaatsen ingezet te worden. Zij sluiten de scrum af en zij “sturen” de scrum. Vaak neemt hij de bal uit de scrum en zet alzo het spel verder.

In de line-out is het één van de “jumpers” door zijn lengte. In het gewone spel is hij een even grote tackler als de flankers. Dus wederom een niet te onderschatten speler ! Denken we maar bijvoorbeeld aan de Engelse Nummer 8 van de voorbije jaren Lawrence Dallaglio.

Na de spelers die de piano hebben verplaatst (nrs.1 - 8), komen we nu bij de spelers die op de piano zullen mogen spelen (nrs.9 - 15) !

We hebben het over de half-backs (nrs. 9 en 10) en de *achterspelers*, ook het *back*-team genaamd (nrs. 11-15).

De twee half-backs : nrs. 9 en 10. Met hun prestatie staat of valt het team !!!

Zij bepalen hoe er gespeeld wordt, wat de tactiek is, hoe met het balbezit wordt omgegaan. Beide spelers moeten dus liefst volledig op elkaar zijn ingespeeld : het half-back-duo van de Nieuw-Zeelandse All-Blacks Justin Marshall (9) en Andrew Mehrtens (10) speelden al 150 keer samen (in de nationale ploeg en bij hun club Canterbury Crusaders). Mehrtens is overigens één van de beste kickers ter wereld, na Johnny Wilkinson van Engeland, maar beëindigde in de zomer van 2003 zijn internationale carrière.

Het Engelse duo Dawson - Wilkinson dat op 22 november 2003 de Wereldbeker veroverde in Australië wordt terecht erkend als het beste half-back-duo van die periode. En de beide Ieren van de club Munster, Peter Stringer en Ronan O' Gara, zijn al enkele seizoenen aan het bewijzen dat er niet veel duo's hen vooraf gaan.

Nr. 9 : *Scrum-half (Demi de mêlée)* : zoals de naam het zegt, is hij het die de bal bij een scrum naar zijn hooker gooit. Als de bal uit de scrum komt, zal hij hem meestal oppakken en het spel "opstarten".

Bij de inworp vanaf de zijlijn (line-out) mag hij vlak bij de spelers in die line-out blijven staan (in tegenstelling tot de anderen) om zo de bal snel door te spelen naar zijn teammaats, meestal de nummer 10. Ook is hij het die bij de rucks de bal als eerste zal oppakken en afspelen. Zijn lengte is van geen belang. Ook is hij meestal niet erg zwaar. Hij en de nr.10 zijn de spelers die het meest de bal kunnen spelen zonder constant belaagd te worden. De relatie met de hooker (nr.2) in de scrum en met de nr.10 zijn van een uiterste importantie.

Nr.10 : *Fly-half (Stand-Off) (Demi d'ouverture)* : de man met de beste baltoets van het ganse team, de "voetballer" van de ploeg. Hij is ook degene die beslist hoe er zal worden gespeeld. Hij drukt zijn stempel op de wedstrijd. Hij is de dirigent van de ploeg. Zonder een goede nummer 10 is een ploeg meestal gedoemd tot de nederlaag.

Zijn verantwoordelijkheid is bijgevolg dan ook bijzonder groot : maakt hij de foute beslissing, dan kan al het werk van zijn ploegmaats verloren gaan. Het is dus bijzonder interessant om zijn prestatie te bekijken. Hoewel er erg goede jonge fly-halves zijn (bvb. Wilkinson in Engeland (=absolute top, 21 jaar), is er meestal toch wel wat ervaring nodig.

De fly-half zal de bal meestal toegespeeld krijgen van de scrum-half (na een scrum, een line-out, een ruck, een maul). Zijn taak is nu de spelwijze te kiezen :

- ofwel gaat hijzelf in de aanval,

- ofwel gooit hij de bal naar zijn snelle driekwarters (nrs.11 - 14) die de aanval starten (dit wanneer de tegenstander zich niet goed georganiseerd heeft en er veel ruimte vrij ligt).

- ofwel trapt hij de bal buiten ("in touch") waarbij hij dit zover mogelijk voorwaarts doet (dit betekent terreinwinst en een line-out (maar ditmaal dicht bij de try-lijn)). Ook ligt de bal dan

meestal in het kamp van de tegenstander, waardoor de kans om een penalty te versieren weeral groter is (en dus de mogelijkheid op 3 punten). Het trappen wordt meestal gekozen wanneer de ploeg erg onder druk staat, en om van de eigen try-lijn weg te geraken.

- ofwel kiest hij voor een drop-goal, enz.

Van de fly-half wordt dus verwacht dat hij de juiste keuze maakt, waarbij zijn team het best rendeert. De keuze hangt ook af van de spelstijl van de tegenstander natuurlijk.

Meestal is hij een goede kicker, “de voetballer”. Hij zal dan ook vaak instaan voor de conversies, penalties en drop-goal-pogingen, hoewel dit ook vaak gedaan wordt door een full-back, een center of een scrum-half wanneer deze over een goede voet beschikt.

Nr : 11-14 : *de driekwartlijn, bestaande uit 2 vleugelspelers (wings (ailiers) : 11 en 14) en 2 middenspelers (centers (centres) : 12 en 13).*

Nr. 11 : Left Wing

Nr. 12 : Inside Centre

Nr. 13 : Outside Centre

Nr. 14 : Right Wing

Dit zijn de snelste spelers van het team. Wanneer de voorwaartsen de bal hebben bemachtigd en hij via de half-backs bij de driekwarters is geraakt, is hun taak om de bal zo ver mogelijk naar voor te brengen, naar de try-lijn van de tegenstander. Ze trachten dit te doen met een snelle run. Dit lukt echter niet altijd, want de tegenstander waakt. Ze opereren meestal in één lijn over de ganse breedte van het veld, omdat als één speler zich vastloopt hij dan onmiddellijk naar links of naar rechts de bal kan afspelen. Ondersteuning is dus van groot belang.

De centers zijn iets steviger gebouwd dan de wings, dewelke langs de zijlijn lopen.

De driekwartlijn is echter ook een verdedigingslinie : als hun voorwaartsen de bal verloren hebben en de tegenstander rukt op, zullen zij moeten verdedigen en er in moeten vliegen.

De driekwarters zij dus niet enkel de runners, maar moeten dus ook enige stevigheid bezitten.

Een driekwartlijn die tot een volledige actie kan komen, maakt zo één van de mooiste spelmomenten van de rugbymatch : hiervoor is het dat het publiek komt kijken !

Vaak zitten hier ook wel goede kickers bij.

Nr. 15 : *de full-back (arrière) : de “laatste man” : hij fungeert als laatste verdediger. Hij is dan ook iets steviger dan de driekwarters. Hij moet vaak de juiste beslissing nemen, moet het spel kunnen “lezen” en snel doorzien, want achter hem staat er niemand meer : dus in verdedigend opzicht moet hij goed kunnen tacklen, maar ook moet zijn voetenspel goed zijn (om de bal te ontzetten, naar voor te trappen). Hij is dus ook vaak een erg goede schopper. Aanvallend komt hij echter vaak de driekwartlijn versterken en moet hij dus ook een grote snelheid bezitten : kortom wederom een complete atleet.*

Als de twee beste full-backs die er ooit in het rugby geweest zijn, worden de Welshe arts J.P.R. Williams in de jaren ‘70 en de Fransman Serge Blanco (halverwege de jaren ‘80 tot halverwege de jaren ‘90) beschouwd.

Eén speler is kapitein. De scheidsrechter zal, zoals reeds gezegd, zich steeds tot hem richten.

Er mogen zeven wisselers zijn (*nrs.16-22*) : deze mogen steeds invallen, ook voor een tijdelijke invalbeurt (bvb. enkele minuten wanneer de titularis wordt verzorgd).

Ook de nummers van de invallers verwijzen enigszins naar hun positie op het veld, al kan hier wel eens van afgeweken worden. Normaal gezien behoort het Nr. 16 toe aan de invaller-hooker, het Nr. 17 aan de invaller-prop, het Nr. 18 aan de invaller-lock, Nr. 19 is voor de invaller voor de derde lijn, Nr. 20 is de invaller-scrum-half, Nr. 21 staat voor de invaller-fly-half en het Nr. 22 is voor de vervanger van een driekwarter of een full-back.

Het spel

Tot hier dan de componenten. Nu gaan we eindelijk beginnen met spelen. Het aantal spelregels en hun uitzonderingen is zo groot dat we hier enkel de belangrijkste kunnen uithalen.

Een erg belangrijk onderdeel van het rugby willen we hier onmiddellijk ter sprake brengen : **het buitenspel.**

Bij verschillende spelfasen gelden eigen buitenspelregels : namelijk. bij de scrum, de line-out, de ruck en de maul. Hierop gaan we bij het bespreken van die fases dieper in.

In het gewone veldspel geldt de volgende buitenspelregel : een speler staat altijd buitenspel wanneer hij zich tussen de bal en de try-lijn van de tegenstander bevindt. Dus hij moet zich altijd achter de bal bevinden. De buitenspellijn schuift dus mee op, samen met de bewegingen van de bal. Men kan dus onmiddellijk buitenspel staan : bvb. de nr. 10 krijgt de bal op de eigen helft en schiet hem 50 meter naar voor, over al de tegenstanders heen : op dat ogenblik staan alle spelers van de tegenstander buitenspel. Dat betekent dat ze allemaal terug moeten lopen en zich opnieuw tussen hun try-lijn en de bal gaan opstellen : dus veel loopvermogen is vereist.

Echter de tegenstander zal heel dikwijls zulk een trap beantwoorden met een eigen verre trap naar voren, zodat zijn eigen spelers terug “on-side” komen te staan. Dan heb je vaak in de wedstrijd een over en weer trappen van verre ballen (het publiek apprecieert dit eigenlijk maar met mate), totdat één iemand het initiatief neemt om op een andere manier verder te spelen.

Echter een verre trap kan natuurlijk heel wat voordeel opleveren. Indien zo’n schop lukt, dan zijn de ploegmaats van de kicker (i.c. nr.10) in een zeer gunstige positie en kunnen alzo veel terreinwinst verkrijgen (in dit geval 50 meter) ! Dus de nr. 10 moet zich goed van de spelsituatie vergewissen !

Wanneer de spelers dus echter terug achter de bal komen (ofwel door eigen beweging of ten gevolge van een actie van een medemaat) wordt het buitenspel automatisch opgeheven.

Loopt men echter **moedwillig** voor de bal uit, om bvb. de tegenstander te hinderen, dan staat men buitenspel uit eigen wil. Dit wordt bestraft met een penalty. De arbiter zal de speler hierop zeker aanspreken : een tweede keer buitenspel veroorzaken is een gele kaart !

Wanneer een speler niet opzettelijk buitenspel staat (bvb. na een trap van de kicker van de tegenpartij waardoor hij meters buitenspel komt te staan) laat de arbiter het spel steeds doorgaan. Dan komt er dus zeker geen penalty.

Neemt een speler niet echt aan het spel deel, maar staat hij buitenspel - het zogenaamde positiebuitenspel - dan gaat het spel ook gewoon door. Omdat dit echter misleidend is voor de tegenstander wordt dit echter door niemand (spelers en scheidsrechter) echt geapprecieerd en in praktijk zal dit zo weinig mogelijk plaatshebben.

Balbehandeling :

Men mag de bal zowel dragen, weggooien als wegtrappen.

Gooien mag men echter alleen achterwaarts (dus : als je de bal naar een ploegmaat werpt, dus achterwaarts, sta je zelf even buitenspel (!). Loopt die ploegmaat je weer voorbij, dan wordt het buitenspel automatisch opgeheven (eerste les uit het voorgaande item)).

De bal voorwaarts gooien (“knock-on” in het engels, “en-avant” in het frans) (ook bvb. een kleine stuitering naar voor of als de bal even uit de handen voorwaarts wegspringt maar hem daarna opnieuw oppakt) wordt bestraft met een scrum waarbij de tegenstander de ingooi krijgt.

Trappen mag je evenwel in alle richtingen : naar voor, opzij, naar achteren (in dit laatste geval zet je jezelf echter weer buitenspel, maar het kan toch een optie zijn, als een medespeler beter staat opgesteld).

Als je de bal draagt, mag je naar alle richtingen lopen.

Spelers die de bal niet dragen mogen niet worden aangevallen, behalve wanneer ze een ruck willen opzetten (zie verder).

De wedstrijd :

Begin van het spel : er wordt getost. Dit gebeurt voor aanvang van de match, vaak in de kleedkamer van de scheidsrechter met de beide kapiteins. Dus niet op het speelveld, zoals bij het voetbal. De winnaar van de toss kiest ofwel de speelhelft, ofwel de kick-off.

De *kick-off* gebeurt halverwege de middellijn : de speler laat de bal éénmaal botsen en trapt die dan minstens 10 meter ver, over de 10-meterlijn van de tegenstander. Dus hij moet de bal al meteen in de richting van de tegenstander schoppen : men is dus eigenlijk genoodzaakt om al meteen zijn balbezit weg te geven ! Hij zal dit daarom vaak heel hoog trachten te doen, waardoor zijn maats tijd hebben om mee de bal te volgen om hem, wanneer hij valt, te kunnen bemachtigen. Anders valt hij gewoon in de handen van de tegenstander en dat is eigenlijk toch niet de bedoeling natuurlijk.

a) Haalt de bal de 10-meterlijn niet : de tegenstander (ploeg B) mag dan al kiezen : ofwel neemt ploeg A de kick-off opnieuw, ofwel kiest ploeg B voor een scrum op de middellijn met eigen inworp door hun nr.9. Dit laatste gebeurt meestal.

We zitten hiermee al meteen bij een erg belangrijk onderdeel : *de scrum*.

Deze heeft plaats na een kleine overtreding (zoals foute kick-off). Ook kan men bij een penalty voor de scrum kiezen.

Meest voorkomend : als een speler de bal naar voor werpt (knock-on) : dit mag niet : straf is een scrum tegen.

De voorwaartsen nemen dan hun positie in, als volgt :

```
----- 8 -----  
      6 5 4 7  
9     3 2 1  
9     1 2 3  
      7 4 5 6  
----- 8 ----- (buitenspelliijn)
```

De positie van de flankers (nr.6 en 7) op dit schema ligt niet per definitie vast (6 kan ook links staan en 7 rechts), maar van de andere spelers is dat wel het geval. De scrum moet echter ook niet uit 8 spelers bestaan. De enige verplichting die er is : **de eerste rij van de scrum moet gevormd worden door drie spelers, niet meer en niet minder.**

In theorie zou een ploeg dus kunnen scrummen met drie spelers. Dit verplicht de tegenstander echter niet om ook maar met drie spelers te scrummen. Die zullen zeker 8 spelers bezigen.

In de praktijk komt dit echter nooit voor.

Nr. 9 gooit de bal in : de nrs. 2 van elke ploeg strijden met hun voeten voor balbezit. Heeft hij dit verkregen, dan trapt hij de bal met de hiel achterwaarts naar nr.8. Ondertussen wordt er door beide ploegen geduwd. Beide nummers 9 volgen de loop van de bal in de scrum. Deze moet achterwaarts uit de scrum komen. Op het moment dat de bal uit de scrum komt, mogen beide nrs. 9 strijden om het balbezit. Ook nr. 8 mag echter de bal opnemen en er mee van doorgaan.

De scheidsrechter bepaalt wanneer de scrum wordt gevormd : hij roept dan “engage”, waarbij de drie voorspelers van elke ploeg zich naar voor buigen en aan elkaar verankeren. Belangrijk : al de spelers moeten op hun benen blijven staan, anders gaat de ingooi naar de andere ploeg. De scrum moet stil blijven staan totdat de nr. 9 de bal inwerpt, dan mag de scrum in beweging komen, met andere woorden, beide ploegen proberen naar voor te duwen, om alzo terreinwinst te maken. Wanneer er tijdens de “reis” van de bal door de scrum, een speler de scrum wil neerhalen, dan krijgt hij een penalty tegen.

Alle andere spelers (van nr. 10 t.e.m. 15) moeten zich **achter** de “denkbeeldige” stippellijn, de buitenspelliijn (dewelke door hun eigen nr.8 loopt) bevinden. Deze schuift dus mee op met de bewegingen van de scrum. Staan ze niet achter die lijn, dan staan ze buitenspel en dit

wordt bestraft met een penalty. Vanaf de bal uit de scrum komt wordt het buitenspel opgeheven.

Wanneer een scrum vlak bij de try-lijn plaatsvindt, zal de aanvallende ploeg - met de bal tussen hun voeten, dus in hun bezit ! - alles op alles zetten om de tegenstander achterwaarts te duwen, over hun eigen try-lijn : als dit lukt mogen ze de bal wél met hun handen neerdrukken en op die manier een try scoren. Let wel : een scrum moet altijd minstens vijf meter van de try-lijn plaatshebben. Dus gebeurt er een knock-on op een halve meter van de try-lijn, dan heeft de scrum toch plaats op vijf meter van de try-lijn. Dit om de verdedigende ploeg in staat te stellen om zich defensief te organiseren.

Zolang de bal niet uit de scrum is, en dus tussen de benen van de scrumspelers, mag de tegenstander niets ondernemen.

Goede en sterke voorwaartsen zijn dus onontbeerlijk om in dit belangrijke onderdeel in beide betekenissen te “scoren”.

Het ingooien voor een scrum is voordelig : de nr. 9 en de nr. 2 hebben immers codes waarbij de hooker weet hoe de scrum-half zal ingooien en hij de bal zal kunnen winnen.

Verlies van de bal op eigen ingooi wordt aanzien als een grote zwakte en wordt niet getolereerd door het publiek.

De verankering van de spelers bij de scrum geeft vaak problemen en fouten. Ook hiervoor kunnen penalties gefloten worden. Over de wijze waarop de spelers aan elkaar gebonden zijn, gaan we hier niet op in. Meestal gebeurt dit door de armen rond de schouders of benen van een medemaat te slaan, maar dit heeft ook veel met de lichaamsbouw van de speler te maken en is dus voor ieder weer verschillend.

De scrum mag niet meer dan 90° gedraaid worden. Gebeurt dit wel dan zal men opnieuw tot een scrum overgaan, met dan vaak inworp door de tegenstander, of in sommige gevallen, wanneer de scheidsrechter iets foutief heeft opgemerkt, volgt er een penalty.

Dit hangt af van de interpretatie van de scheidsrechter.

Het aantal spelers van één ploeg dat aan een scrum deelneemt mag hoogstens 8 zijn : wel minder, nooit meer.

Wanneer nu de bal er goed uitkomt zal de nr. 9, die de bewegingen van de scrum nauwlettend volgt (hij mag als enige in de buurt van de scrum staan) de bal meestal afspelen naar de nr.10 die zich ergens achter de scrum heeft opgesteld. Een andere Engelse benaming van de nummer 10 is trouwens *Stand-off* (= “hij die op een afstand staat”). Deze bepaalt dan of hij zijn driekwarters aan het werk zet of dat hij zelf aanvalt, of de bal naar voor trapt, Het veldspel neemt dan weer zijn start.

b) Wat echter als de bal bij de kick-off wel goed over de 10-meterlijn ging : dan gaat het spel gewoon door. Beide ploegen (meestal de voorwaartsen) gaan dan de strijd aan om de bal in bezit te krijgen. Hierbij gelden echter ook weer tal van regels.

De spelers moeten de try-lijn van de tegenstander bereiken. Dat is het doel van het spel. Ze zullen daarom moeten oprukken naar voor. Dit kan enkel door te lopen of door de bal naar voor te schieten. Naar voor schieten staat vaak gelijk met het verliezen van het balbezit, maar het kan dus wel vele meters terreinwinst opleveren, die men dan niet meer moet overbruggen al lopende.

Echter kiest men om te lopen, dan zal de tegenstander er voor willen zorgen dat de speler de try-lijn niet bereikt. Hij kan daarvoor zich wenden tot de tackle, één van de meest belangrijke onderdelen van de rugbysport.

De tackle

De speler die de bal heeft mag ten allen tijde en door iedereen worden getackled. Dus in principe mag de man in balbezit door de 15 tegenstanders aangepakt worden. Men mag op alle manieren de bal trachten af te nemen, behalve : men mag de baldrager niet boven zijn schouders aanpakken : dus nek en hoofd zijn verboden gebied : dit is een “hoge tackle”, en de straf die hierop staat is de penalty.

Men mag dus wel bvb. “pootje lappen” (wel niet stampen of slaan). Als de speler met de bal alleen is (bvb. loopt rond met de bal in de hand) dan mag hij door een tegenstander langs alle kanten getackled worden : in een rechtstreeks duel met twee geldt dan de buitenspelregel niet. Dus een tackle langs achter is toegelaten tussen twee spelers. Bijvoorbeeld wanneer een speler met de bal een tegenstander voorbij rent, dan mag deze laatste er achteraan om de man te tacklen.

Een speler die getackled wordt zal zich steeds in één van de twee volgende posities bevinden :
- ofwel kan hij zich op zijn benen staande houden.
- ofwel zal hij naar de grond worden getrokken.

Het klinkt misschien raar, maar dit onderscheid is van bijzonder groot belang !

Immers :

* wanneer een speler die wordt getackled naar de grond wordt getrokken, dan zal hij, wanneer hij éénmaal op de grond ligt de **bal moeten loslaten**. Doet hij dit niet = penalty voor de tegenstander !

Dan is het erg belangrijk dat er ondersteunende spelers zijn, dus spelers die hun ploegmaat onmiddellijk te hulp kunnen snellen : er zal zeker een ruck worden opgestart. (zie verder).

* zolang hij echter op zijn benen kan blijven staan gaat het spel gewoon door. De speler mag immers **de bal in eigen bezit houden**.

Dan blijven er verschillende opties mogelijk :

- ofwel tracht hij zijn tackler af te schudden en zet hij zelf zijn tocht verder

- ofwel speelt hij de bal af naar een medespeler
- ofwel wordt er een maul geformeerd (zie verder).

Een ploeg moet daarom steeds veel volk rond de baldrager hebben (ondersteuning, “support”) om de bal verder te kunnen afspelen.

Met de tackle komen we ook tot de spelfases van **de ruck** en **de maul**.

De ruck

Omdat de kans bijzonder groot is dat een speler met bal omver wordt getrokken, past de ploeg meestal volgende spelsituatie toe : de *ruck* of de *spontane scrum*.

Dit is een heel belangrijk onderdeel en komt bijzonder veel voor. Voor de kijker, zowel de leek als de geofende, is dit een moeilijk onderdeel om te volgen, omdat er heel vaak dingen gebeuren die men niet goed vanaf zijn positie kan zien of inschatten.

We gaan hier nu dieper op in en vertrekken vanuit een concrete spelsituatie.

Een speler van ploeg A is in balbezit. Hij loopt met de bal voorwaarts, op naar de try-lijn van ploeg B. Ploeg B wil dit natuurlijk niet en zal de speler willen stoppen. Ze gaan hem dus zeker tacklen, om de aanval af te remmen en om zelf de bal te bemachtigen.

Ploeg B zal de speler met de bal zeker naar de grond proberen te trekken : deze **moet** de bal immers **loslaten** . De bal komt dan vrij en een derde speler kan de bal dan oprapen en er mee vandoor gaan.

Erg belangrijk om weten is dit : wanneer er een tackle plaats heeft en de getackelde speler op de grond komt te liggen, dan moet deze laatste de bal loslaten en mag hij niet meer aan het spel deelnemen, **maar ook de speler die heeft getackled** mag niet meer verder doen : zijn taak was enkel de tackle maken ! Wanneer nu de bal op de grond ligt, dan is de regel dat beide spelers zich eigenlijk zo snel mogelijk verwijderen van die plaats en het spel overlaten aan hun respectievelijke ploegmaats ! Wanneer de twee zich echter verwijderd hebben, staat niets hen meer in de weg om opnieuw aan het spel deel te nemen.

Dus onmiddellijk na de tackle, volgt hieruit : het spel kan pas doorgaan als er een derde speler aan te pas komt. Deze mag wel de bal opnemen en er mee vandoor gaan. Daarom moet er zo vlug mogelijk iemand in de buurt zijn die zijn ploegmaat in de tackle ter hulp snelt :

ONDERSTEUNING !

Het komt wel eens voor dat de bal volledig vrij komt te liggen en dan enkel door een speler dient te worden opgepakt om zo verder te kunnen spelen : dit is echter de uitzondering !

Beide teams zullen immers voor ondersteuning van de twee spelers in de tackle zorgen :

ze zullen het spel zeer goed en van nabij volgen.

Men zal dus, van beide kanten, zo vlug mogelijk zijn eigen ploegmakker in de tackle ter hulp “snellen”. Het komt er voor beide ploegen dus op aan zo vlug mogelijk eigen spelers naar de plaats van de confrontatie te krijgen. Dus ondersteuning, het op elkaar anticiperen, is bij rugby van bijzonder groot belang.

Omdat elke ploeg voor ondersteuning zorgt, zal men de bal zeker niet snel kunnen opnemen en wegrekken. Beide ploegen zullen immers onmiddellijk ter plekke zijn. In deze situatie nu waarbij de bal op de grond ligt, is het toegelaten dat men een speler van de tegenpartij met zijn schouders probeert weg te duwen, zoals dat gebeurt in de scrum. Hierbij gebeurt dit dus niet op een teken van de scheidsrechter, maar gebeurt dit *spontaan* : *spontane scrum* of *ruck* ! Dit is dus een fase in het rugbyspel waarbij men een tegenspeler mag benaderen zonder dat hij de bal draagt ! Doel van de ruck is dat de eigen ploeg beter bij de bal kan komen.

Deze twee spelers die tegen elkaar duwen vormen de “eerste rij” van de spontane scrum of ruck. Een verplichting is wel dat beide spelers op hun benen moeten blijven staan ! Dus eigenlijk staan ze gebogen tegen elkaar en wordt het contact gemaakt met hun schouders. Ondertussen moeten nieuw aangekomen spelers helpen bij het “rucken”. Dit kan slechts op één manier : door **achteraan** bij hun eigen speler aan te sluiten, aan de eigen zijde van de ruck : dit doet hij door zich te binden, een arm om zijn eigen medespeler heen te slaan. Zo ontstaat er tenslotte eigenlijk een soort scrum. Dit gebeurt echter meestal bijzonder snel in de praktijk. De spelers mogen dan, zoals in een echte scrum, de bal alleen met de voeten naar achter spelen. Zeer belangrijk : zoals bij de scrum de denkbeeldige buitenspellijn door de Nummer 8 loopt, loopt bij de ruck de buitenspellijn door de voeten van de laatste man in de ruck. Men moet daarom van achteraan aansluiten en niet van opzij : dit is buitenspel en wordt bestraft met een penalty. Dit komt erg vaak voor. Ook moet men steeds op zijn voeten staan : dus op je knieën aansluiten is verboden (penalty), in de ruck duiken is verboden (penalty), de spelers in een ruck naar beneden trekken is verboden (penalty).

Zoals gezegd moet de bal eigenlijk met de voet naar achter gespeeld worden : wanneer de bal dan achteraan uit de ruck komt (= wanneer de bal achter de voeten van de laatste man die deelneemt aan de ruck, komt), dan mag een speler de bal opnemen met zijn handen en het spel verder zetten. Meestal is dit de scrum-half, maar dat kan eigenlijk elke speler die niet aan de ruck deelneemt, op zich nemen. Zolang de bal in de ruck is mag geen enkele speler de bal met de hand spelen, anders is het penalty !

In de praktijk nu heeft de “eerste” getackelde speler echter ook een zeer belangrijke taak : bij het loslaten van de bal zal hij zoveel mogelijk trachten de bal al in een gunstige positie op de grond te leggen : dus zover mogelijk naar zijn kamp toe, waardoor de arriverende spelers het balbezit makkelijker kunnen veilig stellen. Wanneer een medespeler zich dan over de bal kan plaatsen, is het balbezit aan zijn kant van de ruck en is het voor de tegenstander bijna onmogelijk om zich nog van de bal meester te maken : immers nu gelden de regels van de ruck en mag ook de tegenstander alleen met de voeten de bal proberen te veroveren. Dit is praktisch onmogelijk, want de “eerste” getackelde speler ligt nog steeds tussen de beide

ploegen in. Hoewel de regel luidt dat de twee spelers van de tackle zich, ná de tackle, zo snel mogelijk van die plaats moeten verwijderen, zal de getackelde speler (dus die met de bal) nog trachten zich voor zijn ploeg nuttig te maken, door een soort obstructie te vormen. Dit is eigenlijk niet toegelaten, en daarom ziet men heel vaak tegenstanders over deze man heen komen “trappelen” (de zogenaamde “stamping”, “hacking”), waarbij deze niet wordt gespaard. Hoewel dit erg gevaarlijk is, zal de scheidsrechter niet fluiten, omdat die man daar eigenlijk helemaal niet mag liggen. Eerder zal hij de fout tegen krijgen !

Dus de twee “aanvankelijke” spelers van de tackle moeten zich trachten van het spel weg te draaien, weg te rollen (vaak steekt men zijn beide handen in de lucht, om te kennen te geven dat men niets zal doen).

Kortom de spelfase tackle - ruck is een hele boterham en is voor een beginnend kijker zeker niet echt heel helder. Ook gebeurt dit in de praktijk allemaal heel snel dat het erg moeilijk is om de verschillende handelingen goed te kunnen onderscheiden.

De ruck is voor de toeschouwer dus wel een moeilijk gedeelte van het spel. Toch zorgt de ruck voor de continuïteit van het rugbyspel. De ploeg die de bal wint zet immers het spel voort, verandert daarbij vaak van vleugel, waardoor de “verliezer” heel zijn verdediging weer moet herorganiseren. Er zijn immers veel spelers in de ruck verbruikt die niet meer zo vlug aan de andere kant van het veld zullen geraken, waar de bal zich intussen bevindt.

Vaak bestaat de tactiek van een ploeg er uit om bewust een ruck te vormen. Dit met in het achterhoofd de gedachte dat een ruck veel spelers van de tegenstander consumeert, die bij een volgende fase zeker niet ter plaatse geraken. Door bijvoorbeeld drie à vier rucks achter elkaar te vormen zullen er zeker gaten vallen in de verdediging, en dat is toch de bedoeling. De snelle achterspelers krijgen dan ruimte om hun aanval in te zetten.

Zoals men wellicht zal begrepen hebben is de ruck ook weer een hard spelonderdeel, waaraan weer vooral de zware voorwaartse spelers (nrs.1 tot en met 8) (de “scrummers”) aan zullen deelnemen.

De Engelse wereldkampioen van 2003 was in dit onderdeel toch wel de ware kampioen.

Dus samengevat kunnen we stellen dat de ploeg die een ruck kan winnen zich in een zeer voordelige situatie bevindt.

Het is in theorie misschien niet zo duidelijk, maar het is verhelderend op het veld.

De maul

Een andere mogelijkheid dan de ruck is de *maul*. Deze spelfase begint op dezelfde wijze als een ruck, maar met dit verschil, dat de getackelde speler met de bal op zijn voeten kan blijven staan en dus niet door de tegenstander op de grond kan worden geworpen. Dit betekent dat de aangevallen speler de bal **wel mag blijven vasthouden**. Het wordt voor de tegenstander nu echt wel heel moeilijk om de bal te veroveren. De speler in balbezit zal de bal hoogst waarschijnlijk nog zelf proberen af te spelen. Echter ook nu weer, komen er van beide kanten ploegmaats aangerend : de eigen ploegmaats in ondersteuning van de aangevallen speler,

de tegenstander om de man in balbezit toch op de grond te krijgen, met als gevolg dat hij de bal moet loslaten en er kans is op balbezit voor hen.

De “arriverende” ploegmaats zullen echter snel beslissen om een maul op te zetten : dit verzekert hen het best om het balbezit te houden. Ze gaan zich snel vastmaken aan de speler die de bal vasthoudt. Dit door hun armen om die eerste speler te slaan. Ze zullen dan met twee of nog meer proberen de tegenstander naar achter te duwen. Die zal dan letterlijk alle hens aan dek moeten roepen om de maul tot stand te brengen : dus ze moeten spelers gaan consumeren.

De spelers die aan de maul deelnemen (aanvallende als verdedigende ploeg) mogen ook weer enkel **vanuit hun kamp achteraan aansluiten**. Door de voeten van de laatste man in de maul loopt de buitenspelijn (anders dus buitenspel en penalty tegen). Wanneer een speler beslist om aan de maul deel te nemen, dan moet hij zich binden : dit is minstens één arm rond een medespeler slaan. Dus bvb. niet duwen met gestrekte armen op de rug van een medemaat. Het aantal spelers dat aan de maul deelneemt is onbeperkt. Dus hoe meer eigen spelers, hoe sterker de eigen maul is. Dus ook hier weer is ondersteuning bijzonder belangrijk. De ploeg met de meeste spelers zal nu beginnen duwen en meters proberen te maken richting try-lijn. Eens op gang is dit bijzonder moeilijk af te stoppen. De tegenstander die moet wijken, zal harder moeten verdedigen, dus nieuwe spelers in de maul moeten brengen, die dus van andere plaatsen op het veld worden weggehaald (gaten in de defensie). Zolang de bal in het bezit blijft mag er verder geduwd worden. Valt de bal op de grond, dan wordt de maul een ruck, en mag men nog enkel de bal spelen met de voeten, totdat de bal uit de ruck komt, en men zo weer verder kan.

De maul moet steeds in beweging zijn. Het kan echter natuurlijk ook zo zijn dat de tegenstander zo sterk is dat zij de maul terugduwen en zij dus meters gaan maken.

Wanneer de maul gestopt wordt, zal de scheidsrechter toch nog enkele seconden geven aan de ploeg in balbezit. Die zullen dan trachten de bal doorheen het bos van spelers naar achter te “smokkelen” waarop hij dan aan de scrum-half wordt gegeven, die achter de maul aanloopt, en die de bal afspeelt naar zijn nr. 10 die op zijn beurt het verdere spelverloop zal bepalen. Hij moet bvb. inschatten hoeveel tegenstanders in de maul zitten en daarop zijn beslissing baseren.

Het “smokkelen” van de bal zal evenwel heel dikwijls tijdens het “maulen” zelf plaatshebben, waardoor de bal steeds onmiddellijk kan afgespeeld worden, op het moment zelf wanneer de scrum-half dit wil.

Indien de maul over de try-lijn geraakt, dan mag men de bal toch op de grond duwen en also een try scoren.

Ook in de maul zullen de voorwaartsen (nrs.1 tot en met 8) het leeuwendeel van het werk voor hun rekening nemen.

Belangrijk voor de ruck en de maul tenslotte : men gaat het best over tot deze tactiek als men zich in het kamp, of beter nog, binnen de 22-meter, van de tegenstander bevindt en wanneer de defensie van de tegenstander te goed georganiseerd is om er al lopende doorheen te breken.

Met een maul of enkele snelle opeenvolgende rucks (het zogenaamde “pick-and-go) zal men trachten deze verdediging dan uit een te halen door steeds nieuwe verdedigende spelers naar de plaats van de ruck of de maul te lokken, waardoor er op andere plaatsen in de verdedigingslinie barsten en bressen beginnen te komen, en ten slotte vaak de zo gezochte doorgang ontstaat.

Terreinwinst

Alle voordelen van een ruck of maul ten spijt : als de tegenstander sterk is en een erg goed georganiseerde verdediging heeft die weet om te gaan met de ruck en de maul, dan zal men noch met een ruck, noch met een maul veel meters terreinwinst kunnen maken.

De ruck en/of maul zorgen vaak voor de continuïteit van het spel maar zijn ook dikwijls een stilstand in het spel. Een sterke ploeg zal vaak ver van zijn try-lijn verdedigen, waardoor de rucks en de mauls vaak niet zo heel veel gevaar inhouden. Als men bijvoorbeeld op 40 meter van de try-lijn vastgehouden wordt door een sterke verdediging dan gaat een ruck niet onmiddellijk voor de verhoopte terreinwinst zorgen.

Rugby staat en valt ook met het goed omgaan van de terreinbezit. Men kan bijvoorbeeld, zoals hierboven gezegd, overgaan tot verschillende rucks, maar als men daarbij weinig meters naar voor geraakt, dan heeft dit tenslotte eigenlijk weinig zin. Dus de vraag voor de spelers is ook nog : Hoe geraken we het snelst naar voor ? Hoe geraken we bij de try-lijn ?

Hoe kunnen we op een vlugge manier terreinwinst boeken ? En hoe geraken we het snelst weg van onze eigen helft ? Elke fout op eigen helft betekent immers een penalty die door de tegenstander voor 90% op de palen zal genomen worden = 3 punten. Alle ploegen willen altijd zo vlug mogelijk naar het kamp van de tegenstander.

Dit zal, zoals gezegd, niet heel snel gaan met een maul of door middel van een ruck, al kan dat wel natuurlijk zeker wel eens lukken.

Daarom zal men meestal overgaan tot het wegtrappen van de bal.

De nr. 10, of een andere speler met een goede traptechniek, zal de bal dan ook proberen zo ver mogelijk voorwaarts te schieten en **buiten** de lijnen. Dit klinkt misschien dom, maar schiet hij binnen de lijnen dan pakt een tegenstander de bal gewoon op en begint die een aanval. Het trappen is in dit geval dus synoniem voor onmiddellijk balverlies. Dit getuigt van weinig begrip voor het werk van de medemaats.

Buiten de lijnen trappen betekent immers een **line-out** en die kan in eigen voordeel kantelen. Als men de bal buiten schiet vanuit zijn eigen 22-metergebied dan is er een line-out op de plaats waar de bal buitenging. Staat de schopper buiten zijn 22-metergebied dan moet de bal minstens éénmaal botsen binnen de lijnen van het speelveld alvorens hij buitengaat. De line-out vindt plaats daar waar de bal dan buiten vliegt. Botst hij niet eerst binnen de lijnen, maar gaat hij rechtstreeks buiten, dan is er een line-out op de plaats waar de schopper de bal buiten

trapte en is er dus geen terreinwinst ! Een goed trapvermogen is dus weer onontbeerlijk. De lijnrechter moet de juiste plaats aanduiden waar de bal buitenging.

We komen dus nu bij de **line-out**. De ploeg die de bal niet heeft buitengegapt mag ingooien (zoals in het voetbal). Enkel dus bij een penalty-touch (zie boven), dan is het de ploeg die de penalty nam die mag ingooien !

Dus in ons bovengenoemd geval mag de tegenstander van de nr.10 die de bal buiten trapte nu de bal ingooien.

Bij de line-out vormen de voorwaartsen twee evenwijdige rijen van minstens 2 spelers. De ploeg die ingooit bepaalt het aantal spelers in de line-out. Dit zijn meestal alle voorwaartsen. De kleinere spelers (props en flankers) zullen de locks en nr.8 optillen om zo het best te bal te kunnen opvangen.

De hooker gooit in. Dit moet recht tussen de twee rijen. Hij en zijn teammaats roepen echter codes over en weer waardoor de eigen jumpers in de line-out weten waar de bal gaat terecht komen. De tegenstanders weten dit dus niet. De line-out wordt vaak dus gewonnen door de eigen ploeg, maar niet altijd. Verliezen ze de bal dan heeft het buitentrappen van de nr.10 in het voorbeeld van daarnet dus de verhoopde terreinwinst opgeleverd en is men al weer wat dichterbij de try-lijn kunnen komen.

Toch is de ploeg die inwerpt in het voordeel.

Ook hier gelden buitenspelregels : zowel 10 meter links als rechts van de line-out mogen zich geen spelers bevinden, behalve de twee nrs. 9 en de hooker die niet ingooit. Straf = penalty. Gevaarlijk spel in de line-out : spelers omvertrekken bvb. wordt bestraft met een penalty.

De laatste vijf jaar is de snelle inworp ook van kracht : de spelers moeten niet meer wachten om in te gooien tot beide ploegen aangekomen zijn om een line-out te vormen, maar mogen dit snel doen, zoals in het voetbal, naar een medemaat of naar zichzelf (even in de lucht gooien en dan terug oppakken). De bal mag dan echter geen persoon of voorwerp buiten het speelveld geraakt hebben. Is de bal bijvoorbeeld tegen de omheining of tegen een reclamebord gebotst dan mag hij niet snel worden ingegooit. Een ietwat domme regel vind ik persoonlijk, maar hij geldt dus wel. Dit kan alleen als er geen tegenstanders in de buurt zijn, want nogal risicovol.

Met andere woorden : wordt de bal buitengegapt dan zullen de ploegmaats snel moeten volgen, waardoor ze snel op de plaats van de line-out komen, waardoor de snelle inworp niet kan plaatsvinden : groot loopvermogen is dus weer vereist !

Als een ploeg de line-out wint wordt de bal meestal naar de dichtbijstaande nr.9 gegooit : hiermee wordt het buitenspel opgeheven en gaat het spel weer door.

De ploeg die de line-out verliest is erg in het nadeel, want als het snel gaat, zijn alle spelers die in de line-out stonden eigenlijk even niet bij het spel betrokken, en kunnen zij nooit tijdig ter plaatse zijn.

Bvb. ploeg A wint de line-out : nr.9 gooit de bal naar de nr.10 met een verre pas, deze gooit onmiddellijk door naar een driekwarter, de bal komt zo bij de vleugelspeler, die langs de zijlijn aan de overkant zijn run inzet. De voorwaartsen van beide ploegen die in de line-out

stonden kunnen onmogelijk in die tijdsspanne aan de overkant geraakt zijn. Laat de bal dus het werk doen ! Zo zal de winger nog enkel af te rekenen hebben met enkele driekwarters van de tegenstander om de zo begeerde try te kunnen scoren.

Zoals bij de scrum, kan een line-out nooit plaatsvinden op minder dan vijf meter van de trylijn.

Dit om de verdedigende ploeg in staat te stellen zich te organiseren.

Hiermee zijn de vier meest voorkomende spelfasen in het rugby naar voor gebracht : de scrum, de line-out, de ruck en de maul. De laatste twee in het voortdurende veldspel, de eerste twee om het spel weer op te starten. De scrum en de line-out worden ook de “set-pieces” genoemd.

Wanneer men in deze fases een goed inzicht heeft, dan zal men zeker kunnen genieten van een rugbywedstrijd, en is de chaos of het gerommel, zoals bij het begin werd gezegd, al voor een heel groot deel ontrafeld. Er komt inderdaad al heel wat lijn in !

Voordeelregel

Hoewel het spel bij rugby in praktijk dikwijls zal stilliggen, is de aard van het spel om “voortdurend in beweging te zijn” : dus de bal moet zo lang mogelijk “gespeeld” kunnen worden.

Indien bij elke fout die op het terrein zal plaatsvinden, de scheidsrechter het spel zou stilleggen zal er waarschijnlijk heel weinig echt gespeeld kunnen worden. Daarom zal de scheidsrechter heel vaak overgaan tot de voordeelregel en de fout alzo laten passeren waarbij de betrokken ploeg zijn aanval kan voortzetten. Loopt die aanval dan toch nog vast, dan zal de scheidsrechter terugkeren naar de plaats op het veld waar de fout plaatsvond. Het kan dus zijn dat hij daarom bvb. van de andere kant van het veld terugkeert naar de plaats van de fout. De ploeg die het voordeel kreeg, mag dan de toegekende scrum of penalty nemen.

De scheidsrechter maakt aan beide ploegen kenbaar dat er voordeel is (hij roept dat, geeft de ploeg aan (bvb. “Advantage Green”) en steekt een gestrekte arm in de lucht in de richting van de ploeg die voordeel krijgt. Hij maakt ook kenbaar als het voordeel wordt opgeheven : “Advantage Over”). Dan kan hij dus teruggaan naar de plaats van de fout en heeft de scrum of de penalty alsnog plaats, maar hij kan ook gewoon laten doorspelen, als hij vindt dat de ploeg genoeg voordeel heeft gehad, maar er te weinig heeft meegedaan, waardoor eigenlijk de tegenstander weer voordeel krijgt.

Ook hier weer is de interpretatie van de scheidsrechter van groot belang.

Een concreet voorbeeldje van goed gebruik van de voordeelregel :

Vaak zal de ploeg die na een zware fout voordeel krijgt in het 22-metergebied van de tegenstander proberen een drop-goal proberen te scoren : als die lukt dan krijgen ze 3 punten van de drop-goal. Mislukt de poging, dan zullen ze altijd kunnen terugvallen op de penalty

die door de scheidsrechter is toegekend. Als die penalty dan lukt, dan hebben ze toch nog de drie punten. Dus in dit geval had de ploeg eigenlijk 2 kansen op 3 punten.

De Mark

Deze heeft **enkel** plaats in het **eigen 22-meter-gebied**. De mark kan ook alleen maar volgen op een trap van de tegenstander.

Het is eigenlijk het onderbreken van de aanval, waardoor de verdedigende ploeg in staat wordt gesteld om zijn verdediging opnieuw op poten te zetten.

Wanneer namelijk de aanvallende ploeg probeert door te breken met een voorwaartse schop (bvb. een “up-and-under” (in het frans : “chandelle”) waarbij de schopper de bal over enkele verdedigers lobt om hem zelf terug op te vangen en verder te lopen), dan kan een verdediger de bal opvangen met beide handen en moet hij **“mark” roepen**.

Tot in 1995 moest hij ook nog eens met zijn beide voeten op de grond staan, maar deze laatste verplichting is nu opgeheven. Reden : men liep de balvanger dikwijls nog gewoon omver. Nu kan hij zich nog enigszins verdedigen met zijn voeten..

Wanneer de scheidsrechter beslist dat de mark op de juiste manier gebeurt, dan krijgt de verdedigende ploeg een vrije trap, van op de plaats van de mark.

Dit betekent dat de aanval is onderbroken, dat de verdedigende ploeg weer tijd heeft om zijn defensie weer te organiseren, en het gevaar even geweken is.

Dus eigenlijk is de mark even een helpende hand voor de ploeg die onder druk staat. Je kan het beschouwen als een soort “noodrem”, waarbij men de zaken terug op orde kan brengen.

De vrije trap na een mark moet steeds genomen worden door de speler die de mark gemaakt heeft, tenzij hij hierbij gekwetst werd.

Hij moet de bal met de voet wegtrappen : dit mag in het veld of buiten. Als hij buiten schiet, volgt er een line-out met inworp door de tegenstander. Dus de opdracht is : zo ver mogelijk naar voor proberen buiten te schieten.

Omdat men na een mark de bal moet wegschieten, maakt de tegenstander (dus de ploeg die aanvankelijk in de aanval was) een grote kans om terug in balbezit te geraken : op het terrein ofwel na een “eigen” line-out, waardoor de aanvankelijke aanval weer verder kan gaan, maar waarbij de verdedigende ploeg toch zijn mannetjes weer op de juiste plaats kan zetten.

In-goal-gebied of doelgebied.

Ook hier zijn er weer heel wat regels.

Het is het gebied begrensd door de try-lijn, de achterlijn of de “dode-bal-lijn” en de twee zijlijnen. De try-lijn behoort tot het doelgebied, de achterlijn en de twee zijlijntjes niet.

Het is het gebied waar de tries worden gescoord : *het beloofde land !*

Dus als de bal de try-lijn raakt, dan is het een try ! Als de bal op de grond wordt gedrukt en hij raakt daarbij de zijlijn van het doelgebied, of de speler raakt die lijn met zijn voet of ander lichaamsdeel dan is het dus GEEN try.

Echter we zien de verdedigende ploeg ook wel eens de bal in het doelgebied tegen de grond drukken. Dit is dan geen eigen doelpunt, geen “own-try”, maar het spel wordt dan weer op een eigen manier verder gezet.

De meest voorkomende situaties :

- * De aanvallende ploeg drukt de bal in het doelgebied : **TRY !**
- * De aanvallende ploeg brengt de bal in het doelgebied : bvb. door een trap of een pass. Als de verdedigende ploeg de bal als eerste op de grond kan drukken is het geen try, maar zal de verdedigende ploeg mogen herstarten met een kick-off vanaf de 22-meter-lijn.
- * De verdedigende ploeg brengt de bal in het eigen doelgebied : bvb. bij grote druk van de tegenstander. Als de verdedigende ploeg de bal dan op de grond drukt is het een scrum op vijf meter, met ingooi van de aanvallende ploeg. De verdedigende ploeg belet immers dat het spel doorgang vindt.
- * De aanvallende ploeg schiet de bal over de achterlijn. De verdedigende ploeg kan kiezen voor een scrum voor de verdedigende ploeg op de plaats waar de bal werd weggetrapt ! Dit bijvoorbeeld als een speler van een aanvallende ploeg de bal heeft getrapt vanop bvb. de middellijn. Ofwel kiest men voor een kick-off vanaf de 22-meter-lijn.
- * Als de aanvallende ploeg de bal over de zijlijnen van het doelgebied brengt : kick-off vanaf de 22 meter-lijn.
- * Als de verdedigende ploeg de bal over de eigen achterlijn of de zijlijnen van het eigen doelgebied brengt : vijf-meter-scrum voor de aanvallende ploeg.

Herneming van het spel na try of penalty.

Tot slot nog een klein overzichtje van de herneming van het spel door te trappen.

Na een try, al dan niet geconverteerd : kick-off vanaf de 50-meterlijn.

Na een gescoorde penalty : kick-off vanaf de 50-meterlijn.

Na een gemiste penalty : kick-off vanaf de 22-meterlijn. Als echter de bal tegen een paal van het doel terechtkomt (dus een gemiste penalty) en hij valt in het speelveld, dan wordt er gewoon voort gespeeld.

Tot slot

Zoals de lezer uit al het voorgaande kunt opmaken is het rugby bijzonder veelomvattend. Ik heb gepoogd toch een beeld te schetsen van de meest voorkomende acties, maar hierop zijn nog tal van regels die hier niet aan bod zijn gekomen. Toch denk ik dat het mogelijk moet zijn, na het lezen van deze tekst, om een rugby-wedstrijd enigszins te kunnen volgen, dat de kijk op het spel er wat door verruimd is.

Voor de kenner zal hier nog heel wat ontbreken, echter voor hem zijn er andere publicaties. Het ging hier slechts om een inleiding op het rugbyspel.

Ik hoop dat deze tekst de lezer toch op enigerlei wijze geprikkeld heeft om eens een rugby-wedstrijd te ontdekken, om er van te proeven, en dat dit eventueel een aanzet mag zijn om er nog verder en dieper op in te gaan. Op het internet zijn er immers nog tal van sites waarin al de verschillende aspecten van het rugby worden verduidelijkt. Dit was een slechts een poging, een “try” zeg maar, om het belangrijkste van het spel op papier te zetten en alzo, voor ieder die er voor open staat, wat nader kennis te laten maken met de schitterende rugbysport !.

Koen Ulens,

Essen, 24 maart 2004
en latere aanpassingen.