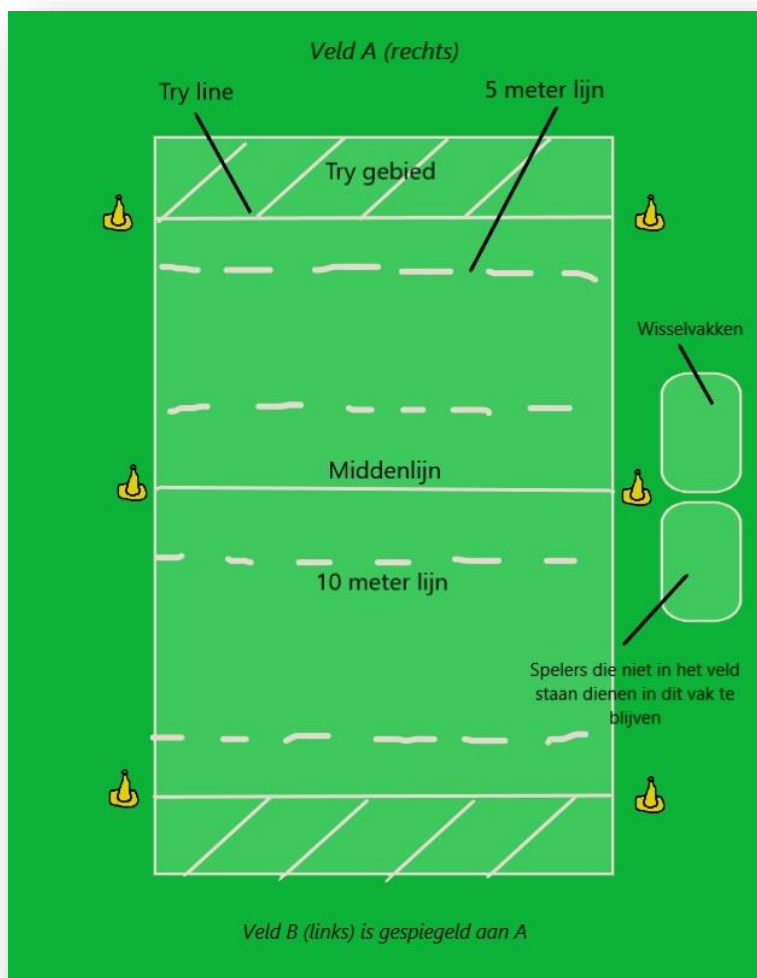


Mart Kat Touch Toernooi

@ De Zaanse Rugbyclub



Tournament specials



Er wordt gespeeld volgens de regels van TOUCH Nederland met de volgende toernooispecials;

- De wedstrijdtijd is 2x10 minuten met speelhelftwissel. De finales om de 1^e en 3^e plaats hebben een speeltijd van 2x12,5 minuten.
- Het speelveld bestaat uit 1 helft van een normaal veld en het trygebied is 2 meter diep.
- Er mag doorlopend van spelers gewisseld worden, maar alleen bij de gekleurde pion op de middellijn.
- Mits beide teams akkoord zijn mogen de finales tussen de 3^e, 4^e en 5^e plaatsen ook genomen worden door een “conversie serie”. Hierbij moet elk team 3 van hun spelers een conversie vanaf de 22 laten nemen. Bij een gelijke score volgt de shootout vorm, waarbij elk team een andere, nog niet geweeste, speler een conversie laat nemen tot er een na elke set een ongelijke stand ontstaat.

Puntentellingen

- De ploeg met die wint krijgt 2 punten, bij een gelijkspel 1 en bij verlies 0.
- Indien ploegen na de poulefase gelijk eindigen, geldt eerst het onderlinge resultaat. Is het dan nog gelijk, dan telt het aantal gemaakte tries. Is het dan nog gelijk, dan geldt het saldo van tries.

Touch Football rules

(Op z'n Zaaans)

Doel

Het belangrijkste doel van het spel is dat elk team Try's scoort en voorkomt dat de tegenstander scoort (Eén try is gelijk aan één punt). Teams bestaan op elk moment uit 10 spelers op het veld, met maximaal 5 vervangende spelers aan de zijlijn. De teams mogen gemengd zijn, waarbij de minimale leeftijd 15 jaar moet zijn.

Teams

Teams bestaan uit maximaal 15 spelers met een maximum van 10 en een minimum van 7 spelers tegelijk op het veld. Als een team minder dan 10 spelers kan opstellen, dan moet de tegenstander hetzelfde aantal +1 opstellen.

Gameplay

Teams moeten de bal over het veld naar de tegenstanders “Try-zone” verplaatsen zonder:

- De bal naar voren te passen
- De bal laten vallen of er tegenaan trappen

Elk aanvallende team heeft zes “Touches”. Bij de zesde Touch gaat de bal naar de tegenpartij.

Wanneer een aanvaller wordt getouched, moet de speler een “Roll Ball” uitvoeren op het contactpunt (tenzij het de zesde Touch is - dan verandert het balbezit naar de andere partij). Je hoeft je voet niet te gebruiken om de ball te rollen.



Het verdedigende team mag vooruit gaan zodra de handen van de **Dummy Half** op de bal zijn.

De Dummy half mag met de bal rennen, maar mag niet scoren of getouched worden. Gebeurt dat wel, dan verliest het team balbezit en gaat de bal naar de tegenpartij die vervolgens de wedstrijd start met een "Roll Ball".

Verdedigers moeten minimaal 7 meter teruglopen wanneer een aanvaller de bal dumpst (Roll Ball) bij een Touch. Anders staan ze buitenspel.

Elke overtreding zal resulteren in een reset van de telling (6 touches).

Wanneer een penalty wordt toegekend, wordt het balbezit gegeven aan het niet-overtredende team en wordt hen geïnstrueerd om op het door de scheidsrechter aangegeven plek een "Tap Ball" uit te voeren. In de meeste situaties zal dit zijn waar de overtreding heeft plaatsgevonden.

Een "Tap Ball" wordt gebruikt om het spel aan het begin van de wedstrijd te starten, het spel te hervatten na de rust of na een Try. Een Tap Ball wordt ook genomen door het team dat een penalty toegewezen krijgt.

Hoe neem je een Tap Ball:

1. Plaats de bal op de plek die is toegewezen door de scheidsrechter
2. Laat de bal los
3. Tik de bal aan met je voet (niet verder dan 1 meter)
4. Pak de bal op en speel verder

Het verdedigende team mag pas naar voren bewegen zodra je de bal hebt getikt met je voet.

Penalties

- Voorwaarts passen
- De bal passen nadat je bent getouched
- Buitenspel
- Commentaar op of tegen de scheidsrechter
- De bal dumpen waar je niet bent getouched

Als iemand bestraft wordt met een penalty moet het veroorzakende team altijd 10 meter terug trekken.

De Bal

Het spel wordt gespeeld met een rugbybal maat 4.

De Touch

Elk deel van de persoon, kleding of bal is een geldige touch. Maar als de scheidsrechter de touch als te hard beschouwd, wordt een penalty toegekend aan het aanvallende team.

Veldmarkeringen

De trylijn wordt gemarkeerd door het gebruik van pionnen (shuttels) als er geen lijnen gezet kunnen worden.

Tournament specials



Games are played according to the rules of TOUCH Netherlands with the following tournament specials;

- The match time is 2x10 minutes with half change. The finals for 1st and 3rd place have a playing time of 2x12.5 minutes.
- The playing field consists of 1 half of a normal field and the try area is 2 meters deep.
- Players may be changed continuously, but only at the coloured pawn on the centre line.
- Provided that both teams agree, the finals can be played between the 3rd, 4th and 5th places are also taken by a “conversion series”. Each team must have 3 of their players take a conversion from 22. In case of a tie, the shootout format follows, in which each team has another, not yet been, player take a conversion until an unequal score arises after each set.

Point counts

- The team that wins gets 2 points, 1 for a draw and 0 for a loss.
- If teams end up equal after the group phase, the head-to-head result will apply first. If it is still a tie, then the number of tries made counts. If it is still a tie, then the balance of tries applies.

Touch Football rules

(De Zaanse style)

Goal

The main aim of the game is for each team to score Try's and prevent the opponent from scoring (One try equals one point). Teams consist of 10 players on the field at any given time, with a maximum of 5 substitute players on the sidelines. The teams may be mixed, with a minimum age of 15 years.

Teams

Teams consist of a maximum of 15 players with a maximum of 10 and a minimum of 7 players on the field at a time. If a team can field less than 10 players, the opponent must field the same number +1.

Gameplay

Teams must move the ball down the field to the opponents' "Try zone" without:

- Pass the ball forward
- Dropping or kicking the ball

Each offensive team has six “Touches”. On the sixth Touch, the ball goes to the opposing team.

When an attacker is touched, the player must “Roll Ball” the point of contact (unless it is the sixth Touch - then possession changes to the opposing side). You don't have to use your foot to roll the ball.

The defending team may advance as soon as the Dummy Half's hands are on the ball.



The dummy half may run with the ball, but may not score or be touched. If it does, the team loses possession and the ball goes to the opposing team who then start the game with a “Roll Ball”.

Defenders must run back a minimum of 25 feet when an attacker rolls the ball (roll ball) on a Touch. Otherwise they are offside.

Any violation will result in a reset of the count (6 touches).

When a penalty is awarded, the babe seat is given to the non-offending team and they are instructed to perform a “Tap Ball” at the spot designated by the referee. In most situations this will be where the violation occurred.

A “Tap Ball” is used to start play at the start of the match, to resume play after halftime or after a Try. A Tap Ball is also taken by the team that is awarded a penalty.

How to Take a Tap Ball:

1. Place the ball on the spot assigned by the referee
2. Release the ball
3. Tap the ball with your foot (no further than 1 meter)
4. Pick up the ball and continue playing

The defending team may only move to feed once you have tapped the ball with your foot.

Penalties

- Pass forward
- Passing the ball after being touched
- Offside
- Comments on or against the referee
- Dump the ball where you were not touched

If someone is penalized with a penalty, the offending team must always withdraw 10 meters.

The Ball

The game is played with a size 4 rugby ball.

The Touch

Any part of the person, clothing or ball is a valid touch. But if the referee considers the touch too hard, a penalty is awarded to the attacking team.

Field markers

The try line is marked by the use of pawns (shuttles) when no lines can be placed.