



Tag Rugby

Rugby zonder contact





INHOUD PAKKET

**4 ballen - 24 Tag's - ballenzak -
boekje Tag Rugby zonder contact**

Voor meer info:

03 286 07 52 - info@rugby.vlaanderen

Inleiding

Tag Rugby is een nieuw spel voor jonge spelers. Het is heel veilig, geen contact en eenvoudig om te spelen voor jongens en meisjes. Maar bovenal is het leuk en uitdagend voor alle deelnemers. Ook al zijn de regels simpel toch bevordert het Tag Rugby de balbehandeling en loopvaardigheden. Rugby Vlaanderen is dan ook trots om het Tag Rugby te promoten in jouw school. We zijn er zeker van dat de kinderen het leuk, veilig en uitdagend zullen vinden.

Indien je meer informatie wenst over onze sport of Tag Rugby kan je altijd terecht op de volgende website: **www.rugby.vlaanderen**
www.getintorugby.worldrugby.org



Doel van het spel

Het doel van het spel is om een try te scoren door de bal te drukken achter de try-lijn van de tegenstanders. Om te voorkomen dat er gescoord wordt, kunnen de verdedigers een lint van de baldrager aftrekken ("Tag"), hierdoor moet de baldrager passen. Na 5 tags mag de andere ploeg aanvallen.

Hoe te spelen?

Afmetingen van het veld

- Tot 50m in de lengte en 30m in de breedte (het rugbyveld kan dan in 3 velden worden verdeeld)
- Het veld wordt afgebakend door kegels met de zijlijnen in het wit en de try-lijnen in een andere kleur
- Het try-gebied zou 5m lang moeten zijn

Speeltijd

De speeltijd wordt bepaald per toernooi en afhankelijk van het aantal teams.

Aantal spelers

Het aantal spelers kan verschillen maar niet minder dan 4 en niet meer dan 8.

Wissels

Het aantal wissels wordt bepaald door beide ploegen maar kan telkens (zonder beperking) wanneer de bal dood is (dus na een try, na een fout, als de bal buiten is).

Rugby zonder contact

Leerkrachten/scheidsrechters

Het spel kan geleid worden door 1 scheidsrechter (dit kan een leerkracht zijn of iemand van de club) de leerkrachten mogen tijdens de wedstrijd achter hun ploeg staan.

De Tag gordels

De tag gordels moeten rond het midden gedragen worden waarbij de linten vrij kunnen wapperen. T-shirts of partijvestjes moeten de spelers in de broek steken. De tag gordels bestaan uit velcro waarbij er 2 linten aan beide zijanten bevestigd zijn.

Aanvallers

In de aanval gaat de baldrager voorwaarts met zijn ploeg-maten in steun die zich klaar houden om een pas te ontvangen. De baldrager kan ontwijken, maar kan ook passen aan zijn ploegmaats als zij in een betere positie zijn (bv: als de baldrager te weinig ruimte heeft).

Regels aanvallers:

- geen contact maken met de verdedigers
- linten niet beschermen
- niet rond de as draaien



Verdedigers

Verdedigers kunnen vooruit lopen om de ruimte tussen hen en de aanvallers te beperken. Ze proberen een lint af te trekken van de baldrager om hem te stoppen.

Regel verdediger:

- geen contact maken met de aanvallers, enkel het lint aftrekken

Regels van het spel

Het spel starten

Eén team start de wedstrijd in het midden van het veld met een vrije pas. Wanneer er een try gescoord is, start het niet-gescoorde team in het midden van het veld met een vrije pas.

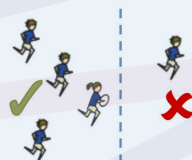
Vrije pas

Bij een vrije pas neemt de speler de bal met 2 handen. Wanneer de scheidsrechter "speel" roept past de speler de bal achterwaarts naar een ploegmaat. De tegenstanders moeten op 5 meter blijven van de vrije pas (5m over de breedte van het veld) tot de bal de handen van de passer verlaat. Een vrije pas wordt gebruikt bij de start/herstart van het spel of indien de bal buiten gaat (vrije pas op 2m van de zijlijn) of bij een overtreding (zoals een voorwaartse pas). Indien de bal bij het try-gebied buiten gaat wordt de vrije pas op 5m van de try-lijn genomen, daar waar de bal buiten ging.



Tag procedure

- **De baldrager:**
 - Stopt met lopen na de Tag (3 passen max)
 - Past de bal nadien naar een ploegmaat
- **De verdediger:**
 - Roept "TAG" bij het afnemen
 - Kleeft het lint terug op de gordel van de baldrager (loopt zeker niet verder of gooit niet met het lint!)
 - Indien hiertegen een fout gebeurt, is de sanctie een vrije pas voor het niet foutieve team.
 - Na 5 tags krijgt de andere ploeg de bal.



Knock On

Wanneer een speler de bal voorwaarts laat vallen (richting de try-lijn van de tegenstanders) spreken we van een knock on. De andere ploeg herstart met een vrije pas.

Buitenspel voor aanvallers

De aanvallers kunnen niet deelnemen aan het spel als ze voor hun baldrager staan. Dit betekent dat er geen voorwaartse passen gegeven mogen worden.

Sanctie: vrije pas

Rugby zonder contact

Buitenspel voor verdedigers

De verdedigers mogen na een “TAG” niet meer aan de kant van de aanvallers staan. Als ze hier staan maar niets verkeerd doen gaat het spel gewoon door. Indien ze de pas onderscheppen of iemand hinderen worden ze bestraft.

Sanctie: vrije pas

Trappen

In Tag Rugby wordt er niet getrapt.

Voordeel

Het spel niet stoppen bij een overtreding wordt voordeel genoemd.

Scheidsrechters kunnen voordeel laten spelen als de niet-overtredende ploeg de bal kan spelen.

De scheidsrechter roept dan “voordeel” gevolgd door “speel door”.

Indien er toch geen voordeel is wordt het spel herstart met een vrije pas op de plaats van de fout.



Een wedstrijd Tag Rugby leiden

Zorg ervoor dat je een fluitje hebt, ken de regels en tracht voordeel te laten spelen waar mogelijk.

- Roep “pas!” na een tag.
- Fluit wanneer het spel moet stoppen of bij een try.
- Duid het team aan dat mag starten met een vrije pas door naar hen te wijzen met een gestrekte arm.
- Wanneer de baldrager per ongeluk een tag verliest laat het spel dan stoppen, plak de tag terug en herstart met een vrije pas.
- Wanneer de speler vlak voor de try-lijn getagd wordt en hij geen pas geeft, dan wordt er een vrije pas gegeven 5 m van de trylijn.
- Spelers mogen niet op de bal duiken maar moeten deze oprapen (sanctie: vrije pas).
- Vergeet niet dat Tag Rugby leuk, veilig, uitdagend en speels is. Laat zoveel mogelijk spelen en wie weet wordt jouw speler de volgende zwarte duivel (zo worden de spelers van de nationale ploeg genoemd).

6 lesfiches voor 6 lessen van ongeveer 1 uur

Opbouw in vaardigheden en regels met les 6 als einddoel

Er wordt gewerkt aan loopvaardigheden, balbehandeling, beslissingsvaardigheden, kennis van de regels, samenspelen, fair-play,...

De spel- en oefenvormen kunnen aangepast worden aan de leeftijd met pro- en regressies.

Les 1: wedstrijd met voorwaarts passen

Les 2: wedstrijd met achterwaarts passen

Les 3: wedstrijd met voordeel voor de aanvallers

Les 4: wedstrijd met snelle wissel aanvallen en verdedigen

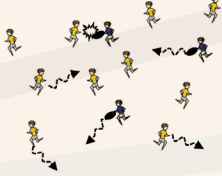
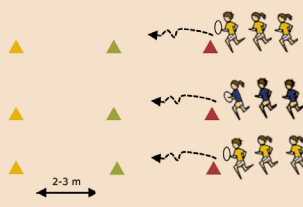
Les 5: ontwijken en schijnbewegingen bij het vooruit lopen

Les 6: volledige TAG-wedstrijd

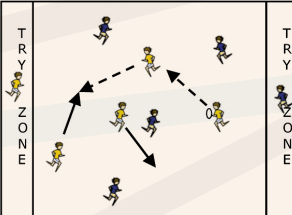


“Ons Belgisch rugbyteam: de Zwarte Duivels”

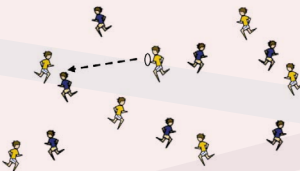
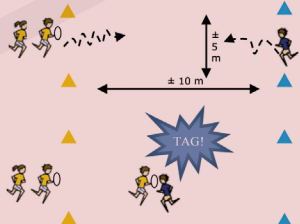
Einddoel: wedstrijd met voorwaarts passen

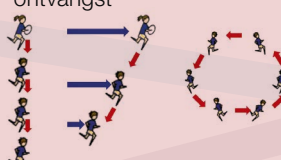
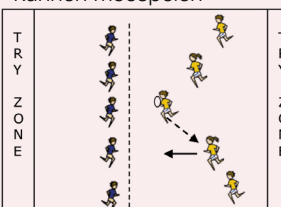
Doel	Spelverloop	Aandachtspunten
10' opwarming ontwijken balbehandeling	De vogelverschrikker • II n lopen vrij rond (geel) • 3-4 tikkers met bal (blauw) • II n aantikken met bal, niet werpen • getikt: vogelverschrikker, stilstaan met armen open en benen toe. Vrije II kan vogelverschrikkers bevrijden door onder de armen te lopen Variaties • vogelverschrikker met benen open, bevrijden door onder benen te kruipen. Bevrijder onder de benen niet tikken • verschillende kleine veldjes met 1 tikker en 4 vrije II	Aandachtspunten II n • bal in 2 handen • enkel tikken met de bal, niet werpen • ontwijken en in de vrije ruimte lopen Aandachtspunten L • zorg voor voldoende tikkers • veld niet te groot maken 
10' kern balbehandeling loopsnelheid	Estafette • groepjes van 3-5 II n achter de rode kegels • rond de gele kegel lopen en... ... korte pas geven aan de volgende ... pas geven vanaf de groene kegel ... pas geven vanaf de gele kegel ... bal rollen vanaf de groene kegel naar volgende II ... vanaf groene kegel bal omhoog werpen naar volgende II ... bal drukken (try scoren) bij groene kegel en bij het terugkeren oppakken ... slalom lopen Variaties extra oefening aan gele kegel: • bal rond de romp of hoofd draaien • een 8 maken door de benen • bal laten botsen op de grond en terug opvangen • ...	Aandachtspunten • bal in 2 handen • bal drukken op de grond bij try • 1 been over de bal bij het oppikken • kijken alvorens te passen • bal vangen met ellebogen dicht 

Doel	Spelverloop	Aandachtspunten
Aandoen TAG-gordels	• gordels boven de t-shirt dragen • linten kleven aan beide zijden • uitdelen van de gordels en linten goed organiseren	
10' kern gebruik tags ontwijken	Staartje trek • door elkaar lopen • lintjes stelen bij andere IIn • gestolen lintjes bijhouden • IIn met meeste lintjes is gewonnen • stop na 1' Variaties • gestolen lint aan de gordel kleven • variëren in duur • per 2 samenspelen	Aandachtspunten IIn • IIn zonder linten blijven door- spelen • linten mogen niet afgeschermd worden • geen pirouette draaien Aandachtspunten L • afspraken maken rond con- tact: niet duwen en trekken 
10' passen samenspel onderscheppen	Bal onderscheppen * • groepen van 4 IIn met 1 bal • 3 IIn passen naar elkaar • 4e IIn probeert de bal te onderscheppen • IIn mogen niet lopen met de bal • spelers zonder bal lopen zich vrij • als de bal valt of onderschept wordt, wisselen van onderschepper Bal naar overkant brengen ** • zelfde groepen als hierboven • al passend naar de overkant gaan • 4e IIn probeert de bal te onderscheppen • als de bal valt of onderschept wordt, terug opnieuw beginnen	Aandachtspunten IIn • IIn zonder bal maken zich aanspeelbaar • niet lopen met bal • baldrager niet aanraken Aandachtspunten L • kan in afgebakend terrein maar hoeft niet 

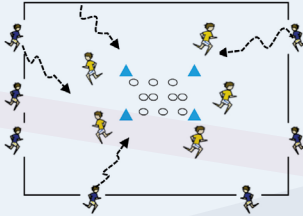
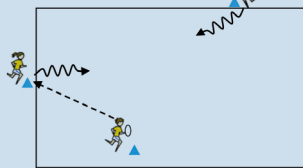
Procedure "TAG" 	De "Tagger" (verdediger) • roept "TAG" bij het afnemen van het lint • geeft of kleeft lint terug bij de baldrager na zijn pas (loopt zeker niet weg of werpt het lint niet terug)	De baldrager (aanvaller) • stopt met lopen (max 3 stappen) • past de bal naar een ploegmaat
10' kern scoren! samenspel passen geven vrijlopen vooruit lopen	End ball • achter elke trylijn staat een II (try scoorder) als hij de bal ontvangt en drukt = try • niet lopen met de bal • wisselen aanval/verdediging: als de bal valt of bij interceptie • 5v5, 6v6 of 7v7 Progressies • er mag met de bal gelopen worden • alle IIn kunnen achter de try lijn scoren • bij TAG pas geven, na 5 TAG's wisselen	Aandachtspunten IIn • vrijlopen • passen naar II in vrije ruimte • bal vragen als vrije II Aandachtspunten L • try scoorder geregeld of na elke try wisselen 

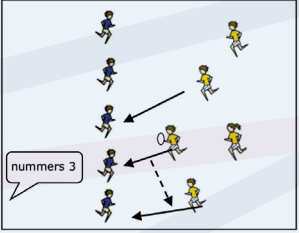
Einddoel: wedstrijd met achterwaarts passen

Doel	Spelverloop	Aandachtspunten
10' opwarming passen samenspel	Ploegtikspel • 2 ploegen • IIn geel tikken met de bal zoveel mogelijk blauwe IIn in 1' of 1'30" • IIn blauw ontwijken het tikken • niet lopen met de bal, maar rondpassen • getikt: bal blijven ontwijken Progressie • ontwijken: aantal blauwe IIn verminderen • ontwijken: meer ballen • tikken: veld vergroten	Aandachtspunten • zonder bal vrijlopen • rugbypassen geven (met 2 handen langzij passen) • communicatie 
10' kern gebruik TAG ontwijken scoren	1 tegen 1 • aanvallers gele IIn • verdedigers blauwe IIn • aanvaller probeert te scoren tussen de blauwe kegels • verdediger probeert 1 IIn af te trekken (=scoren verhinderen) • wie lukt krijgt een punt Variaties • verdediger vertrekt op een andere plaats in het veld Progressie • veld groter of kleiner maken • 2 aanvallers, baldrager past naar ploegmaat na de TAG	Aandachtspunten IIn • als aanvaller vooruit blijven lopen • in het veldje blijven Aandachtspunten • TAG-procedure uitleggen 

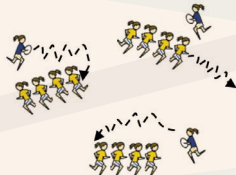
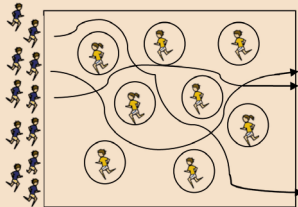
Doel	Spelverloop	Aandachtspunten
10' kern balbehandeling zw en aw passen	Passen - per 4 naast elkaar staan - silstaand passen van L→R en R→L - bal zijwaarts doorpassen Progressies - met tijdsdruk of in competitie - afstand vergroten - achteruit passen: geschrant of in kring met lln naar buiten gericht - uitpassen bij voorwaarts lopen - uitpassen bij voorwaarts lopen in schuine opstelling	Aandachtspunten - pas: eerst kijken, schouders draaien, pas afmaken met armen en handen en bal nawijzen - voeten blijven vooruit staan - handen klaar houden voor ontvangst 
20' slot samenspel scoren! vooruit lopen met bal ontwijken	Wedstrijd (4vs4, 5vs5 of 6vs6) - scoren in de tryzone - baldrager stoppen door een "tag" - na een TAG een achterwaartse pas geven om verder te spelen - na een try of fout spel hervatten met vrije pas Variaties - ipv vrije pas, L past bal willekeurige ll Organisatie ploegen - je kan met 3 of 4 ploegen spelen die wisselen bij een try	Aandachtspunten lln - volgens de tag procedure spelen - lln moeten achterwaarts passen - spelen volgens de buiten-spel regels Aandachtspunten L - gebruik spelregels Tag Rugby - moedig aan met: "vooruit lopen" en "pas" na een tag - maak duidelijk dat aanvallers best achter de bal staan, omdat ze anders niet kunnen meespelen 
Nieuwe regel	Buitenspelregel voor aanvallers - aanvallers mogen niet voor de baldrager lopen - voorwaarts passen is niet meer toegelaten - sanctie: vrije pas voor de tegenstander 	

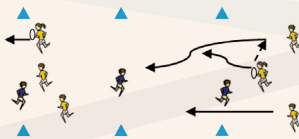
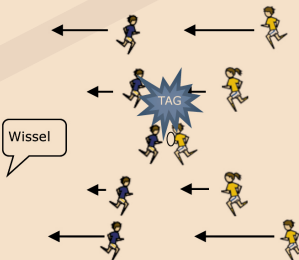
Einddoel: wedstrijd met voordeel voor de aanvallers

Doel	Spelverloop	Aandachtspunten
10' kern gebruik tags ontwijken	Eieren stelen - Vierkant veld met in het midden een klein veldje (kippenhok) - Kippen staan verspreid in het grote veld - Vossen buiten het grote veld - De vossen proberen eieren te stelen uit het kippenhok. - Als een kip een TAG van een vos afneemt, moet de vos terug buiten vertrekken, TAG teruggeven volgens procedure	Aandachtspunten II - TAG procedure - In de ruimte lopen 
15' Kern Ontwijken Buitenspelregel Passen Scoren!	1 tegen 1+1 - veldjes van 5 m op 10 m - II met bal geeft pas naar 2e II en volgt 2e II gaat scoren aan de achterlijn - Bij TAG geeft hij een pas aan de andere II in steun Progressie - Pas geven vóór de TAG - Grootte veld aanpassen - Vertrekplaats verdediger variëren 2 verdedigers	Aandachtspunten II - TAG procedure - Voorwaarts lopen met schijnbewegingen - LI in steun moet achter de baldrager komen - Op snelheid komen om pas te ontvangen Maak meerdere kanalen - Maak meerdere veldjes 

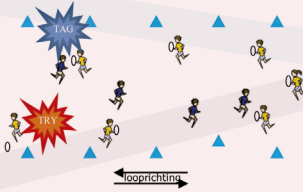
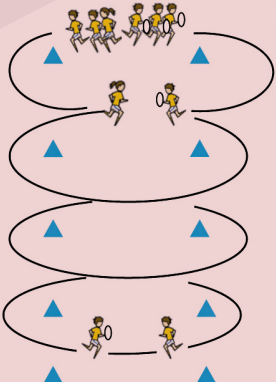
Doel	Spelverloop	Aandachtspunten
20' slot ruimte vinden in de ruimte spelen	Nummer TAG - spel en regels zoals een normale TAG wedstrijd extra regel LIn hebben elk een nummer. De nummer die de L roept tijdens het spel gaat achteraan een lijn raken en is uit het spel. Na een try of fout speelt iedereen terug mee. Regressie - aanvallers: 2 of meer lIn met dezelfde nummer Variaties 4vs4 of 6vs6 afhankelijk van grootte veld - je kan ook de naam van een lI roepen ipv een nummer - achteraan een opdracht uitvoeren als L lI heeft geroepen	Aandachtspunten lIn - bal naar de ruimte spelen - gebruik maken van de extra ruimte en tijd door weggevallen verdedigers - bal in 2 handen (om altijd te kunnen passen) Aandachtspunten L - varieer in timing en hoeveelheid bij het roepen van de nummers 

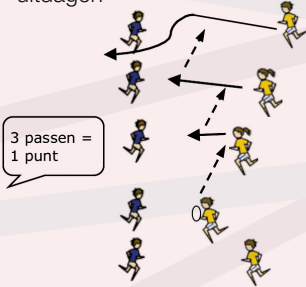
Einddoel: wedstrijd met snelle wissel aanvaller verdediger

Doel	Spelverloop	Aandachtspunten
5' opwarming ontwijken side steps samenwerken	Slang tikkertje • rijen van 4 lln (nemen elkaars middel vast) met daarover een ll met 1 bal • Ll met bal probeert achterste ll (staart) te tikken • getikt: plaats doorschuiven Variaties • TAG aftrekken bij staart ipv tikken met bal • slang groter of kleiner maken	Aandachtspunten lln • elkaar niet lossen in de slang • tikker licht op de voeten lopen met schijnbewegingen • kop van de slang voor tikker proberen blijven • tikker niet vastnemen 
10' kern vooruit lopen ontwijken TAG trekken balbehandeling	Dierentuin TAG • verdedigers (dieren) verspreid over het veld, elk op een matje, in hoepel of fietsband (kooi) • andere lln met TAG's aan 1 kant, op signaal overlopen, dieren ontwijken en zoveel mogelijk overlopen • verdedigers komen niet uit hun kooi en proberen TAG's te stelen • 2 TAG's kwijt: mee dier spelen in een kooi • Ll die het laatst overblijft, is gewonnen Progressies • meer kooien of veld smaller en kooien dichter bij elkaar • met bal tussen de kooien lopen (in 2 handen) Variatie • bij groot aantal lln: 1 bal per 3 lln, 2 lln aan startlijn, 1 ll aan achterlijn, om de beurt overlopen	Aandachtspunten lln • blijven lopen tussen de kooien, niet stil staan • versnellen tijdens ontwijken • dieren stappen niet uit hun kooi • bal drukken aan de overkant (Try!) 

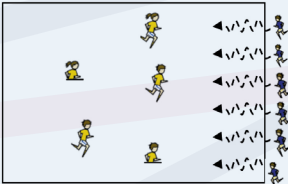
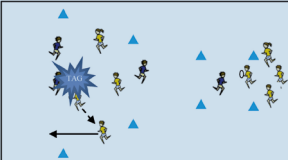
Doel	Spelverloop	Aandachtspunten
15' kern beslissen	3 tegen 1 • 3 aanvallers tegen 1 verdediger • middelste II heeft de bal • baldrager trekt de verdediger op zich en geeft de pas • met verschillende verdedigers achter elkaar • verdediger blijft tussen zijn 2 kegels, enkel L en R verplaatsen Progressie • aanvallers: 3 aanvallers tegen 2 verdedigers • aanvallers: smaller veld	Aandachtspunten II • ontvangen op snelheid om voorbij verdediger te gaan • TAG-procedure respecteren • altijd voor L en R optie zorgen • doorlopen als er geen verdediger is 
20' slot aanpassen van verdedigers naar aanvallers en andersom	Wissel TAG • spelregels zoals een normale TAG wedstrijd Extra regel Bij een TAG krijgen de verdedigers direct de bal en worden zij de aanvallers Regressie • de speler die de bal krijgt, wacht 3 sec. om verder te spelen Progressie • na een try wisselen van spelrichting, ploeg die scoort, behoudt de bal	Aandachtspunten • snel veranderen van opstelling bij wissel van aanvallers • aanvallers vooruit spelen en ruimte zoeken 

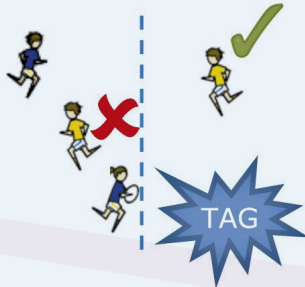
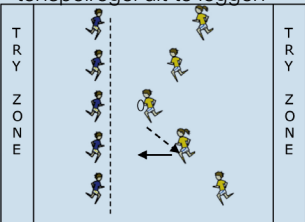
Einddoel: ontwijken en schijnbewegingen bij het vooruit lopen

Doel	Spelverloop	Aandachtspunten
15' opwarming balbehandeling ontwijken gebruik TAG	Kris kras overlopen - veld verdelen in 4-6 zones in de breedte - in elke zone staat een verdediger - aanvallers starten aan het begin van het veld - aanvallers lopen over en weer en scoren zoveel mogelijk try's - na TAG geeft verdediger lint direct terug Variaties 2 verdedigers per zone - aanvallers apart snel achter elkaar laten vertrekken - verdedigers per 4 naast elkaar laten staan - verdedigers linten laten bijhouden	Aandachtspunten - verdedigers blijven in hun zone - aanvallers lopen vooruit, ontwijken en staan zo weinig mogelijk stil - bal in twee handen 
15' ontwijken schijnbewegingen vooruit lopen met bal	1v1 1 aanvaller tegen 1 verdediger - proberen scoren met een sidestep (schijnbeweging) waardoor de verdediger op het verkeerde been wordt gezet 5 veldjes naast elkaar 5x dezelfde aanvaller en verdediger - rond de kegel lopen naar het volgend veldje - welke aanvaller kan het verst geraken tot hij zijn beide linten kwijt is Sidestep - verdediger opzoeken - vlak voor verdediger met L voet naar L - stappen maar R langs de verdediger lopen - versnellen om verdediger voorbij te geraken	Aandachtspunten 1v1 - snelheid maken met bal - met kleine passen op de tippen lopen - snel terug afstoten na de schijnbeweging 

Doel	Spelverloop	Aandachtspunten
20' slot balbehandeling samenspel vooruit lopen	Bonus TAG - spelregels zoals een normale TAG wedstrijd Extra regel LIn kunnen extra bonuspunten verdienen door specifieke acties of techniek te gebruiken Bv: - aantal ballen op snelheid ontvangen - aantal verdedigers ontwijken - aantal gelukke passen - ... Differentiatie - de opgelegde actie of techniek aanpassen aan het kunnen van elke ploeg	Aandachtspunten lIn - nadruk op vooruit spelen - niet passen om te passen Aandachtspunten L - voor de start meedelen waarmee de bonuspunten kunnen gescoord worden - geregeld de bonustechniek wijzigen, om de lIn te blijven uitdagen 

Einddoel: wedstrijd Tagrugby

Doel	Spelverloop	Aandachtspunten
15' opwarming ontwijken balbehandeling samenspel	De intkvis • 3 IIn (inktvissen) in het midden • andere IIn aan 1 kant, op signaal overlopen en inktvissen ontwijken • inktvissen trekken de TAG's af • 2 TAG's kwijt: op de knieën zitten (zeewier) • inktvissen trekken TAG al lopend en zeewier al zittend op de knieën Variaties • zelf zitplaats kiezen als zeewier • bij 1 TAG kwijt zeewier worden • IIn in 2 richtingen laten overlopen (in de lengte en in de breedte)	Aandachtspunten IIn • 2e TAG kwijt onmiddellijk op de knieën zitten • ontwijken en in de vrije ruimte lopen Aandachtspunten L • OLG na 1x spelen: hoe het efficiëntst opstellen als zeewier, antwoord: omdat we in rugby op 1 rij (platte lijn)verdedigen 
15' Kern Beslissen Steun Balbehandeling	V-TAG • veld in een V vorm • 4 aanvallers starten aan het smalle einde • verdedigers verdeeld over de lengte, per 2 brede deel, 1 smalle deel • getagd: pas geven Variaties • zonder TAG te scoren • meer verdedigers	Aandachtspunten IIn • baldrager trekt verdediger op zich • bal vragen • altijd optie L en R geven Aandachtspunten L • nadruk leggen op het aantrekken van de verdediger zodat de ontvanger gemakkelijker verder kan 

Doel	Spelverloop	Aandachtspunten
Nieuwe regel	Buitenspel voor verdedigers • na TAG niet aan de kant van de aanvallers blijven (buitenspel positie) • in buitenspelpositie verdedigen is vrije pas voor aanvallers	
20' Slot Samenspel Scoren! Vooruit lopen met bal Ontwijken	Wedstrijd (4vs4, 5vs5 of 6vs6) • scoren in de tryzone • baldrager stoppen door een TAG • na een "tag" een achterwaartse pas geven om verder te spelen • na een try of fout spel hervatten met vrije pas Variaties • 4vs4 of 6vs6 afhankelijk van grootte veld • ipv vrije pas, L past bal willekeurige II Organisatie ploegen • je kan met 3 of 4 ploegen spelen die wisselen bij een try • grotere ploegen dan 6 spelers wordt afgeraden	Aandachtspunten II n • volgens de tag procedure spelen • II n moeten achterwaarts passen • spelen volgens de buitenspel regels Aandachtspunten L • gebruik spelregels Tag Rugby • moedig aan met: "vooruit lopen" en "pas" na een tag • gebruik spelers om de buitenspelregel uit te leggen 



Gebruikte bronnen

- getintorugby.worldrugby.org
- RFU Tag to tackle lesson plans
- Rugby Football Union's School curriculum
- Irish Tag Rugby association ITRA

Tag Rugby: rugby zonder contact werd samengesteld door Mathias Rondou, Michel De Baets en Dries Michiels



GET INTO RUGBY



www.rugby.vlaanderen



WORLD
RUGBY.

SPORT.
VLAANDEREN