

Rugby s'cool – Spiele im Team: Zuspiel-Mauer

Das Zuspiel auf den ungedeckten Mitspieler zu trainieren ist das Ziel dieser Übung. Zwei Teams treten gegeneinander an und versuchen in vorgegebener Zeit so viele Punkte wie möglich zu erzielen.

Zwei Teams stehen sich auf einer der Schmalseiten des Spielfelds in drei Metern Abstand gegenüber. Während der ganzen Querung greift ein Team an, das andere verteidigt.

Die Lehrperson spielt den Ball einem Angreifer zu. Bei Fehler, Ballverlust oder Ausspiel spielt die Lehrperson einem freien Angreifer einen zweiten Ball zu, beim folgenden Fehler einen dritten Ball usw.



Variation

- Die Verteidiger stehen mit dem Rücken zum Gegner und drehen sich bei Spielbeginn um.

Tipps:

- Der Schüler, der den Fehler verschuldet, bringt seinen Ball zur Lehrperson und spielt dann weiter.
- Je ungedeckter der Schüler im Ballbesitz ist, desto besser kommt er voran.

Ziele

- Vorwärts spielen, um zu punkten.
- Spielfluss im Kollektiv sicherstellen.

Regeln

- Punkten: Um zu punkten, muss der Spieler den Ball im gegnerischen Malfeld ablegen (auf oder hinter der Linie), und zwar mit seinen Händen, seinen Armen oder mit dem Oberkörper (ausser Kopf). Es braucht einen kurzen Kontakt Spieler/Ball/Boden, damit der Versuch gültig ist. Jeder Versuch trägt fünf Punkte ein. Recht auf Vorlaufen mit dem Ball in der Hand ohne jegliche technische Einschränkung (Dribble, Anzahl Schritte usw.).
- Rechte und Pflichten: Recht, dem Gegner die Stirn zu bieten und im Rahmen der Regeln in körperlichen Kontakt zu gehen. Pflicht, sich und anderen keine Schmerzen

zuzufügen und sich keine Schmerzen zufügen zu lassen.

- Halten: Wird der Ballbesitzer am Boden festgehalten, muss er den Ball loslassen und sich umgehend entfernen, um den anderen Spielern zu ermöglichen, den Ball zu ergreifen und weiterzuspielen (kein Spiel am Boden). Wird der Ballbesitzer während mindestens drei Sekunden vom Gegner gebunden, muss er den Ball ebenfalls freigeben. Diese Regel fördert den Spielfluss und «hält den Ball am Leben».
- Abseits: Alle Spieler, die sich auf einer Parallelen zur Grundlinie vor dem Ballträger befinden, stehen im Abseits und dürfen nicht ins Spielgeschehen eingreifen. Einem im Abseits stehenden Spieler zuzuspielen (Vorwärtspass), gilt als Fehler.

Organisation

- Spielfeld: Breite = 1 Meter pro Angreifer, Länge = 2 Meter pro Schüler.
- Drei Bälle
- Spielbänder für die Teams.

Quelle: Philippe Lüthi, Fachleiter J+S Rugby, Sportlehrer; Mario Bucciarelli, Experte J+S Rugby, NLA-Trainer



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO