

# Rugby s'cool – Spiele in Kleingruppen: Nahkampf

Die Schülerinnen und Schüler manifestieren in dieser Übung maximalen Kampfgeist. Alle Regeln des Spiels kommen zum Zug.

Spiel 1:1. Die Lehrperson steht an der Längsseite des Spielfelds zwischen Angreifer und Verteidiger.

Beim Signal betreten die Schüler das Spielfeld und die Lehrperson spielt den Ball dem Angreifer zu. Hat dieser den Ball gefangen, kann sich ihm der Verteidiger entgegenstellen.

Das Spiel wird angehalten, sobald der Ball aus dem Spielfeld gelangt oder ein Fehler begangen wurde.



## Variationen

- Weitere Schüler aufrufen, die das Spielfeld betreten und das Spiel ergänzen.
- Von 1:1 zu 1 + 2:1 + 2

## Tipps:

- Die Lehrperson kann das Duell ausgleichen, indem sie den Ball schneller oder langsamer und/oder ihn dem Angreifer höher oder tiefer zuspielt.
- Schlüsselübung zur Einführung der Abseits-Regel.

## Ziele

- Kampfgeist manifestieren.
- Punkten.

## 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: 2 × 10 Meter.
- Spielbänder für die Teams.
- Mehrere Bälle zur Reduktion der Wartezeit zwischen den Aktionen.

---

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**