

# Rugby s'cool – Spiele im Team: Rugby der Grossen

Zwei ungefähr gleich starke Teams wenden alle Regeln des Spiels auf dem grossen Feld an und versuchen zu Punkten und die Gegner am Punkten zu hindern.

Spiel 12:12

## Anspiel und Ankick

- mit einem Drop.

## Wiederaufnahme des Spiels

- Ball mit Gedränge 3 gegen 3 nach einem Vorwärtsspass.
- mit Einwurf 3 gegen 3 nach einem Ausspiel.
- Ball am Boden an der Stelle des Unterbruchs, Verteidigung in zehn Metern Abstand. Das Spiel geht weiter, sobald der Angreifer den Ball in den Händen hält, nachdem er ihn mit dem Fuss angespielt hat.



## Variation

Gedränge 5 gegen 5 ohne Stossen und Einwurf 5 gegen 5.

**Tipp:** Gegnerische Teams so bilden, dass beide etwa gleich stark sind (Sicherheit).

## Ziele

- Allein oder im Kollektiv vorwärtsspielen, um zu punkten.
- Allein oder im Kollektiv vorwärtsspielen, um den Gegner am Punkten zu hindern.

## 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: 62 x 36 Meter.
- 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**