

# Rugby

## Spielablauf mit kleinen und grossen Kindern

### Erfolgreicher Start

**Spielbeginn und -Wiederaufnahme**  
Um den Wettkampf zu fördern, sind die bei den Teams in etwa 2 m Entfernung einander gegenübergestellt. Die Lehrperson hält den Ball einem Spieler des Teams hin, das den Fehler nicht begangen oder das Tor kassiert hat. Mit dem Befehl «Spiel» wird die Partie wieder aufgenommen.

Zu Beginn einer Partie und nach einem Versuch, wird das Spiel in der Mitte des Feldes begonnen. Nach jedem Fehler oder Ausspiel geht sie dort weiter, wo der Fehler oder das Ausspiel begangen worden ist, mindestens aber drei Meter von der Seitenlinie entfernt um den Spielern den Weg an der Seite offen zu halten.

### Punkten



Um zu punkten, muss der Spieler den Ball mit den Händen, den Armen oder dem Oberkörper (zwischen dem Hals und der Taille) ins gegnerische Malfeld niederlegen. Ein kurzer Kontakt Spieler/Ball/Boden ist notwendig, damit der Versuch gültig ist.

### Die Rechte des Spielers

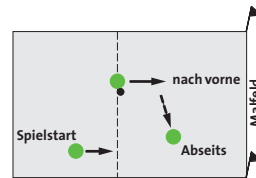
*Der Ballträger:*

- hat das Recht mit dem Ball zu laufen ohne jegliche technische Einschränkung (bis auf Dribbeln, Schrittbegrenzung).
- hat das Recht dem Gegner die Stirn zu bieten und im Rahmen der Regeln in körperlichen Kontakt zu gehen (keine Fäuste, kein Schlagen mit den Armen, usw.).

*Der Verteidiger:*

- hat das Recht sich im Rahmen der Regeln (kein Beinstellen, kein Stossen, usw.) dem Ballbesitzer entgegen zu stellen (bzw. um die Taille greifend, Takeln oder binden).

### Abseits (und als Konsequenz das Zuspiel nach vorne)



Alle Spieler, die sich vor dem Ballbesitzer (parallele Linie zur Grundlinie) befinden, sind abseits und dürfen nicht am Spiel teilnehmen. Das Zuspiel auf einen Spieler im Abseits (Vorwärtsspass) ist ein Fehler. Diese Regel lässt eine Abseitslinie zwischen beiden Teams entstehen und verlangt von den Spielern, sich vorwärts zu bewegen um zu punkten.

### 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 weiter zu spielen.

Wird der Ballbesitzer während mindestens drei Sekunden vom Gegner gebunden, muss er den Ball ebenfalls freigeben. Diese Regel fördert den Spielfluss.

### Feld und Ball

► Rugby wird vor allem auf Rasen gespielt. Zu lernende Elemente können mit entsprechenden Sicherheitsvorkehrungen (Matten) auch in der Halle eingeführt werden. Das Spiel erfordert kein spezifisches Material, was die Organisation von Spielsituationen vereinfacht. Für die Schule genügen Bälle der Grösse 4. Um vor allem zu Beginn die Geschwindigkeit etwas zu drosseln, ist es sinnvoll, Medizinbälle zu verwenden. Die Grösse der Felder wird der Spielerzahl angepasst. Man unterscheidet:

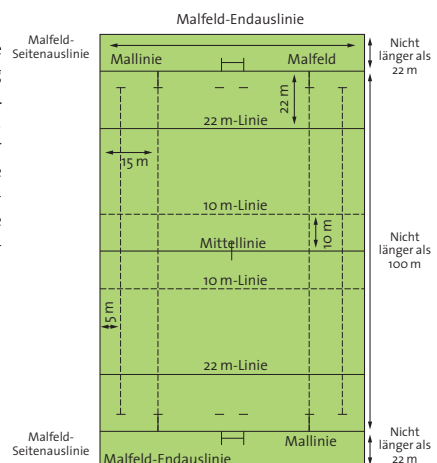
■ **Das Spielfeld** ist das Areal (wie auf dem Plan gezeigt) zwischen den Mallinien und den Seitenauslinien. Diese Linien sind nicht Teil des Spielfeldes.

■ **Die Spielfläche** ist das Spielfeld und die Malfelder (wie auf dem Plan dargestellt). Die Seitenauslinien, Malfeld-Seitenauslinien und Malfeld-Endauslinien sind nicht Teil der Spielfläche.

■ **Das Spielgelände** ist die Spielfläche und der Platz darum. Die Umrandung sollte 5m Breite nicht unterschreiten. Sie wird Spielfeldumrandung genannt.

■ **Das Malfeld** ist das Feld zwischen der Mallinie und der Malfeld-Endauslinie und zwischen den beiden Malfeld-Seitenauslinien. Es schliesst die Mallinie mit ein, nicht aber die Malfeld-Endaus- und Malfeld-Seitenauslinien.

Die 10 m-Linie und die 22 m-Linie braucht es für die Schule nicht. Wichtig ist, dass die Malfelder ausreichend gross sind, damit die Schüler sich nicht an einer Wand oder Pfosten verletzen.



## Das Spiel der Kleinen (Primarstufe)

Man spielt acht gegen acht auf einem Feld von 30 m x 22 m, zusätzlich Malfelder.

**Oberstes Ziel:** Lösen von affektiven Problemen durch die Kontaktaufnahme mit dem Gegner, dann schrittweise das Mit- und Gegeneinander üben bis hin zum eigentlichen «Spielen» mit dem Gegner und der Nutzung der Freiräume.

**Antritt** (zu Beginn und nach einem Versuch): In der Mitte des Feldes mit einem Fusskick (Drop, Halb-Volley mit dem Fuss).

**Wiederaufnahme des Spiels:** Bei den Kleinen ist es die Lehrperson, die den Ball am richtigen Ort auf den Boden legt und die Verteidiger drei Meter entfernt positioniert. Das Spiel beginnt mit der Ballannahme des Angreifers. Um den Rhythmus des Spiels zu halten, wirft sie den Ball vor allem nach kleineren Verstössen schnell wieder ein. Das ermöglicht den aufmerksamen Spielern den Vorteil zu nutzen.

## Das Spiel der Grossen (Sekundarstufe 1 und 2)

Der Übergang zum Spiel der Grossen braucht eine technische Ausbildung, die die Sicherheit der Spieler – vor allem der Stürmer bei Gedränge oder Einwüfen – gewährleistet. Gespielt wird zwölf gegen zwölf auf einem grossen Feld (56 m x 5 m, zusätzlich Malfelder).

**Primäre Ziele:** Die Spieler unterweisen ihr Spiel in Anhängigkeit von der Aufstellung der Gegner (taktische Elemente) zu organisieren. Einführen von neuen technischen Elementen (Gedränge, Einwurf).

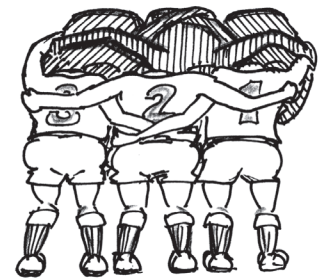
**Antritt** (zu Beginn und nach einem Versuch): In der Mitte des Feldes mit einem Fusskick (Drop, Halb-Volley mit dem Fuss).

### Wiederaufnahme des Spiels:

- Wenn der Ball hinter dem Malfeld das Feld verlässt (toter Ball): 5 m von der Malfeldlinie entfernt.
- Bei einem Vorwärtspass: Am Ort des Fehlers (aber mindestens 5 m von jeder Linie entfernt).
- Im Falle einer Strafe (Missachtung der Rechte der Spieler, Halten, Abseits): Am Ort des Fehlers (aber mindestens 5 m von jeder Linie entfernt).
- Seiten Aus: Am Ort des Ausspiels (aber mindestens 5 m von jeder Linie entfernt).

### ■ Hakler

Verbindungen: Über die Schultern der Props, die Hände unter ihren Achselhöhlen. Kontakt vorne: Kopf an die gegnerische Brust lehnen und immer Kontakt mit ihr haben (Kopf links neben demjenigen des direkten Gegners). Rücken gerade halten, Kopf gehoben.



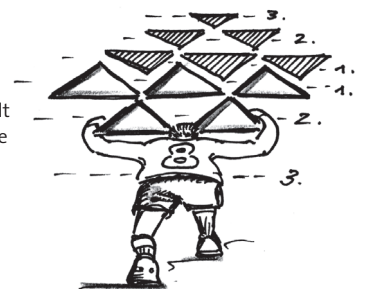
### ■ Props

Verbindungen in ihrer Linie: Props umgreifen den Hakler mit dem jeweils inneren Arm. Kontakt vorne: Kopf an die gegnerische Brust lehnen und immer in Kontakt bleiben (Kopf links mit derjenigen ihres direkten Gegners). Rücken gerade halten, Kopf gehoben.



### ■ Zweite Linien

Verbindungen unter den Achselhöhlen. Kontakt vorne: Die Schulter unterhalb des Hinterteils des Props platzieren. Verbindung mit den Props: Freie Hand hält sich am Trikot des Props fest (auf der Höhe zwischen Beinen und Taille).



### ■ Dritte Linie (Stürmer)

Kontakt vorne: Unter dem Hinterteil der Spieler der zweiten Linie. Verbindungen mit der zweiten Linie: Arme draussen. Umklammern der Becken der Spieler der zweiten Linie.

## Das Gedränge

Der Zweck eines Gedränges ist, das Spiel nach einem kleineren Verstoss oder nach einer Spielunterbrechung, auf eine schnelle, sichere und gerechte Weise neu zu starten. Sechs Spieler jedes Teams sind auf drei Linien miteinander verbunden. Die Köpfe der ersten Linien überschneiden sich. So bildet sich ein Tunnel, in dem der Gedrängehalb den Ball einführt, damit die Spieler in der ersten Linie (Hakler) ihn mit den Füssen spielen können. Die Spieler, die nicht am Gedränge teilnehmen (ausser dem Gedrängehalb) müssen sich hinter den Füssen der dritten Linie (Stürmer) befinden.

## Einwurf

Der Einwurf wird nach einem Ausspiel des Balles ausgeführt. Die Spieler bilden zwei parallele Reihen rechtwinklig zu den Seitenlinien. Die Spieler, die an der Gasse teilnehmen sind der Werfer und sein direkter Gegner, die beiden Fänger und die Spieler, die sich in der Reihe befinden (mindestens zwei, maximal fünf). Die Spieler, die sich nicht in der Reihe befinden, müssen sich mindestens 1 m hinter der Gasse befinden. Der Ball muss gerade geworfen werden und mindestens 5 m entlang der Gasse fliegen bevor er den Boden oder einen Spieler berührt.

