

Das Spiel



Spieldauer 2*40 Minuten

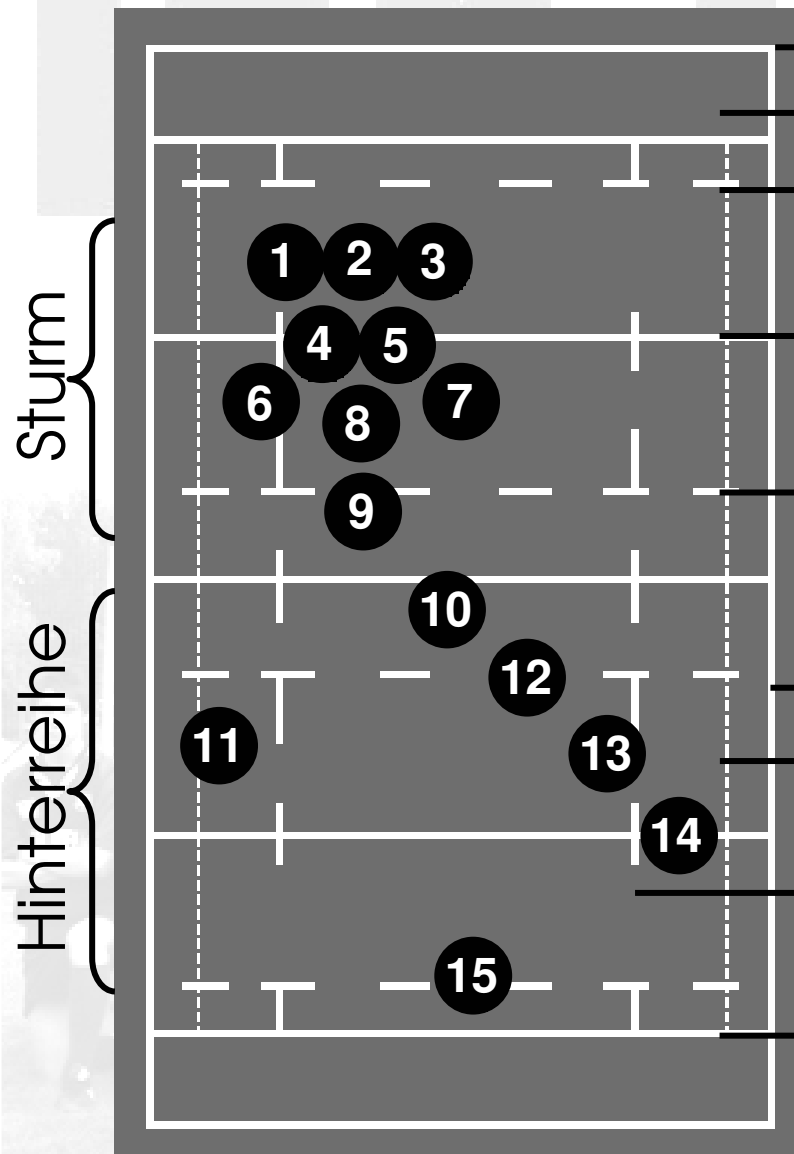
Spieler pro Seite 15 Mann

Wechsler pro Seite 7 Wechsler (Props dürfen mehrfach gewechselt werden)

Wichtigste Regeln

- Bälle dürfen nur nach hinten gespielt werden (*Verstoß: Gedränge*)
- der Ball darf in alle Richtungen getreten werden
- balltragende Spieler dürfen angegriffen werden (Tackle)
- Spieler die mit mehr als den Füßen den Bodenberühren, müssen den Ball freigeben und dürfen nicht nach dem Ball arbeiten (*Verstoß: Strafftritt*)
- Punkte erhält man durch
 - Versuch (5 Punkte) Ablegen des Balles hinter Mahlinie
 - Goalkick (3 Punkte) Kick durch das Goal aus Spielsituation
 - Erhöhungskick (2 Punkte) Kick durch das Goal nach Versuch

Spielfeld und Aufstellungen



Endauslinie

Malfeld

5m Linie

(Mindestabstand Gedränge)

22m Linie

(drop-out Zone)

10m Linie

(Mindestankickweite)

Seitenauslinie

5m Markierung

(Mindestabstand Gasse)

15m Markierung

(Maximalabstand Gasse)

Mallinie

(Goalposition)

RUGBY JENA

Positionen und Aufgaben im Rugby



Sturm - Kontaktspiel

Im Normalfall die größeren und kräftigeren Spieler einer Mannschaft. Sie bilden sowohl das Gedränge als auch die Gasse. Im offenen Spiel sind sie vor allem dafür verantwortlich Bälle in Rucks und Mauls zu gewinnen und die gegnerische Verteidigung mit Kraft zu durchbrechen bzw. Überzahlsituationen durch Kontaktspiel zu erzeugen.

1,3 - Props - Durchbruch, Lifter in Gasse

Gemeinsam mit dem Hooker bilden sie die erste Reihe, wodurch auf sie der größte Druck im Gedränge lastet. In der Gasse sind sie primär für das Liften und sichere zu Boden bringen der Springer verantwortlich.

2 - Hooker - Durchbruch, Einwerfen, Hakeln

Der Hooker ist gewöhnlich etwas kleiner und agiler als die Props, dafür aber sicherer mit dem Ball da er ihn im Gedränge hakeln, beziehungsweise beim Line-Out in die Gasse einwerfen muss.

4,5 - Locks - Durchbruch, Springer in Gasse

Die Locks sind die größten und sprunghaftesten Spieler in der Mannschaft, da sie bei Gassen den Ball aus der Luft fangen müssen. Sie werden dazu von den anderen Stürmern geliftet.

6,7 - Flanker - Tackler, Supporter

Dies sind die Spieler mit den wenigsten festgeschriebenen Aufgaben, daher sollten sie alle Aspekte des Spiels beherrschen. Beim Gedränge haben sie die Aufgabe den Gegner schnell und hart unter Druck zu setzen, beziehungsweise die eigenen Ballträger zu unterstützen.

8 - Number eight - Durchbruch, Kontrolle Gedränge

Die so genannte Nummer 8 sollte die Kraft eines Stürmers und die Geschwindigkeit und Ballkontrolle eines Hinterreihenspielers besitzen. Als einziger Stürmer darf er den Ball aus einem Gedränge aufnehmen und weiterspielen/laufen.

Hinterreihe - Passspiel

Die schnelleren und ballsichereren Spieler einer Mannschaft finden sich in der Hintermannschaft. Sie sollen Überzahlsituationen schnell nutzen bzw. mit Geschwindigkeit die gegnerische Verteidigung durchbrechen, umlaufen oder überkicken um so Versuche zu erzielen.

9 - Scrum-half - Bälle verteilen

Der Scrum-Half bildet die Verbindung zwischen dem Sturm und der Hinterreihe. Er wirft den Ball in das Gedränge ein und verteilt generell die Bälle nach Gassen, Rucks und Mauls. Für diese Position sind gute Spielübersicht und ein hohes Maß an Spielverständnis, eine schnelle Reaktionsfähigkeit und sicheres Passen in beide Richtungen notwendig.

10 - Fly-half - Spielmacher

Der Fly-Half ist der Spielmacher im Rugby. Er trifft die Schlüsselentscheidungen, indem er kickt, passt, oder selber läuft. Er sollte daher schnell sein, weit und genau kicken können, zielgenau passen und vor allem das Spiel verstehen. In den meisten Fällen ist dies auch der Standardkicker einer Mannschaft.

12,13 - Center - Allrounder, schneller Durchbruch

Die Center haben verschiedene Aufgaben und müssen daher in allen Bereichen stark sein. Im Angriff sollen sie die gegnerische Verteidigungslinie durchbrechen können und genaue Pässe werfen, während sie in der Verteidigung oft tackeln.

11,14 - Wing - Versuche

Die Wings sind primär dafür verantwortlich, den Raum, den ihnen Sturm und Hinterreihe erkämpft und erspielt haben, für Versuche zu nutzen. Sie sind daher die schnellsten und beweglichsten Spieler am Platz. Außerdem sollten sie gut tackeln können, da sie oftmals die letzten Verteidiger sind. Defensiv unterstützen sie außerdem den Fullback durch das Fangen gegnerischer Kicks.

15 - Fullback - Libero, 3.Center im Angriff

Der Fullback ist die letzte Verteidigungsoption, sowohl für Kicks als auch durchgebrochenen Spieler. Daher sollte er ein schneller und fangsicherer Spieler sein, der auch unter Druck kicken kann und kaum ein Tackling verpasst. Im Angriff schaltet er sich in die Angriffslinie ein und kommt im Normalfall zwischen Center und Wing oder hinter dem Wing ins Spiel.