

RUGBY UNION

- REGELKUNDE -



Gliederung

Vor dem Spiel

- Spielfeld
- Spieler
- Allgemeines

Während des Spiels

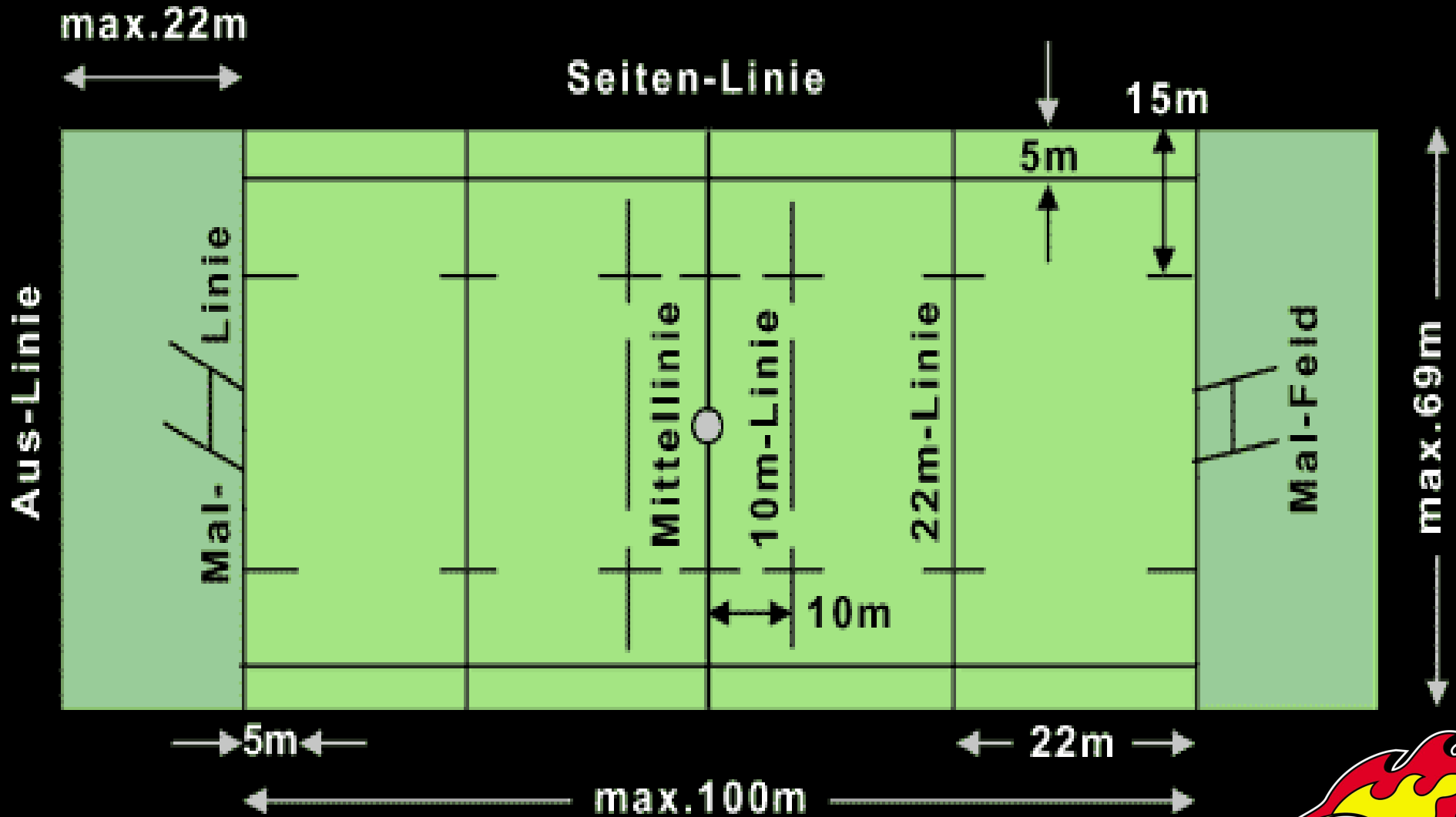
- Spielweise
- Im Spielfeld
- Standartsituationen
- Das Malfeld

Sonstiges

- Variationen
- Schiedsrichterzeichen

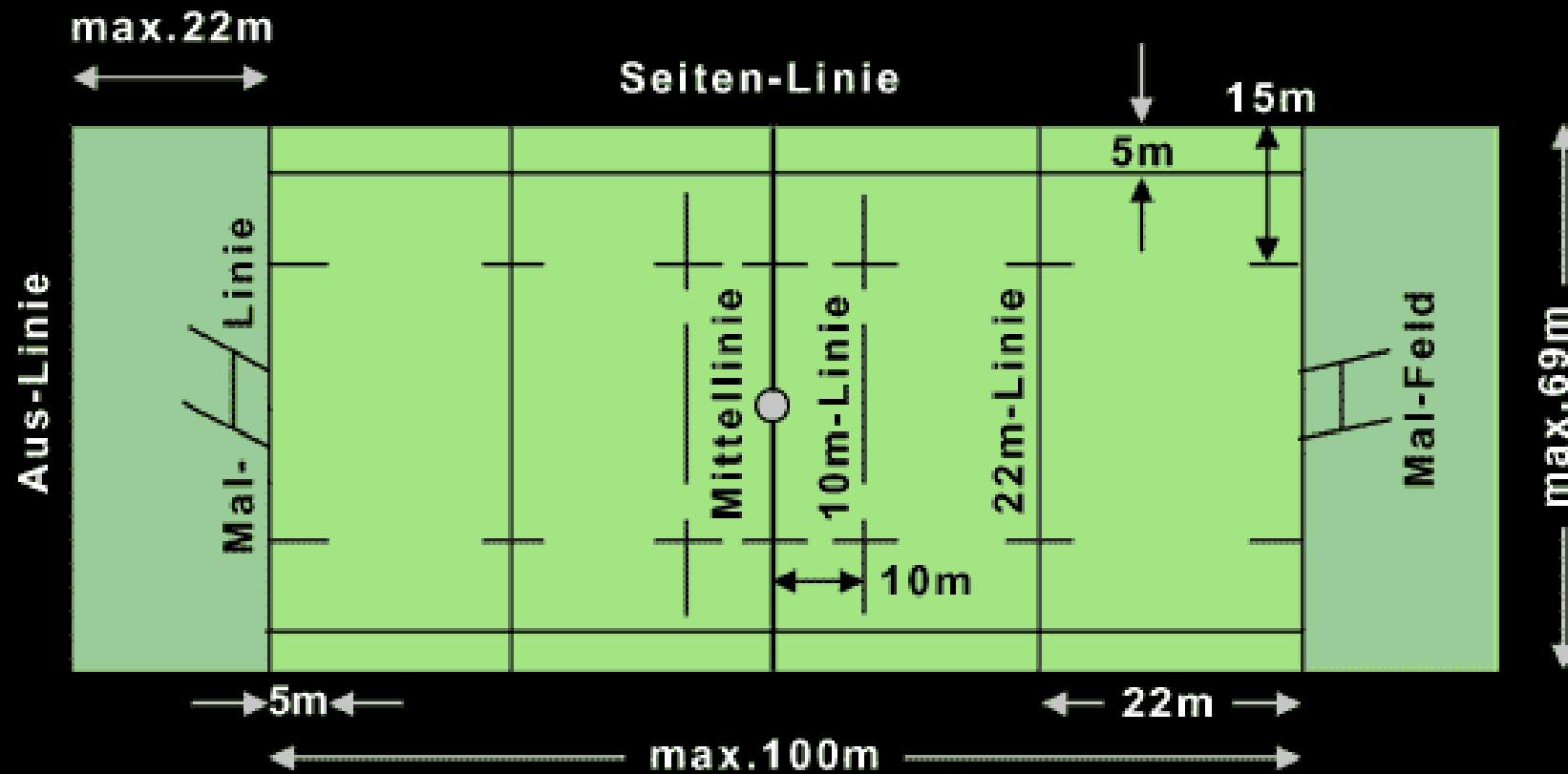


Vor dem Spiel - Spielfeld



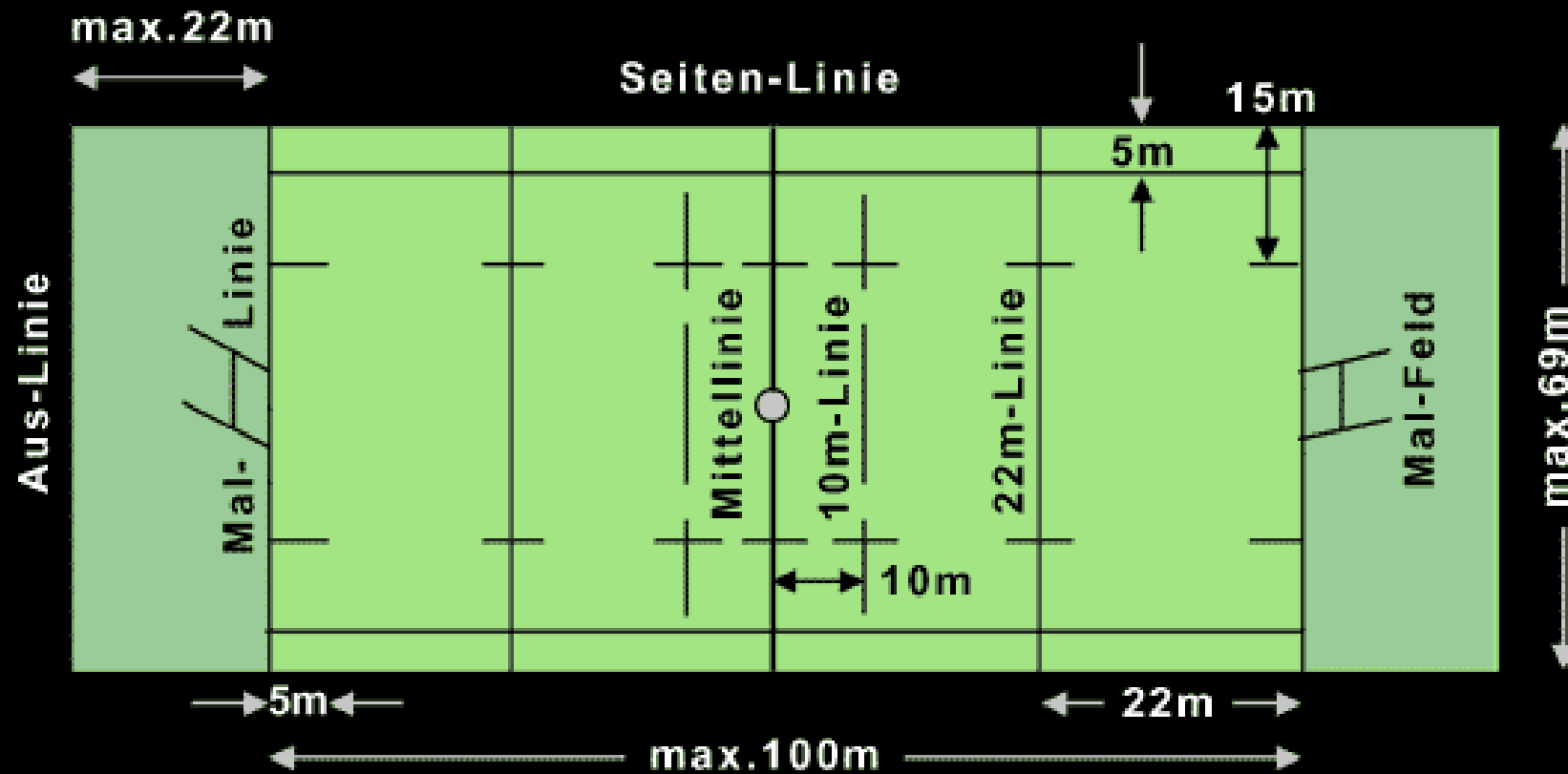
Vor dem Spiel - Spielfeld

- Mittellinie
 - Trennt das Spielfeld in zwei gleiche Hälften
 - Ort des Ankicks



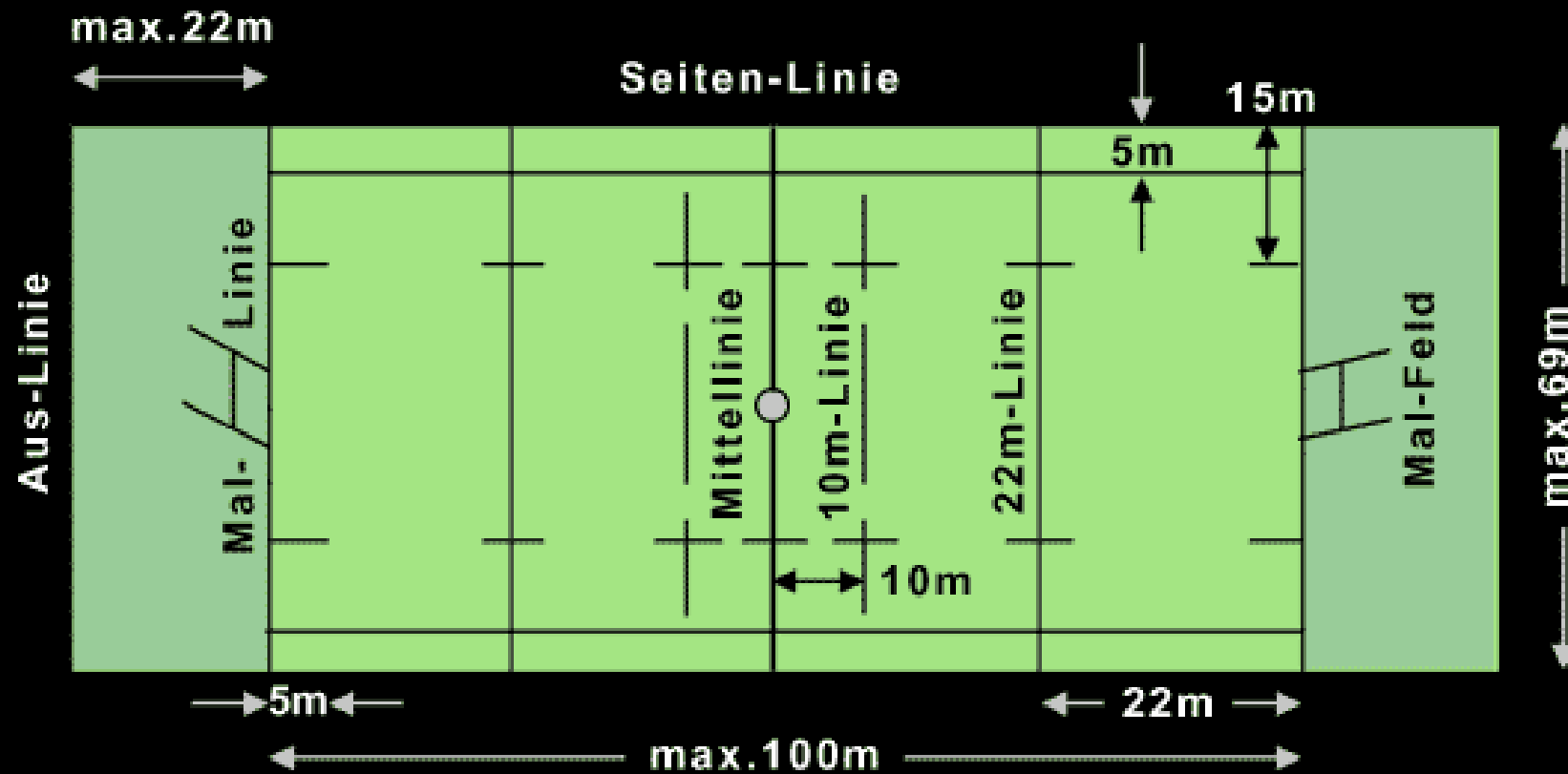
Vor dem Spiel - Spielfeld

- 10m-Linie
 - gestrichelt
 - Mindestentfernung für den Ankick



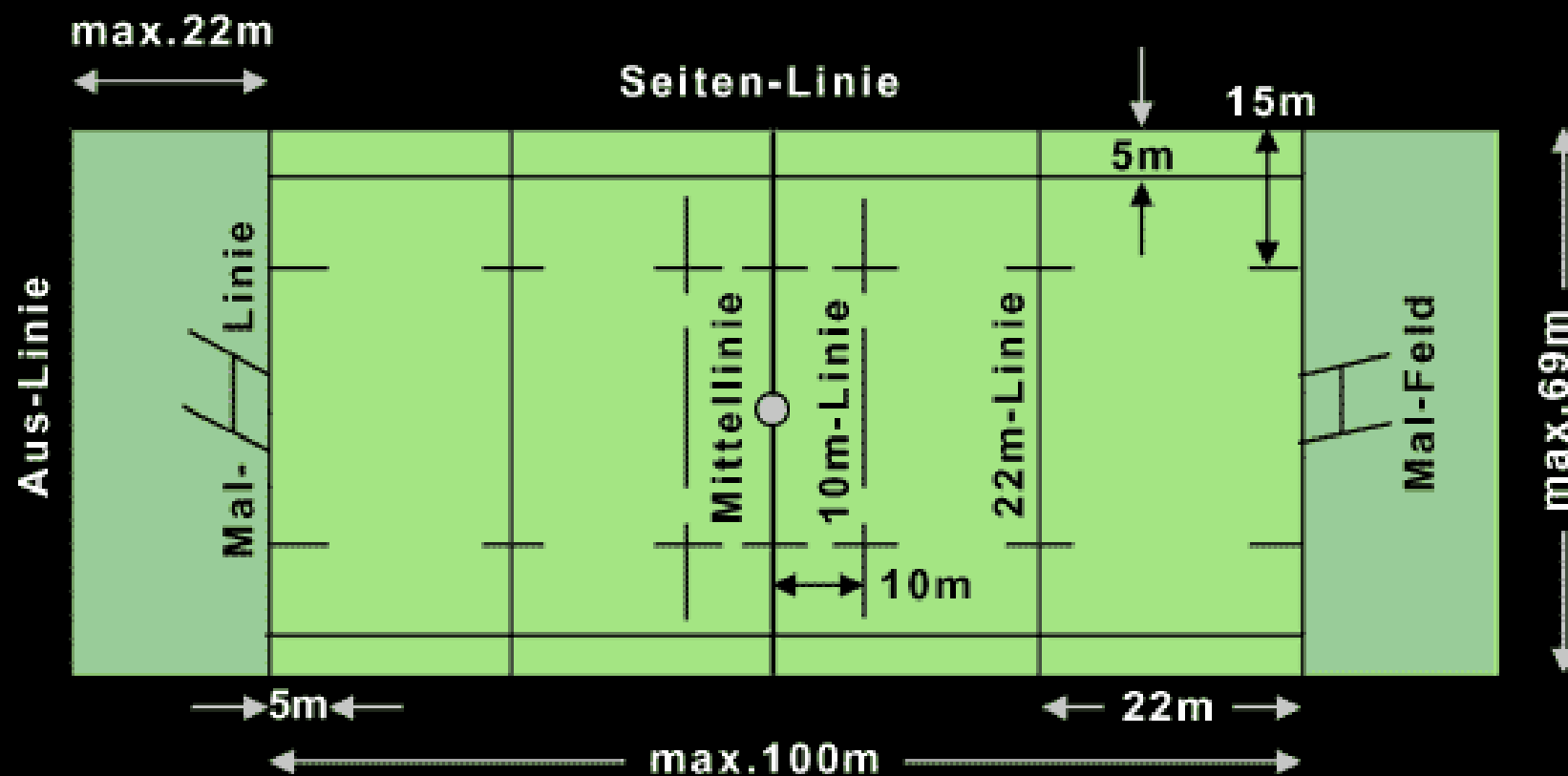
Vor dem Spiel - Spielfeld

- 22m-Linie
 - geschützter Bereich für verteidigende Mannschaft
 - Ort des Ankicks, wenn der Ball im Mal-Aus ist



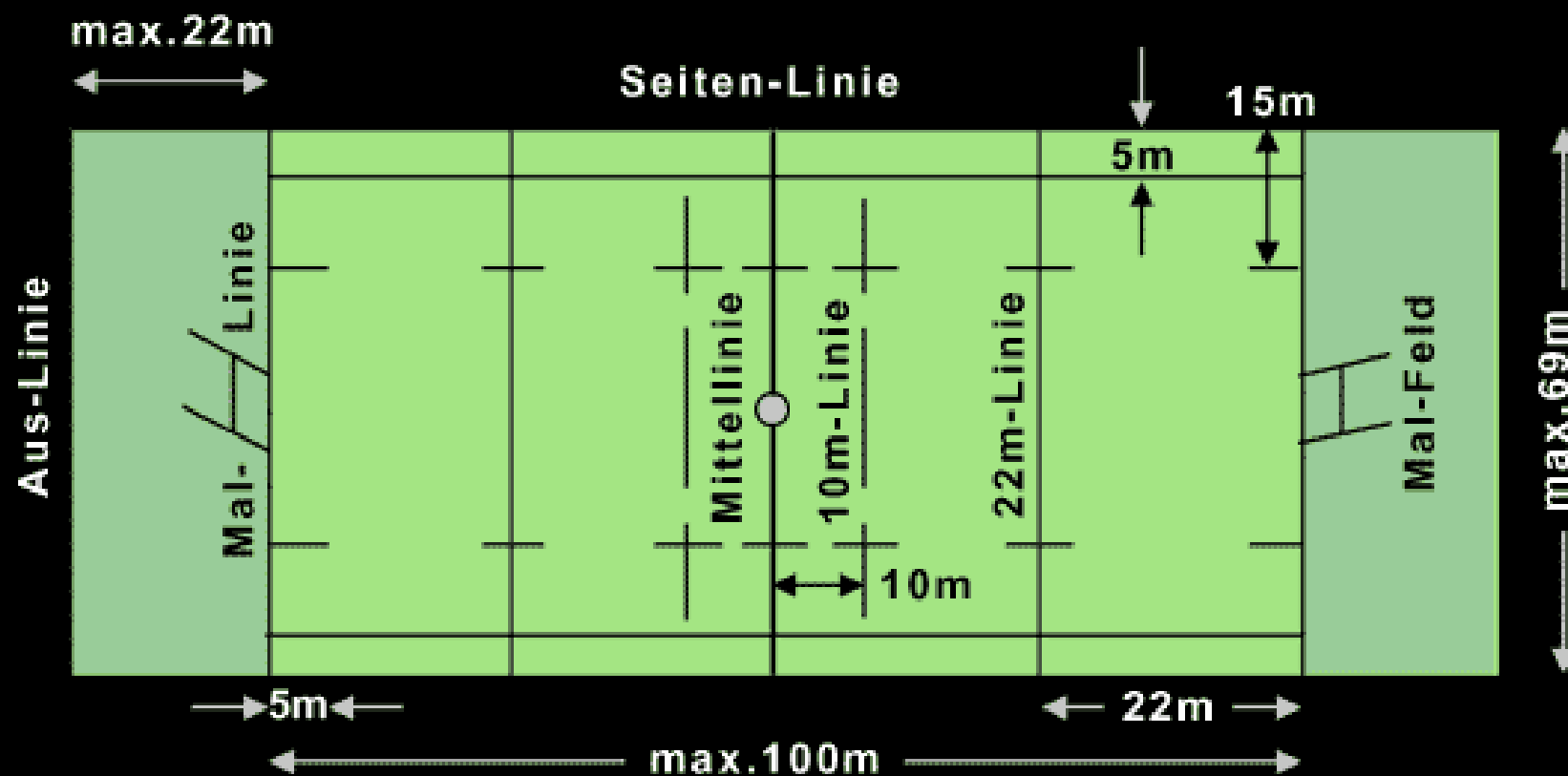
Vor dem Spiel - Spielfeld

- 5m-Linie vor dem Malfeld
 - Abgepfiffene Aktionen zwischen 5m-Linie und Malfeld werden an dieser ausgeführt



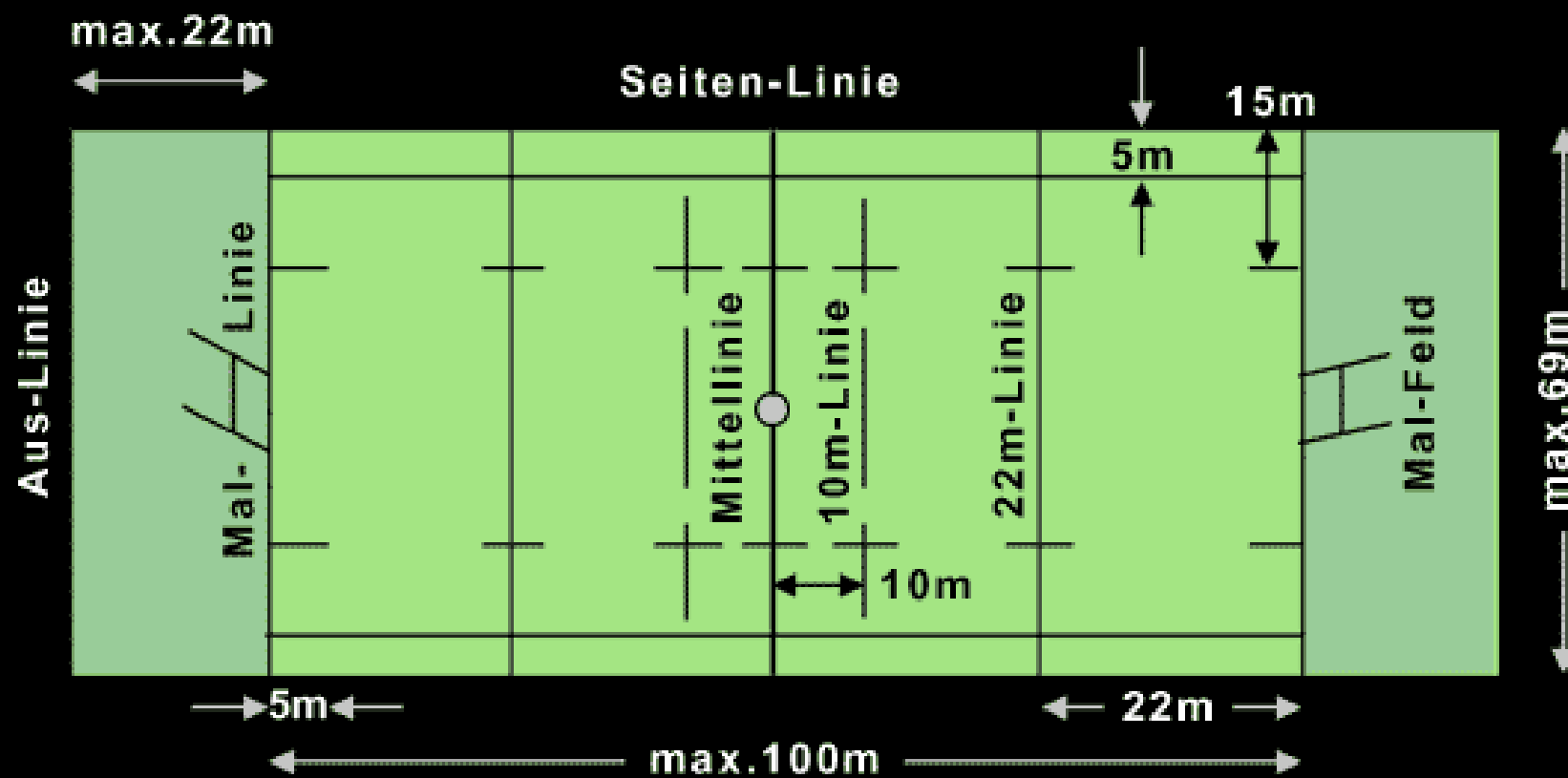
Vor dem Spiel - Spielfeld

- Mallinie
 - gehört zum Malfeld → Ball auf Mallinie = Versuch
 - seitliche Begrenzungen gehören zum Aus



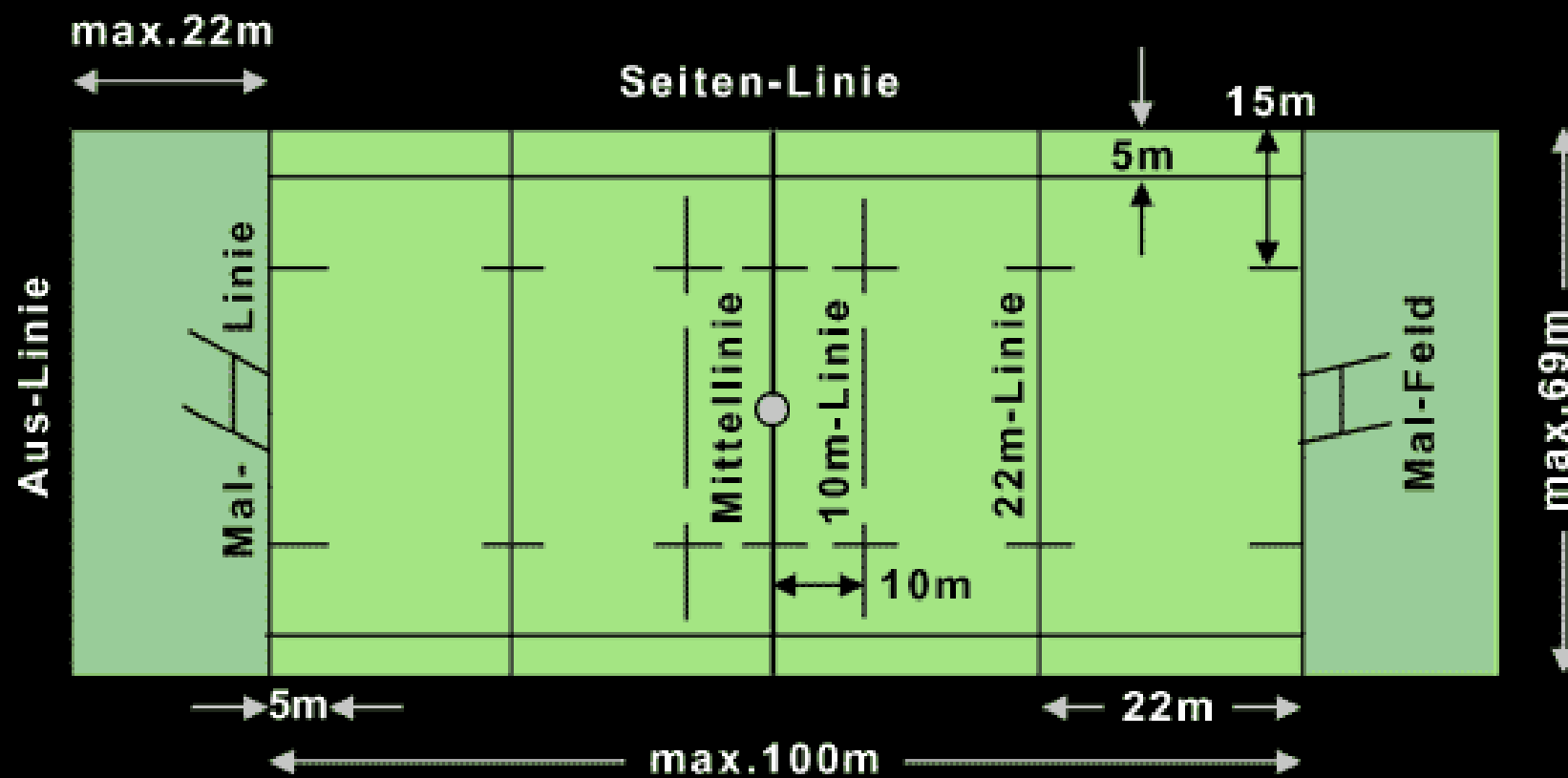
Vor dem Spiel - Spielfeld

- Malfeld
 - Max. 22m lang
 - Zone, in der der Ball abgelegt wird (Versuch)



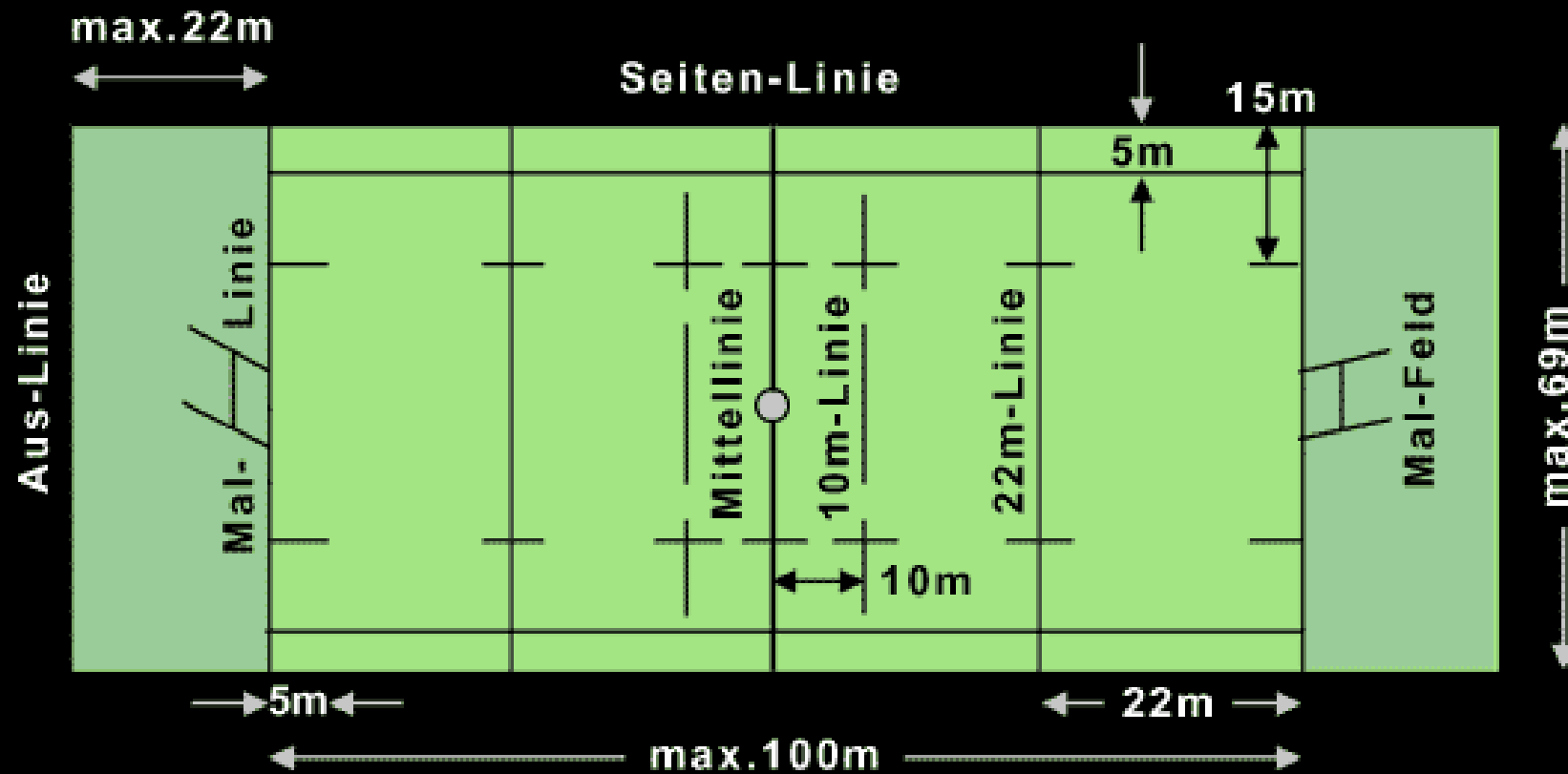
Vor dem Spiel - Spielfeld

- Seitenlinien
 - Spielfeldbegrenzung
 - gehören zum Aus

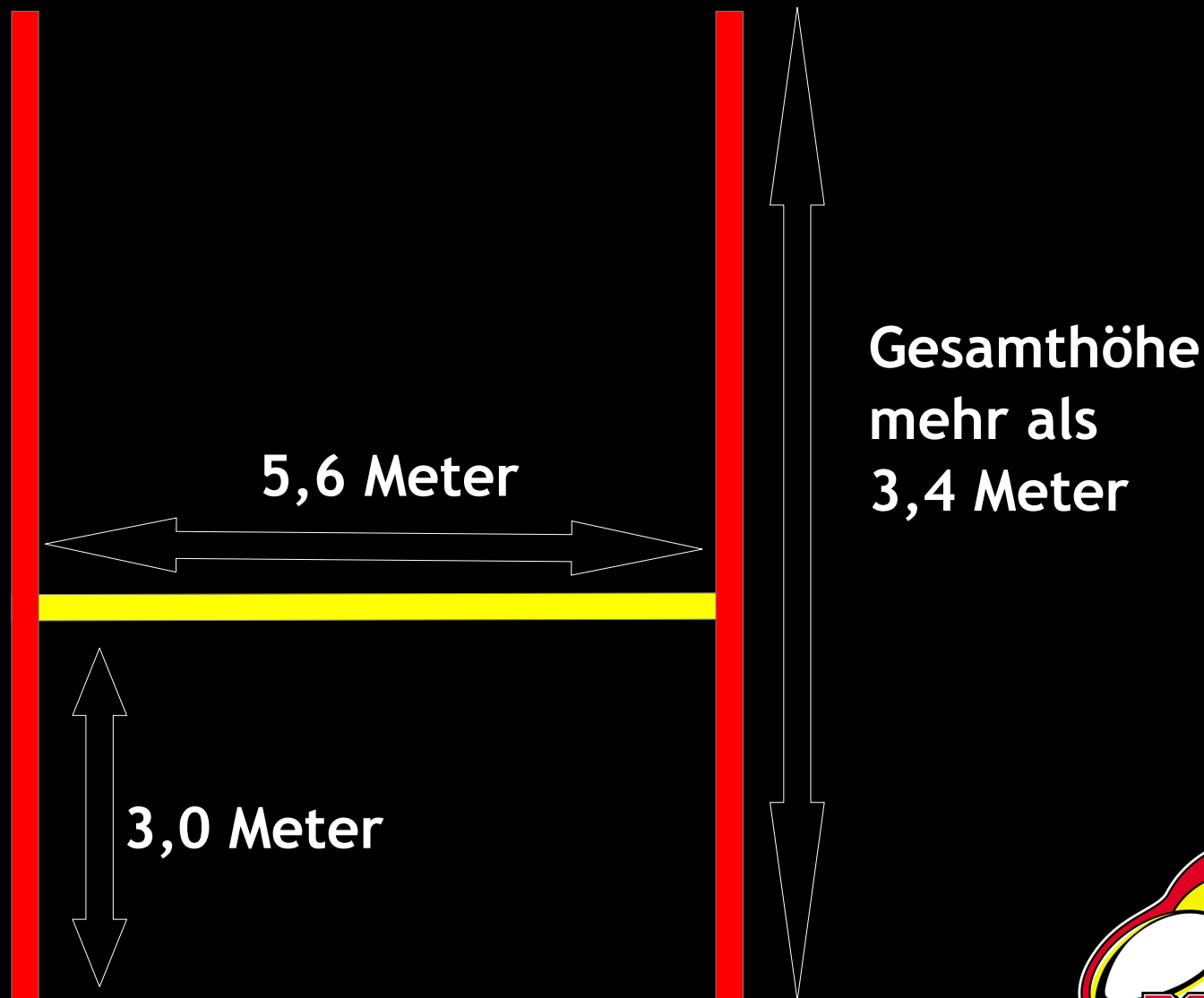


Vor dem Spiel - Spielfeld

- 5m und 15m-Gassenlinien
 - Bereich, in dem die Gasse beim Einwurf aufgestellt wird



Vor dem Spiel - Spielfeld



Vor dem Spiel - Spieler

Kleidung:

- Pflicht:

Trikot, kurze Hose, Unterwäsche, Socken, Schuhe

- Kann:

Mundschutz, Knöchelschutz, Kopfschutz, Schulterpolster, Bandagen, Tape, fingerlose Handschuhe

- Verbot:

scharfe / rauhe Gegenstände, Schmuck, blutverschmiertes Trikot / Gegenstände, Geräte zur Kommunikation



Vor dem Spiel - Spieler

Mannschaft:

15 Spieler, die das Spiel
beginnen + festgelegte
Anzahl an Ersatz- und /
oder Auswechselspielern

Auswechselspieler:

Ein Spieler, der für einen
Mitspieler aus taktischen
Gründen eingewechselt wird

Ersatzspieler:

Ein Spieler, der einen
verletzten Spieler
ersetzt; max. 15 Minuten



Vor dem Spiel - Allgemeines

- Zeitnahme:
 - 2 Halbzeiten à 40 Minuten
 - 10 Minuten Halbzeitpause
 - anschließender Seitenwechsel
 - letzte Aktion wird ausgespielt
- Spielleitung:
 - 1 Schiedsrichter
 - 2 Linienrichter / Schiedsrichterassistenten



Während des Spiels - Spielweise

- Spielablauf:
 - Das Spiel beginnt mit dem Antritt.
 - Jeder Spieler darf:
 - den Ball nehmen und mit ihm laufen
 - den Ball werfen oder treten.
 - einen Gegner in Ballbesitz tackeln, festhalten oder abdrängen
 - sich auf den Ball werfen
 - eine Standartsituation ausführen / daran teilnehmen
 - den Ball im Malfeld ablegen
 - Alle Aktionen müssen im Einklang mit den Regeln stehen



Während des Spiels - Spielweise

- Vorteilsregelung

- Das Spiel wird nach einem Regelverstoß nicht direkt angehalten.
- Das Spiel wird fortgesetzt, wenn die gegnerische Mannschaft einen territorialen oder taktischen Vorteil aus dem Regelverstoß erzielt.
- Wenn sich kein Vorteil ergibt, wird das Vergehen abgepfiffen und regelkonform geahndet.
- Folgt auf den Regelverstoß der einen Mannschaft ein Regelverstoß der anderen Mannschaft, wird der erste Regelverstoß geahndet.



Während des Spiels - Spielweise

- Punktevergabe
 - Versuch / Try 5 Punkte
Ablegen des Balls im gegnerischen Malfeld
 - Strafversuch / Penalty Try 5 Punkte
durch Foulspiel verhinderter Versuch
 - Erhöhungstritt / Conversion 2 Punkte
Kick nach einem erfolgreichen Versuch
 - Strafrtritt / Penalty Kick 3 Punkte
Platztritt nach einem Regelverstoß
 - Sprungtritt / Dropgoal 3 Punkte
erfolgreicher Kick aus dem laufenden Spiel



Während des Spiels - Spielweise

- Foulspiel
 - Behinderung
 - durch Straftritt geahndet
 - Unsportliches oder schlechtes Benehmen
 - durch Straftritt geahndet
 - Gefährliches Spiel
 - durch Straftritt geahndet
- Persönliche Strafen
 - Ermahnung → Verwarnung (10 Min. Zeitstr.; Gelbe Karte) → Platzverweis (Rote Karte)



Während des Spiels - Spielweise

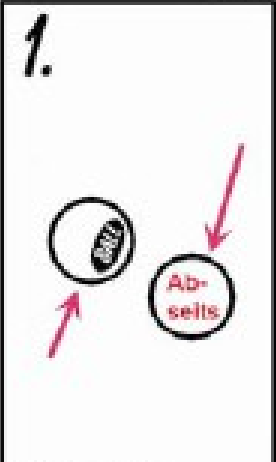
- Abseitsregelung

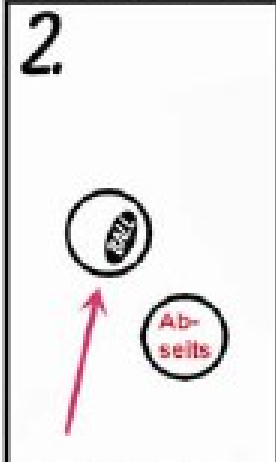
- Abseits bedeutet, dass ein Spieler sich zeitlich begrenzt nicht am Spielgeschehen beteiligen darf.
- Wenn sich solch ein Spieler am Spiel beteiligt, kann er bestraft werden.
- Im offenen Spiel ist ein Spieler im Abseits, wenn er sich vor dem Mitspieler befindet, der in Ballbesitz ist oder zuletzt den Ball gespielt hat.

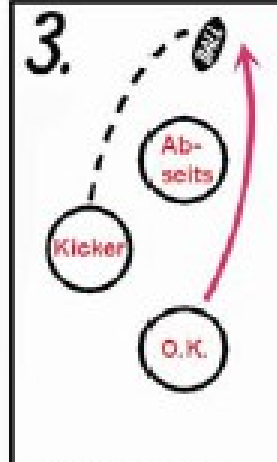


Während des Spiels - Spielweise

SPIELBERECHTIGUNG DURCH EINEN MITSPIELER


- 


1.
Abseits-
spieler läuft
hinter den
Ballträger
- 

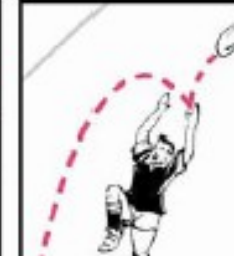
2.
Mitspieler
mit dem
Ball läuft
nach vorne
- 

3.
Mitspieler
hinter dem
Treter läuft
nach vorne

SPIELBERECHTIGUNG DURCH GEGNER

- 

1.
Gegner läuft
5 Meter mit
dem Ball
- 

2.
Gegner kickt
oder passt
- 

3.
Gegner berührt
den Ball
absichtlich

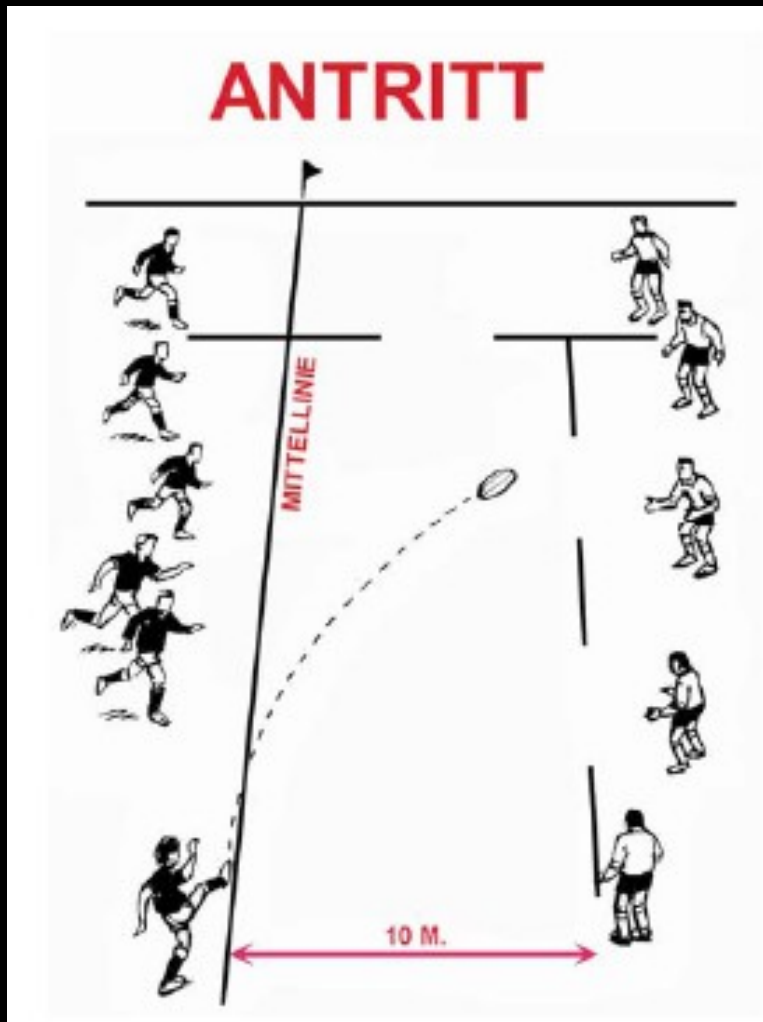
Während des Spiels - Spielweise

- Vorwurf / Vorpass
 - Der Ball darf nur nach hinten gepasst werden!!!
 - Die Vorteilsregelung greift.
 - Wenn kein Vorteil entsteht, kommt es zu einem Gedränge.



Während des Spiels - Im Spielfeld

- Antritt / Wiederantritt



- an der Mittellinie per Dropkick
- bei Spielbeginn (Losentscheid)
- nach der Halbzeitpause (andere Mannschaft)
- nach erzielten Punkten (gegnerische Mannschaft)

Während des Spiels - Spielweise

- Ball auf dem Boden – kein Tackle
 - Der Spieler auf dem Boden muss / darf
 - mit dem Ball aufstehen
 - den Ball passen
 - den Ball loslassen
 - Der Spieler auf dem Boden darf nicht
 - sich absichtlich fallen lassen
 - auf dem Ball liegen
 - im Radius von 1m um den Ball liegen
 - den Gegner tackeln



Während des Spiels - Spielweise

- Tackle
 - zu Boden bringen des Gegners
 - nur gegen den Ballträger erlaubt
 - erst komplett, wenn der Ballträger mit mind. einem Knie den Boden berührt



Während des Spiels - Spielweise

- Tackler
 - den getackelten Spieler unverzüglich loslassen
 - Aufstehen und sich aus der Tacklesituation entfernen
 - den Ball nicht spielen
- Getackelter Spieler
 - Ball spielbar sofort machen
 - in einer fließenden Bewegung passen / den Ball loslassen / einen Versuch erzielen



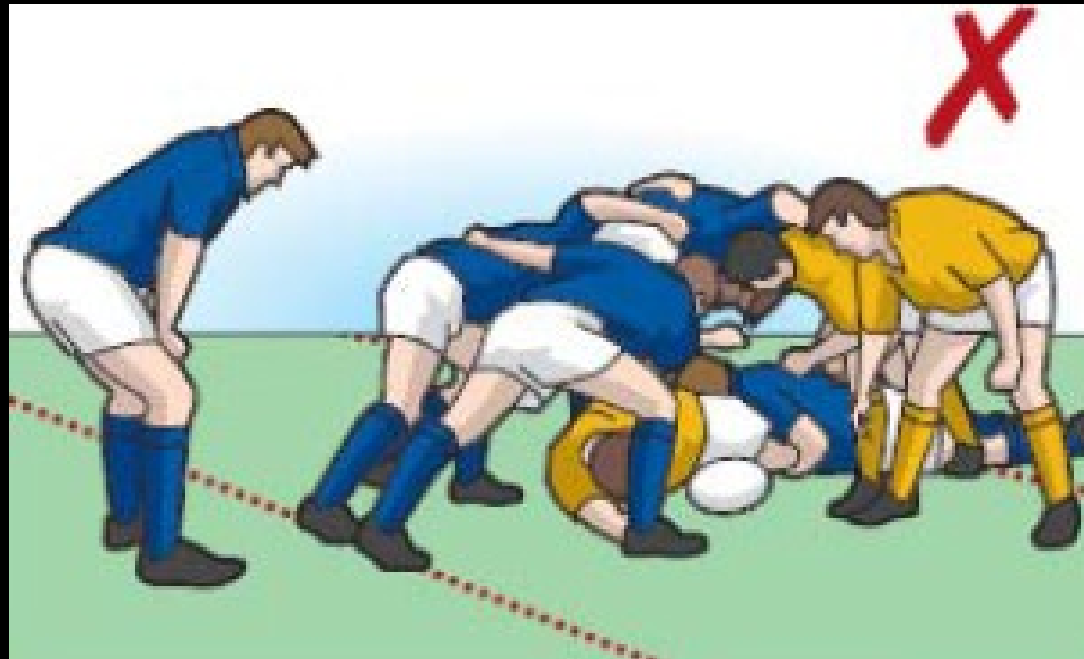
Während des Spiels - Spielweise

- Offenes Gedränge / Ruck
 - Ein Ruck ist eine Phase des Spiels, in welcher ein oder mehrere Spieler jeder Mannschaft sich in engem physischem Kontakt zueinander auf den Füßen in unmittelbarer Nähe des auf dem Boden liegenden Balles befinden. Das offene Spiel ist zu Ende.
 - Keine Hände im Ruck!



Während des Spiels - Spielweise

- Offenes Gedränge / Ruck
 - Zwei Abseitslinien an den äußeren Enden des Rucks
 - Binden am Ruck nur von Hinten erlaubt
 - Schultern immer oberhalb der Hüfte



Während des Spiels - Spielweise

- Paket / Maul
 - Gleiche Regeln wie im Ruck, allerdings befindet sich der Ball in den Händen eines Spielers



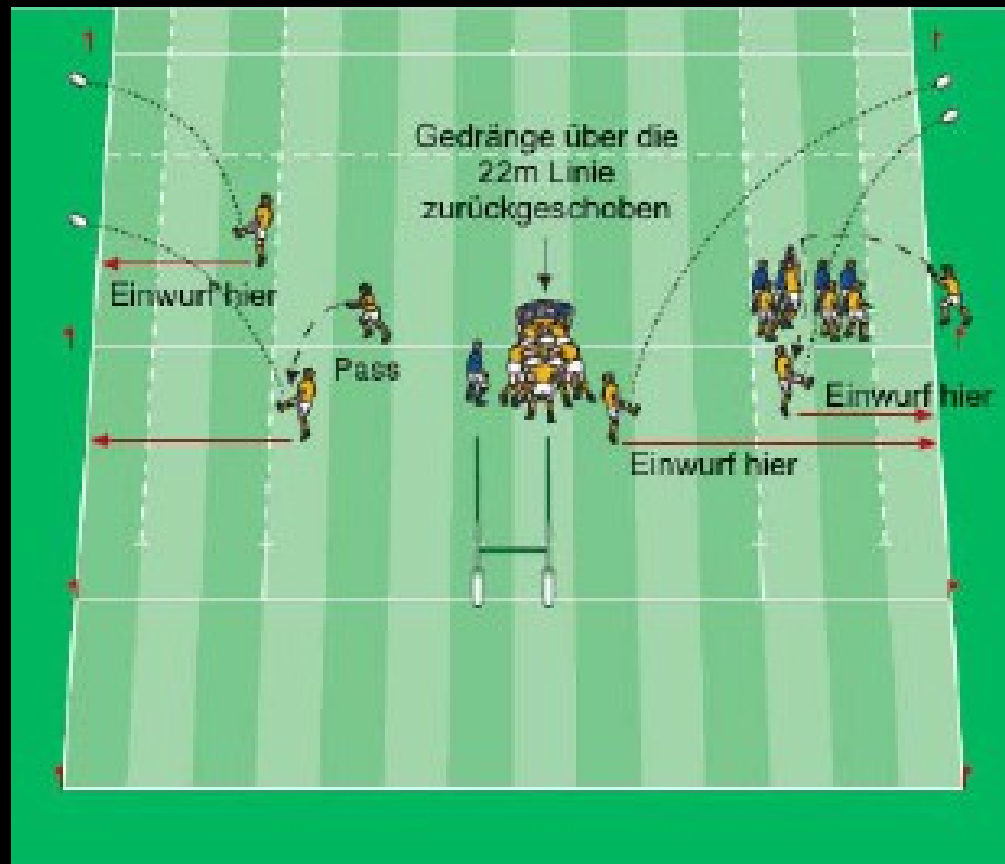
Während des Spiels - Standarts

- Einwurf / Gasse / Line-Out
 - wenn der Ball / der ballführende Spieler ins Seitenaus gelangt ist
 - die Seitenaußenlinie zählt zum Aus
 - Unterscheidung zwischen Raumgewinn und keinem Raumgewinn



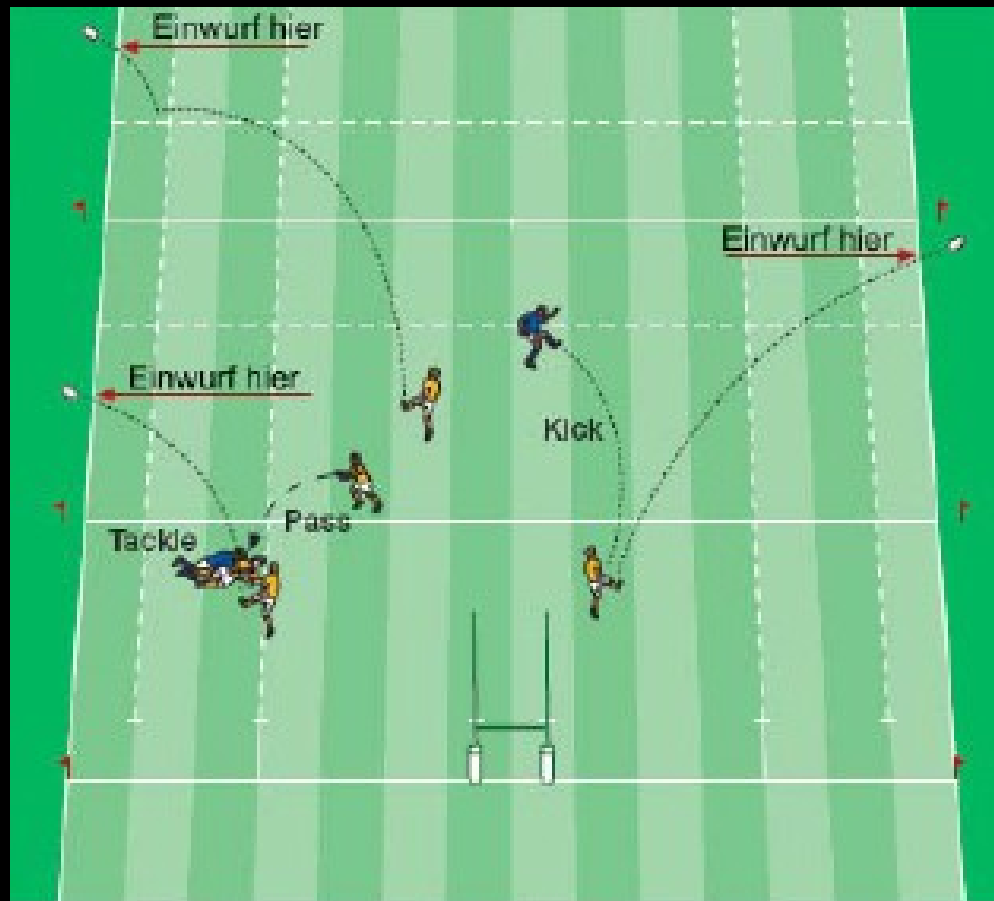
Während des Spiels - Standarts

- Einwurf / Gasse / Line-Out: kein Raumgewinn
 - Einwurf wird an der Stelle des Kicks ausgeführt



Während des Spiels - Standarts

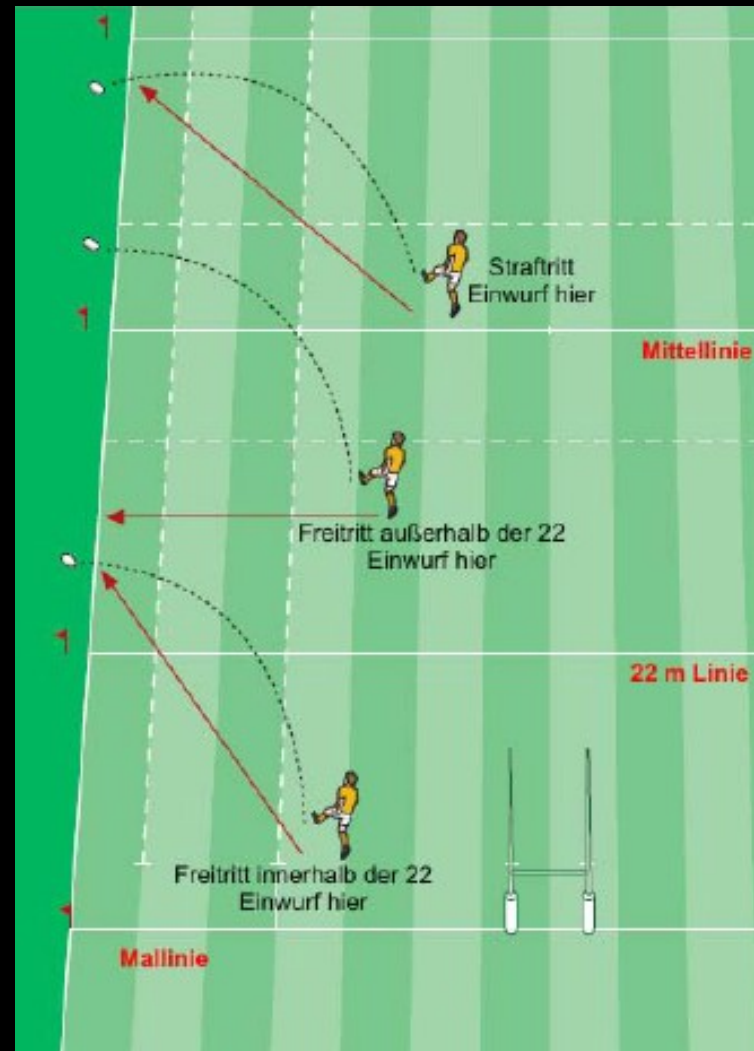
- Einwurf / Gasse / Line-Out: Raumgewinn
 - Einwurf wird an der Stelle, an der der Ball ins Aus ist ausgeführt



Während des Spiels - Standarts

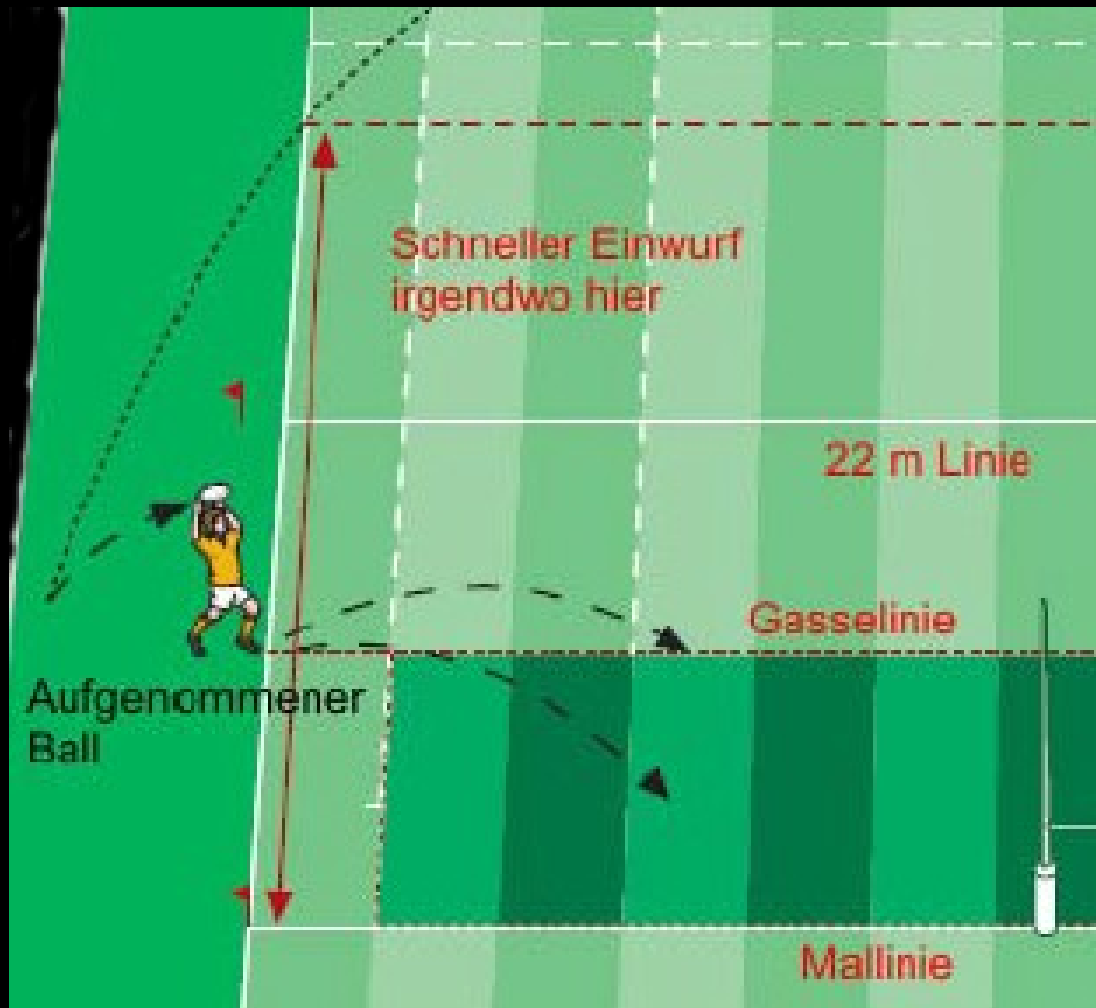
- Einwurf / Gasse / Line-Out: nach Straf- / Freitritt

- Straftritt:
Ball überquert Linie
- Freitritt in 22:
Ball überquert Linie
- Freitritt außerh. 22:
Stelle des Kicks



Während des Spiels - Standarts

- Einwurf / Gasse / Line-Out: Schneller Einwurf



Während des Spiels - Standarts

- Einwurf / Gasse / Line-Out: Einwurf
 - Außerhalb des Spielfelds
 - Gerade
 - mind. 5m



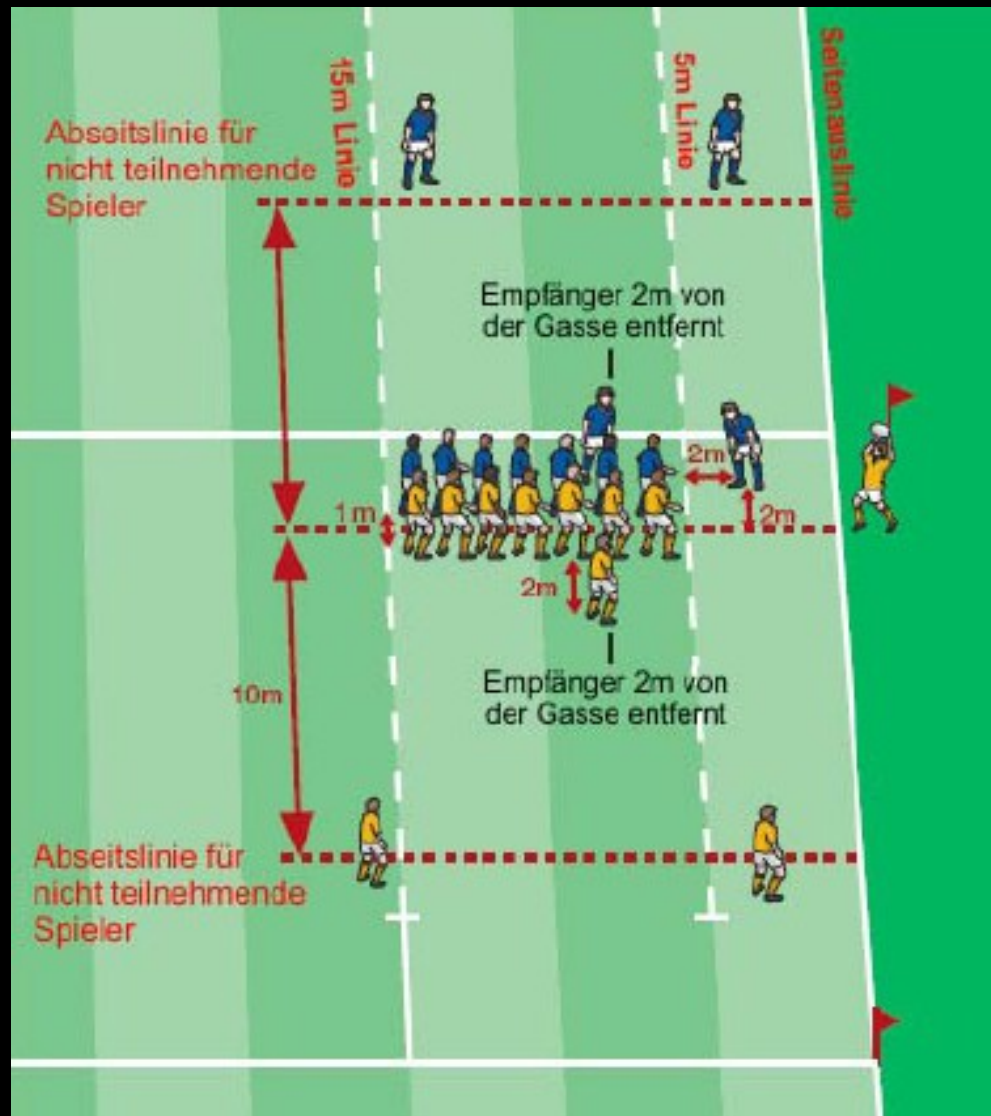
Während des Spiels - Standarts

- Einwurf / Gasse / Line-Out: Gasse
 - Stelle des Einwurfs: Gassenlinie
 - zwei gegenübergestellte Linien
 - Mindestens 2 Spieler jeder Mannschaft
 - Maximalzahl von einwerfender Mannschaft bestimmt
 - Verteidiger dürfen gleich viele oder weniger Spieler in die Gasse stellen
 - restliche Spieler: 10m entfernt



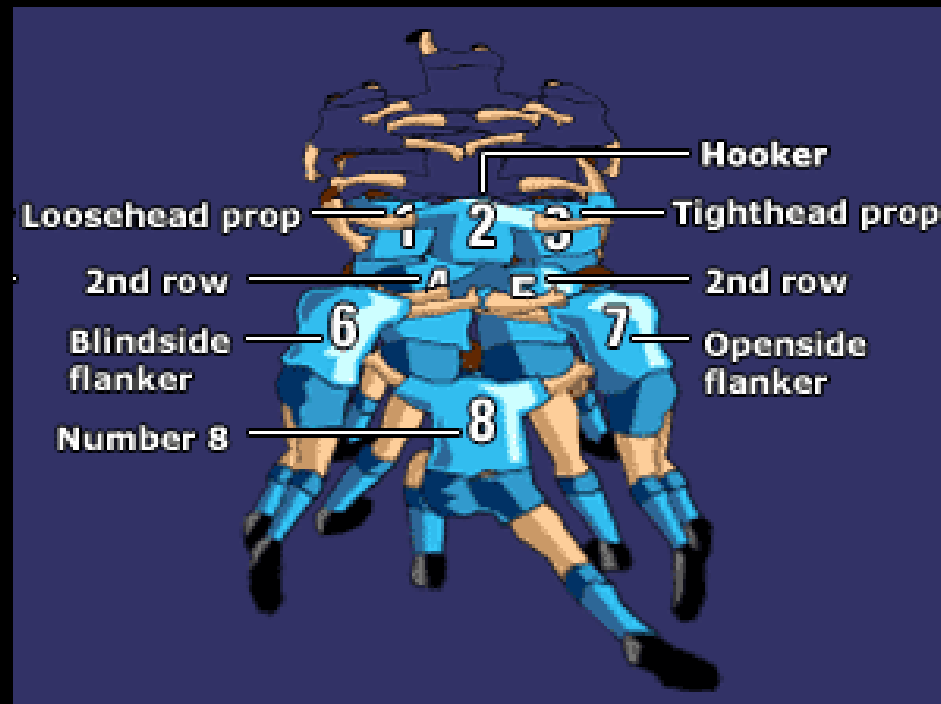
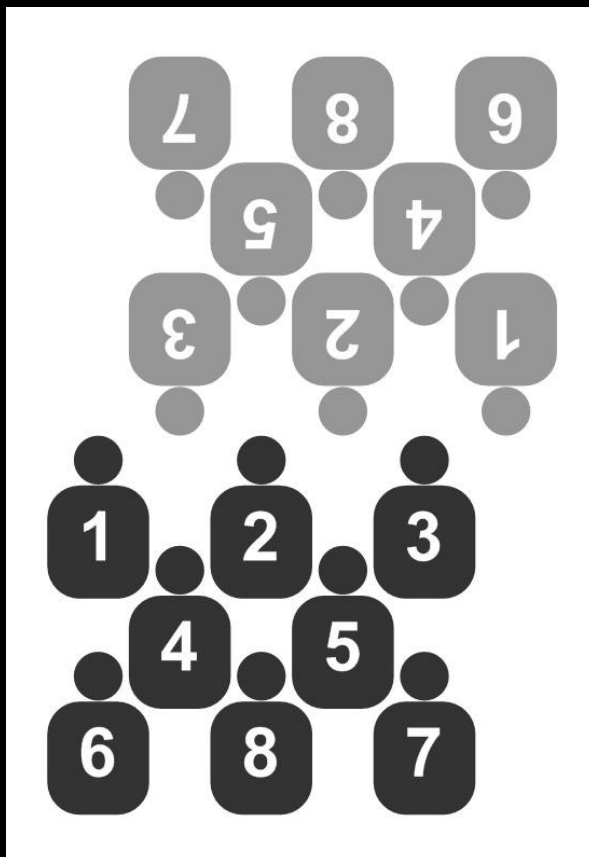
Während des Spiels - Standarts

- Einwurf / Gasse / Line-Out



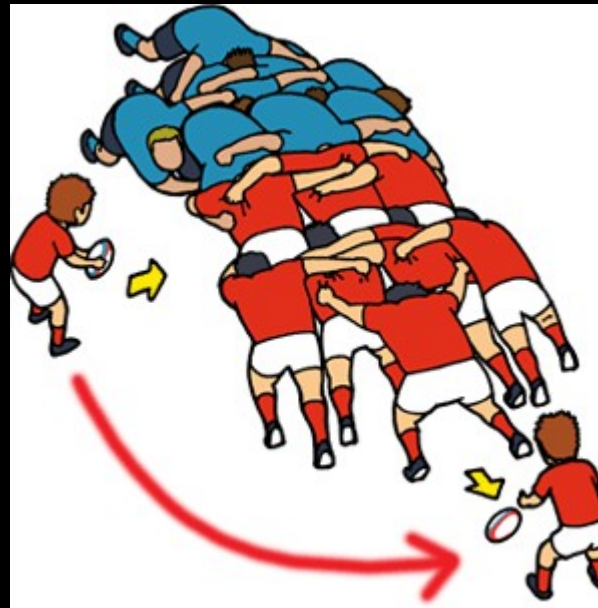
Während des Spiels - Standarts

- Gedränge / Scrum
 - nach einem kleinen Verstoß / einer Spielunterbrechung
 - 8 Spieler jeder Mannschaft



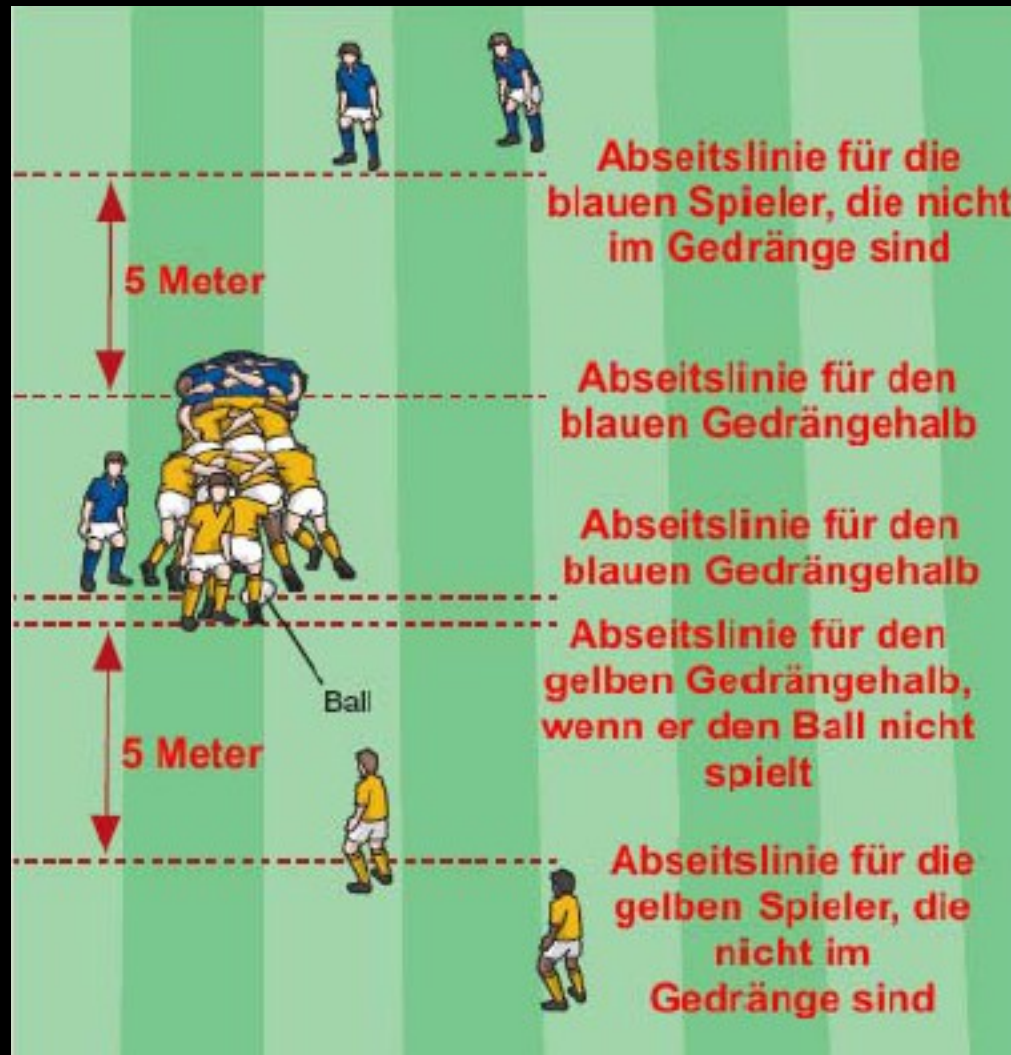
Während des Spiels - Standarts

- Gedränge / Scrum: Ablauf
 - Kommando: Crouch – Bind – Set
 - Crouch: in die Hocke gehen
 - Bind: Binden am Gegenspieler
 - Set: Einrollen des Balles – drücken – hakeln
 - Beendet, sobald der Ball das Gedränge verlassen hat



Während des Spiels - Standarts

- Gedränge / Scrum: Abseits



Während des Spiels - Standarts

- Straf- / Freitritt
 - auf einer Linie an der Stelle des Vergehens oder dahinter
 - darf von jedem Spieler des Teams ausgeführt werden
 - Gegner: Abstand von 10m
 - Gedränge als Alternative wählbar



Während des Spiels - Malfeld

- Zone, in der der Ball abgelegt werden darf
 - angreifender Spieler: Versuch
 - verteidigender Spieler: Handauf → Kick an der 22
- Malstangen gehören zum Malfeld
- Ball ins Mal aus → Kick an der 22
- kein Gedränge im Malfeld → 5m-Linie



Sonstiges - Variationen

- 7er-Rugby
 - 7 Spieler + 5 Wechsler pro Mannschaft
 - Spielfeldgröße wie beim 15er
 - Spielzeit von 2x 7 Minuten
 - Erhöhungstritt als Sprungtritt (Dropkick)
 - Antritt durch Mannschaft, die Punkte erzielt hat
 - Gedränge mit jeweils 3 Spielern

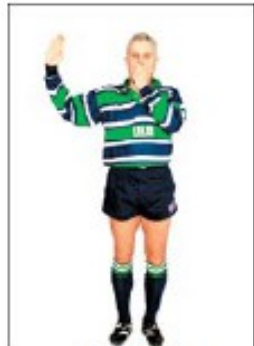


Sonstiges - Schiedsrichterzeichen

- Arm zeigt in Richtung der angesprochenen Mannschaft



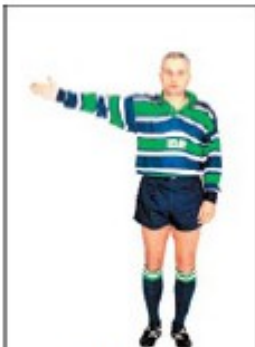
1. Strafritt



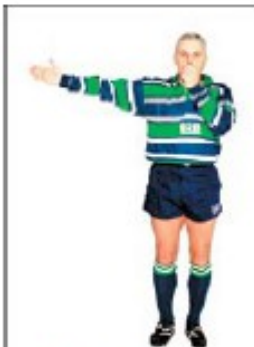
2. Freitritt



3. Versuch / Strafversuch



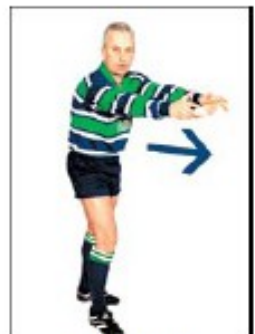
4. Vorteil



5. Gedränge



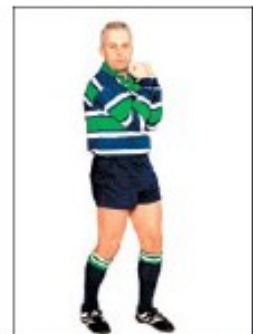
6. Gedränge bilden



7. Vorpass



8. Vorwurf



9. Ball in Tacklesituation
nicht sofort loslassen