

Rugby-Spielregeln in Kürze

Keine Ahnung, weshalb die halbe Welt so rugbyverrückt ist? Vielleicht helfen die folgenden Informationen, das Spiel etwas besser zu verstehen. Das offizielle Regelbuch ist 196 Seiten stark (siehe www.irb.com), so ein umfassendes Studium ist allerdings nicht nötig, um mitzufiebern. Eigentlich reichen schon die unglaublichen physischen Leistungen der Spieler, um Faszination zu erwecken. Rugby ist live übrigens viel spannender als am Fernsehen, es ist wirklich sehr empfehlenswert während einer Neuseelandreise die Gelegenheit zu nutzen und ein Rugbyspiel zu besuchen, egal ob es die All Blacks oder Schuljungen sind!

Rugby in Kurzform

- ⑥ Das **Spielfeld** ist 100m lang zwischen den Torpfosten beider Teams und 70m breit.
- ⑥ Maximal sind **15 Spieler pro Team** auf dem Feld, bis zu 7 Ersatzspieler können eingesetzt werden.
- ⑥ Ein **Rugby-Ball** ist oval.
- ⑥ **Rugby ist unheimlich dynamisch**, es geht darum den Ball im Team zu halten und über die gegnerische Endlinie zu bringen, sobald der Ball von einem Spieler dort zu Boden gebracht wird wird gepunktet. Der anschließende Kick zwischen die Torpfosten hindurch (Goal) erschliesst weitere Punkte.
- ⑥ Der Match beginnt mit einem **Kick-off**. Zu Beginn des Spiels entscheidet der Zufall, welcher der beiden Captains sich entweder für einen Kickoff oder eine Spielseite entscheiden kann. Nach der Halbzeit beginnt das andere Team und die Spielseite wird gewechselt. Nach einem Try beginnt die andere Mannschaft mit dem Kickoff.
- ⑥ Ein **Rugby-Spiel** dauert nicht länger als 80 Minuten plus verlorene Zeit und Zusatzzeit, es ist in zwei Hälften von jeweils nicht mehr als 40 Minuten aufgeteilt. Nach der Halbzeit wechseln die Mannschaften die Seiten. Halbzeit dauert nicht länger als 15 Minuten. Verlorene Spielzeit wird jeweils in der gleichen Halbzeit nachgeholt.



Interessante Rugby-Regeln

- ⑥ Der **Rugby-Schiedsrichter** kann seine Schiedsrichter-Assistenten bzw. Assistenten mit technischen Geräten oder Video-Repetitionen für seine Entscheidungen konsultieren.
- ⑥ Den **Spieler im Ballbesitz** darf man festhalten, zu Boden werfen oder herumdrücken. Der Ballbesitzer kann andere Spieler mit der Hand beiseite schieben.
- ⑥ Das **Law of Advantage** hat Vorrang vor den meisten anderen Regeln - höchste Priorität hat das kontinuierliche Spielen mit möglichst wenigen Unterbrechungen. Rugby-Spieler werden ermutigt, trotz Verstößen ihrer Gegner weiter zu spielen. Falls das gefoulte Team aus der Situation einen Vorteil herausziehen kann wird der Schiedsrichter nicht pfeifen, andernfalls wird das Spiel am Platz des Vorfalles wieder aufgenommen.
- ⑥ **Try:** Wenn ein angreifender Spieler den Ball im gegnerischen Goalfeld auf den Boden pressen kann, gewinnt sein Team 5 Punkte. Falls der Try durch ein Foul verhindert wird gibt der Schiedsrichter die Chance zu einem Penalty-Try: einem Kick durch die Torpfosten (ebenfalls 5 Punkte).
- ⑥ **Conversion:** Eine Konvertierung erfolgt nach einem Try, dann hat das Team die Chance auf einen Freistoss auf das Tor und 2 weitere Gewinnpunkte. Der Goal Kicker ist deshalb eine der wichtigsten Personen auf dem Feld.

- ⦿ Wenn die **Zeit abgelaufen** ist und der Ball noch im Spiel, dann wird in der Regel weitergespielt, u.a. kann nach einem Try auch noch die Conversion gespielt werden.
- ⦿ **Penalty Kick:** Freistöße können nach Fouls offeriert werden (3 Punkte falls erfolgreich). Der Ort des Freistosses erfolgt auf der Linie des Try oder am Ort des Fouls. Alle Spieler desselben Teams müssen sich hinter dem Ball befinden. Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen hinter ihrer Torlinie stehen bis gekickt wird.
- ⦿ **Tackle:** Wenn der Ballbesitzer von einem oder mehreren Gegnern gehalten und zu Boden gebracht wird ist das ein Tackle (im weniger physischen Touch Rugby genügt eine Berührung, um den Ballbesitzer zu stoppen).
- ⦿ **Throw-in:** Ein Einwurf folgt nachdem der Ball das Spielfeld verlassen hat. Der Ball wird vom Team eingeworfen, das vorher nicht im Ballbesitz war, im Zweifel von der angreifenden Mannschaft. Der Ball muss gerade eingeworfen werden, mindestens 5 Meter weit. Der Line Out formiert sich zwischen einem Abstand von 5 Metern und 15 Metern von der Seitenlinie. Zwischen den Teams wird eine Gasse gebildet. Mitspieler die dem Ball entgegen springen, dürfen durch Anheben von Teamkollegen unterstützt werden.
- ⦿ **Scrum:** Der Scrum hat den Zweck, ein Spiel nach leichten Verletzungen oder einem Stillstand wieder schnell, sicher und fair zu starten. Acht Spieler jedes Teams formieren sich in drei Reihen gegenüber der anderen Mannschaft. Zwischen den Teams entsteht ein Tunnel, durch den der Ball eingeworfen wird. Die beiden Front Rows stecken die Köpfe nebeneinander (interlock) und wenn der Scrum beginnt ruft der Schiedsrichter zuerst "crouch" (Hockstellung) und danach "touch", jetzt halten die Spieler ihren Abstand mit den Armen auf den gegnerischen Schultern. Als nächstes kommt "pause" und danach "engage", jetzt wirft der Scrum-half den Ball ein. Sobald der Ball den Boden berührt, versuchen die Hooker beider Teams den Ball mit den Füßen einzuhaken und auf ihre Seite zu bringen und wieder in's Spiel zu bringen. Wenn sich ein Scrum um mehr als 90 Grad dreht wird er abgebrochen und wiederholt. Für die Rugby-Teams ist ein gut eingeübter Scrum sehr wichtig.
- ⦿ Wenn Spieler **bluten** oder offene Wunden haben können sie vorübergehend ersetzt werden. Man darf keine Kleidung tragen, die durch Blut verunreinigt ist.
- ⦿ **Spieler die parallel rennen**, dürfen sich nur per Schulter berühren, generell darf man sich nicht im Weg stehen und so den Spielfluss beeinflussen. Auch einen Ballbesitzer darf man nicht gefährlich angreifen, es gibt viele weitere unfaire Spielpraktiken, die per Regel ausgeschlossen sind.



Kleines Rugby-Glossar

- ⦿ **Captain:** Der Kapitän wird von der Mannschaft nominiert, nur er darf während des Spiels mit dem Schiedsrichter konsultieren und Auswahl-Optionen treffen.
- ⦿ **Goal:** Ein Tor wird erzielt, indem der Ball über die gegnerische Querlatte und zwischen den Torpfosten geschossen wird.
- ⦿ **Pass:** Übergabe des Balls an einen anderen Spieler.
- ⦿ **Sin bin:** Wo die Spieler ihre vorübergehende Strafzeit von 10 Minuten aussitzen müssen.
- ⦿ **Abseits:** In der Regel ist ein Spieler im Abseits, wenn er sich vor einem Mitspieler im Ballbesitz desselben Teams befindet.
- ⦿ **Knock-on:** Wenn der Ball unbeabsichtigt nach vorne gespielt wird und zu Boden fällt folgt ein Scrum.

- ⑤ **Ruck:** Wenn der Ball zu Füßen von Spielern beider Teams liegt und zu einem Halt kommt ist das ein Ruck. Wenn die Situation festgefahren ist folgt ein Scrum.
- ⑤ **Maul:** Wenn der Ballbesitzer von Spielern beider Teams eingekesselt wird und sich nur ganz langsam fortbewegen kann ist das ein Maul. Wenn er sich nicht mehr fortbewegen kann folgt ein Scrum.
- ⑤ **Front row players:** die drei vorderen Spieler im Scrum, zusammengesetzt aus dem 'Loose-head prop', dem 'Hooker' und dem 'Tight-head prop'.
- ⑤ **Loose-head prop:** Spieler links in der ersten Scrum-Reihe, üblicherweise mit Trikot 1.
- ⑤ **Hooker:** Spieler in der Mitte der ersten Scrum-Reihe, üblicherweise mit Trikot 2.
- ⑤ **Tight-head prop:** Spieler rechts in der ersten Scrum-Reihe, üblicherweise mit Trikot 3.
- ⑤ **Locks:** Zwei Spieler, die die zweite Reihe bilden und die erste Reihe nach vorne drücken, üblicherweise mit Trikot 4 und 5.
- ⑤ **Flanker:** vorderer Spieler an der Flanke, üblicherweise mit Trikot 6 und 7.
- ⑤ **Number 8:** Er dirigiert den Scrum für sein Team von der hinteren Position aus, üblicherweise mit Trikot 8.
- ⑤ **Scrum-half (Halfback):** Der Spieler, der dazu nominiert wurde, den Ball in einen Scrum einzuwerfen, üblicherweise mit Trikot 9.
- ⑤ **Fly-half:** Offensivspezialist, üblicherweise mit Trikot 10.
- ⑤ **Wings:** Die schnellen Renner auf den Spielfeldseiten, üblicherweise mit Trikot 11 und 14.
- ⑤ **Inside center:** Tacklespezialist, wahrscheinlich etwas schwerer als der Durchschnitt, üblicherweise mit Trikot 12.
- ⑤ **Outside center:** Ein weiterer schneller zentraler Spieler, üblicherweise mit Trikot 13.
- ⑤ **Fullback:** Der Taktiker im hinteren Feld, der Angriffe mit Kicks einleiten aber auch defensiv spielen kann, üblicherweise mit Trikot 15.

