

# RSV Oldenburg

Grundlagen 2023



## Inhaltsverzeichnis

<b><u>1.</u></b>	<b><u>GRUNDLAGEN DES SPIELS .....</u></b>	<b><u>2</u></b>
<b><u>1.1.</u></b>	<b><u>SPIELFELD .....</u></b>	<b><u>7</u></b>
<b><u>1.2.</u></b>	<b><u>SPIELFELD ZONEN.....</u></b>	<b><u>8</u></b>
<b><u>2.</u></b>	<b><u>NEUE REGELN AB 2021.....</u></b>	<b><u>9</u></b>
<b><u>3.</u></b>	<b><u>TAKTIKEN 15ER RUGBY .....</u></b>	<b><u>10</u></b>
<b><u>3.1.</u></b>	<b><u>POSITIONEN .....</u></b>	<b><u>10</u></b>
<b><u>3.1.1.</u></b>	<b><u>STÜRMER (ENGL. FORWARDS).....</u></b>	<b><u>11</u></b>
<b><u>3.1.2.</u></b>	<b><u>HINTERMANNSCHAFT (ENGL. BACKS).....</u></b>	<b><u>12</u></b>



# 1. Grundlagen des Spiels

Im Rugby-Sport spielen **15 Personen** pro Mannschaft (im 7er Rugby 7 Spieler oder je nach Variante 10 oder 12 Personen) **2 mal 40 Minuten** (im 7er Rugby 2 mal 7 Minuten) gegeneinander. Die Mannschaft mit den meisten Punkten nach Ablauf der Spielzeit gewinnt.

Punkte können wie folgt erzielt werden:

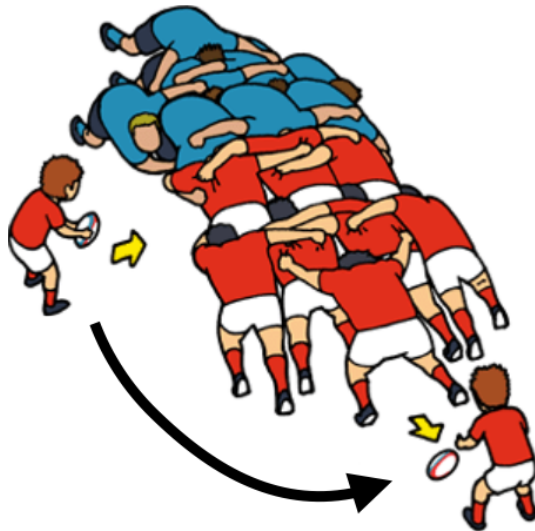
- Durch einen **Versuch** – den Ball **kontrolliert** in der gegnerischen Endzone (Malfeld) ablegen. – **5 Punkte**
- Nach einem Versuch bekommt man die Möglichkeit durch die Malstangen zu kicken – gelingt diese **Erhöhung** gibt es **2 Punkte** zusätzlich.
- Bei einem schwerwiegenderen Regelverstoß erhält man einen **Straftritt** – setzt man diesen per Kick durch die Stangen – **3 Punkte**
- Bei einem **Dropgoal** aus dem laufenden Spiel heraus durch die Stangen bekommt man **3 Punkte**. Der Kick muss ein Dropkick sein, der Ball muss (also) vor dem Kick den Boden berühren.

Grundlegend muss der Ball beim Rugby immer nach hinten gepasst werden. Der Ball soll durch Laufarbeit nach vorne gebracht werden. Allerdings darf der Ball nach vorne gekickt werden. Fällt der Ball nach vorne wird eine der **vier Standardsituationen** nämlich das **Scrum** ausgelöst.

## Die vier Standardsituationen

### Scrum (dt. Gedränge)

Ein Scrum dient dazu nach kleinen Regelverstößen das Spiel neu zu starten. Am Scrum beteiligt sind nur die 8 Stürmer (bzw. 6 im 12er oder 3 im 7er Rugby) und der Gedrängehalb (Nr. 9). Alle anderen Spieler müssen sich 5 Meter von dem Gedränge entfernen. Die 8 Stürmer verbinden sich vorübergehend zu einem kompakten Paket. Auf das Kommando des Schiedsrichters „Crouch, Binde, Set“ (dt. Beugen, Binden, Set) binden sich die beiden Pakete an Kopf und Schultern. Nach Freigabe des Schiedsrichters rollt der Gedrängehalb den Ball in die Mitte des Scrums. Beide Pakete versuchen nun sich gegenseitig vom Ball wegzuschieben und ihn mit den Füßen nach hinten aus dem Scrum herauszufördern. Dort wird der Ball von der Nr. 8 oder dem Gedrängehalb aufgenommen.



### **Ruck (dt. offenes Gedränge)**

Als Ruck bezeichnet man den Kampf um den Ball im offenen Spiel, wenn der Ballträger durch ein Tackling zu Boden gebracht wurde. **Mindestens 2 Spieler (min. 1 Spieler pro Team)** binden sich auf den Füßen stehend über dem Ball und versuchen sich gegenseitig von diesem wegzudrücken. In einem Ruck dürfen Spieler **nur ihre Füße benutzen (nicht die Hände!)**, um an den Ball zu kommen.

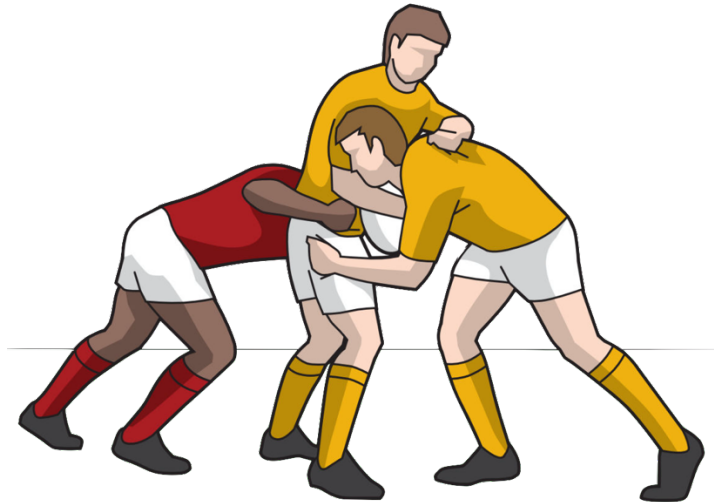


### **Line Out (dt. Gasse)**

Ein Line Out findet statt, wenn der Ball ins Aus geht. Der Ball ist im Aus, wenn der Ballträger oder nur der Ball die Auslinie auch nur berührt. Um das Spiel neu zu starten, stellen sich min. 2 Spieler beider Teams hintereinander auf und bilden eine Gasse. Alle anderen Spieler müssen sich 10 Meter von der Gasse entfernen. Der Ball wird in den Freiraum der Gasse zwischen beiden Teams eingeworfen. Durch Hochspringen versuchen nun die Spieler in der Gasse den Ball zu erobern. Dabei dürfen sich die Spieler gegenseitig unterstützen. Spieler dürfen nicht in der Luft angegriffen werden. Nach dem erfolgreichen Fangen es Balls, wird dieser entweder auf den Gedrängehalb gepasst oder es wird ein Maul gespielt.

### **Maul (dt. Paket)**

Ein Maul bezeichnet ähnlich wie das Ruck den Kampf um den Ball mit dem Unterschied, dass der Ball dabei nicht den Boden berührt. Der Ballträger wird von mindestens 2 Spielern (min. einer pro Team) aufrecht gehalten und in Richtung des gegnerischen Malfelds geschoben. Der Ballträger übergibt dabei den Ball an seinen Mitspieler. Das Maul kann jederzeit im Spiel entstehen, passiert aber am häufigsten nach dem Line Out.

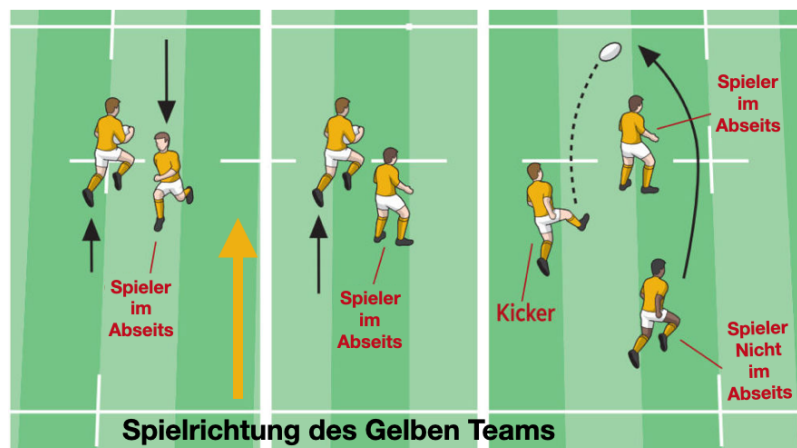
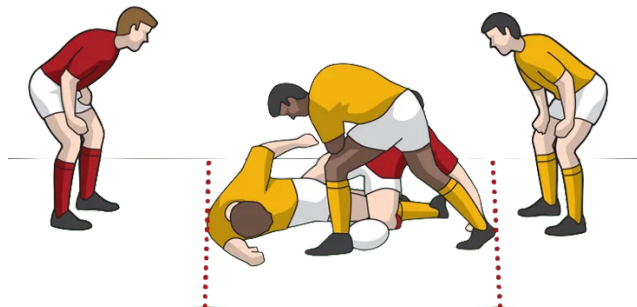


### Grundlagen zum Tacklen

Ein Tackle bezeichnet den Angriff auf den Ballträger, den auch nur dieser darf angegriffen werden. Der Ballträger wird durch Umklammern oder Halten unterhalb der Schulter zu Fall gebracht. Sind beide Spieler am Boden muss sich der Tackler sofort vom Ballträger wegrollen und der Ballträger den Ball loslassen. **Beim Tacklen übernimmt der Tackler die Verantwortung über die Sicherheit des Ballträgers und hat diesen sicher zu Boden zu bringen.**

### Offside (Abseits)

In der Regel ist jeder Spieler, der sich vor dem Ballträger befindet, im Abseits und darf nicht ins Spielgeschehen eingreifen. In einem Ruck oder Maul definiert die Ferse des letzten eigenen Spielers die Abseitslinie (rote Linien in Abb. unter dem Text). Kickt der hinterste Spieler den Ball nach vorne, dürfen seine Mitspieler erst wieder ins Spiel eingreifen, wenn der Ball (oder der Spieler?!) sie alle überholt hat.



## **Foul play**

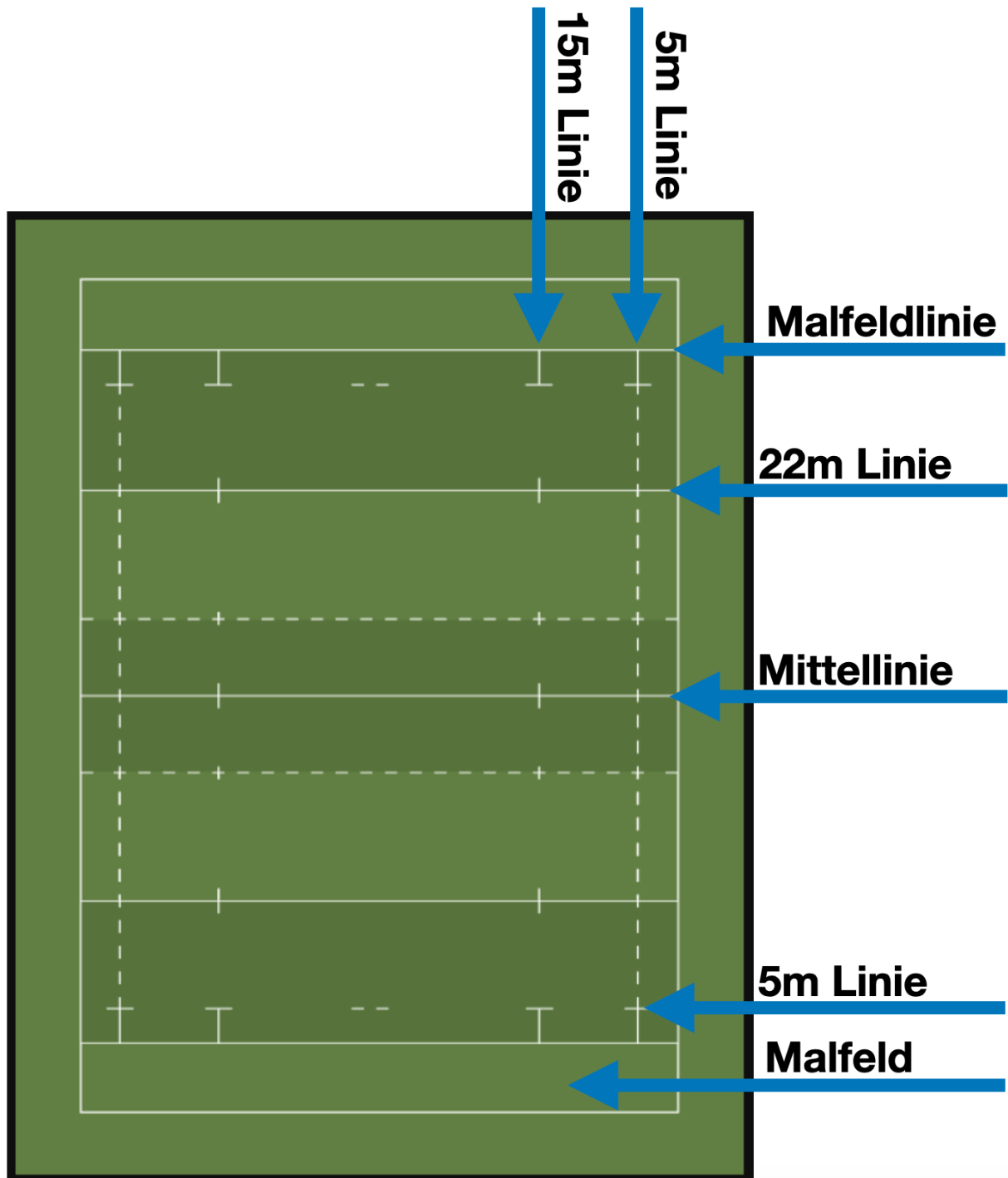
Begeht ein Spieler ein Foul, kann er mit einer **gelben Karte für 10 Minuten** (im 7er für 2 Minuten) oder einer **roten Karte für den Rest der Partie** vom Platz gestellt werden. **Kleinere Regelverstöße** werden mit einem **Freikick** (Wahl zwischen: Kick nicht ins Aus und stattdessen schnelles Anspielen oder Gedränge) oder mit einem **Straftritt** (Wahl zwischen: Kick ins Aus und eigenem Einwurf ins Line Out, Schnelles Anspielen, Straftritt auf die Stangen oder Gedränge) bestraft.

Übliche Fouls sind:

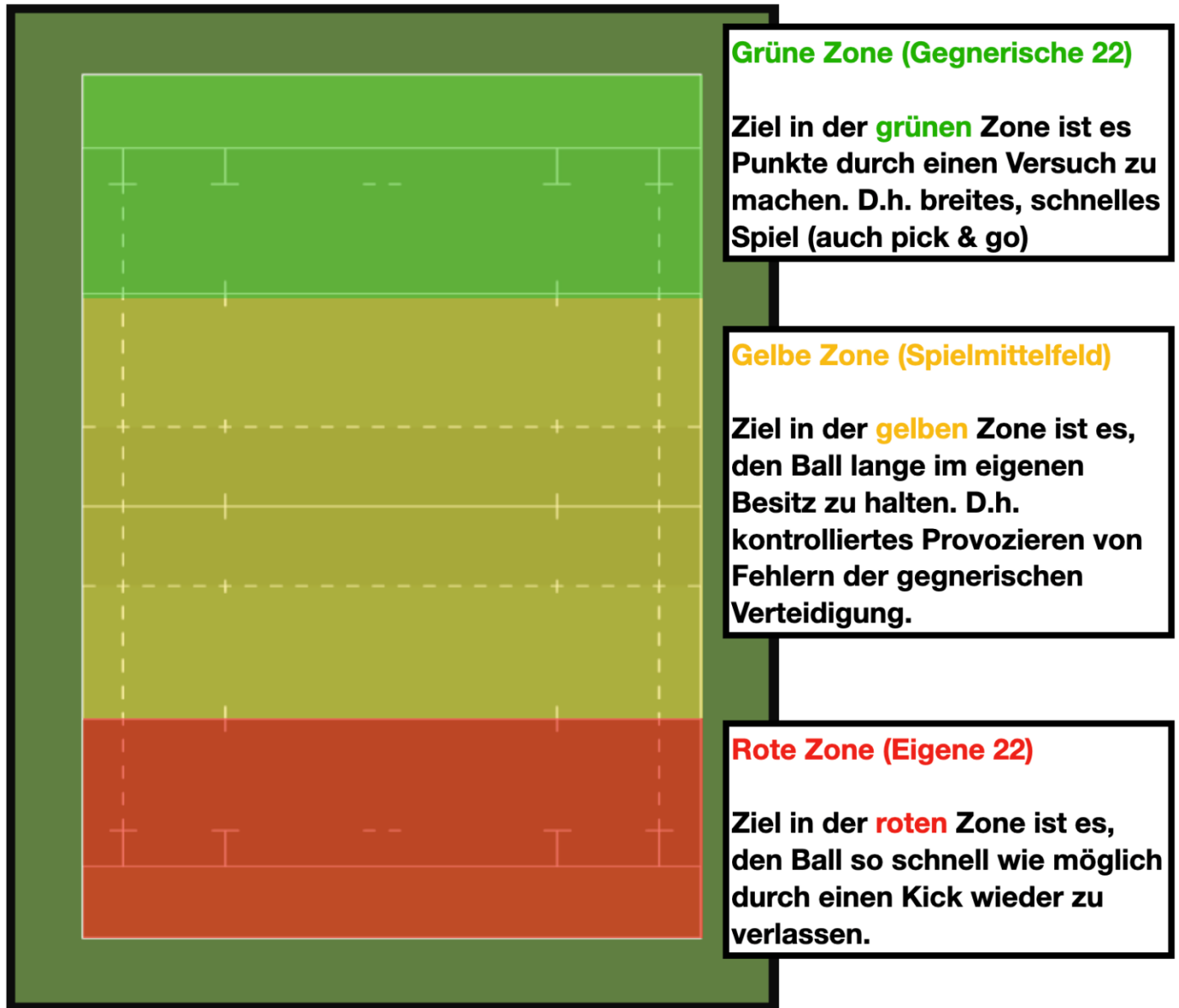
- Beinchen stellen
- Tackling oberhalb der Schulter (engl. High Tackle)
- Schulter Tackle (rammen, ohne Arme tacklen; engl. Shoulder charge)
- Behinderung des Verteidigers durch anderen Spieler (engl. Obstruction)
- Schläge oder Tritte



## 1.1. Spielfeld



## 1.2. Spielfeld Zonen





## 2. Neue Regeln ab 2021

### Der 50 / 22 Kick

**Die Regel:** Kickt ein Spieler den Ball aus der eigenen Hälfte so ins gegnerische Territorium, dass dieser nach mindestens einmaligem Aufkommen ins Seitenaus innerhalb der 22 rollt, bekommt die kickende Mannschaft Einwurf in die Gasse.

**Die Idee dahinter:** Mit dieser Regel, die aus dem Rugby League adaptiert ist, sollen verteidigende Mannschaften gezwungen werden, das Hinterfeld mit einem Verteidiger mehr abzudecken. Das wiederum soll Platz für angreifende Teams schaffen.

### Der Mallinien-Dropout

**Die Regel:** Wird ein Spieler im gegnerischen Malfeld hochgehalten, gibt es künftig kein Fünf-Meter-Gedränge, sondern einen Dropkick des verteidigenden Teams aus dem eigenen Malfeld. Gleiches gilt bei einem Vorwurf des angreifenden Teams, der im Malfeld landet. Ebenso, wenn der Ball per Kick ins Malfeld befördert und totgelegt wurde.

**Die Idee dahinter:** Der Mallinien-Dropout nach Hochhalten soll gute Verteidigung belohnen und das Pick-and-Go vor der Linie unattraktiver machen. Gleiches gilt für den Vorwurf ins Malfeld. Die Regel, den 22 Dropout bei totgelegtem Ball zu ersetzen, wiederum hilft der angreifenden Mannschaft.

**Der „fliegende Keil“:** Nur ein Spieler kann sich vorher binden und muss auf den Füßen bleiben.

**Die Regel:** Die Möglichkeit sich vor dem Kontakt zu binden wird eingeschränkt. Der sogenannte Mini-Scrum wird verboten. Dadurch können sich beispielsweise vor dem Pick-and-Go nicht mehr zwei Spieler am Ballträger binden. Künftig darf dies nur noch einer und dieser muss beim Kontakt zwingend auf den Beinen bleiben, sonst wird konsequent ein Straftritt für die verteidigende Mannschaft gepfiffen.

**Die Idee dahinter:** World Rugby will hierbei den Tackler schützen, der sich sonst mehreren aneinander gebundenen Angreifern gegenüber sieht und einen variableren Angriff vor der Linie fördern.

### Neue Regeln bei Cleanouts - mehr Schutz für potenzielle Balddiebe

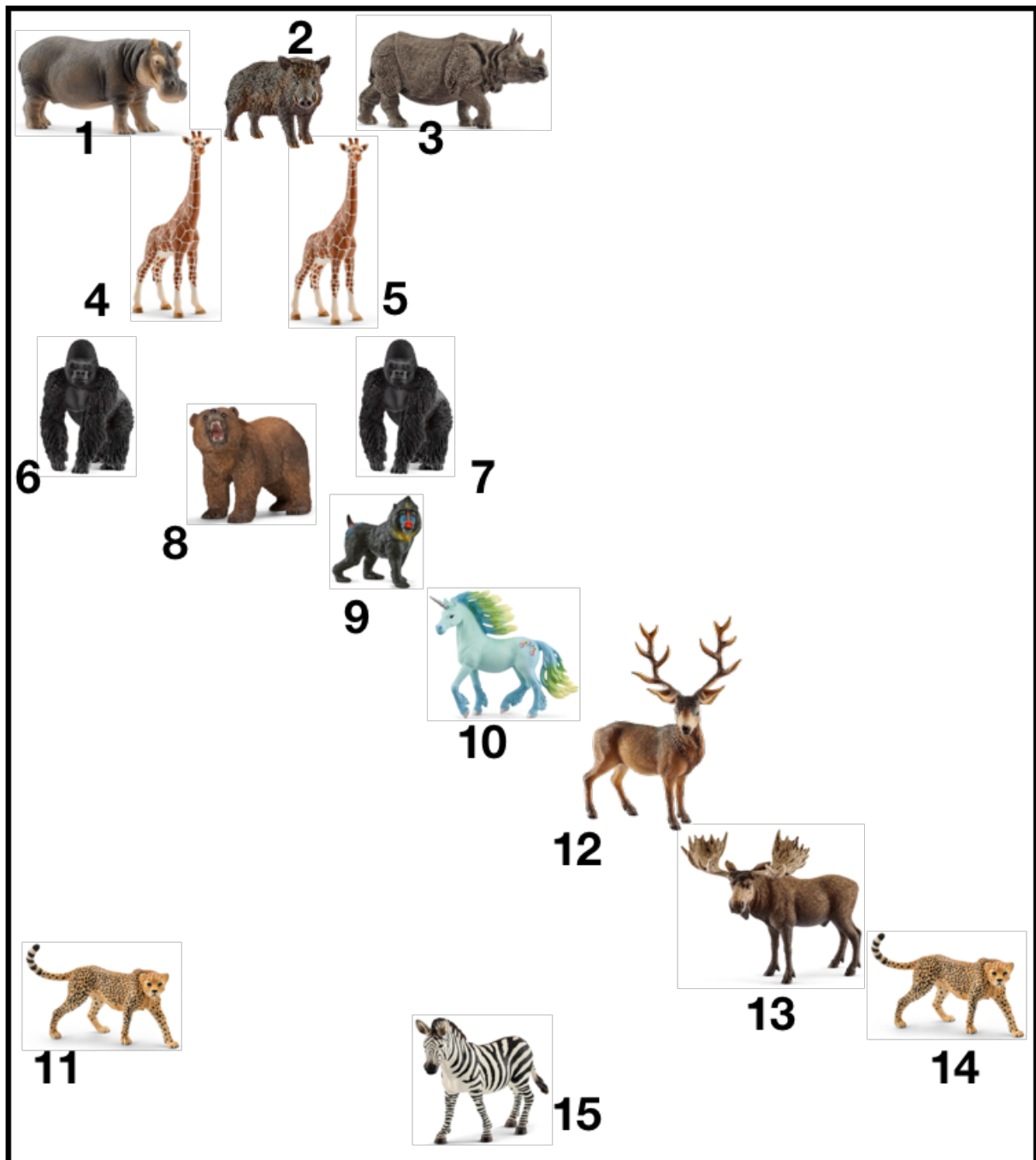
**Die Regel:** Künftig müssen Cleanouts weitaus sauberer sein. Die unteren Extremitäten zu attackieren ist genauso verboten, wie den potenziellen Balddieb (Jackler im Englischen) mit einer Krokodil-Rolle oder anderweitig aus der Balance bringen, oder ihn/sie über das Ruck zu ziehen.

Regelbuch zum herunterladen und Erklärung der Regeln mit Videos (<https://www.world.rugby/the-game/laws/home>).

### 3. Taktiken 15er Rugby

#### 3.1. Positionen

Positionen im Rugby sind verschieden und erfordern spezielle körperliche Voraussetzungen. Um das zu verbildlichen, werden oftmals Positionen mit verschiedenen Tieren verglichen. In der folgenden Abbildung ist dies scherzhaft dargestellt. Dennoch gibt es einen guten Überblick.



### 3.1.1. Stürmer (engl. Forwards)

#### **Tighthead- und Loosehead Prop (Nr. 1 & Nr. 3)**

Die Pfeiler (props) stützen den Hakler im Gedränge. Sie bilden einen Teil der ersten Reihe des Gedränges und drücken gegen die gegnerischen Pfeiler. Der (loosehead prop) steht links vom Hakler und sein Kopf befindet sich an der Außenseite des Gedränges, wenn dieses in Gang kommt. Der (tighthead prop) steht rechts vom Hakler und sein Kopf befindet sich zwischen dem gegnerischen Hakler sowie dem gegnerischen loosehead prop. Bei der Gasse besteht die Aufgabe der Stütze darin, den springenden Spieler beim Kampf um den Ball zu unterstützen. In der Regel stehen sie an der Spitze der Gasse mit einem Springer zwischen ihnen.

#### **Hooker (Nr. 2)**

Der Hakler (hooker) steht zwischen den beiden Pfeilern im Gedränge und wirft den Ball in der Regel in die Gasse. Nachdem der Gedrängehalb (Nr. 9) den Ball ins Gedränge gebracht hat, benutzen die Hakler ihre Füße, um den Ball zurückzuholen und den Ballbesitz für ihre Mannschaft zu gewinnen. Wirft der Gegner den Ball ins Gedränge, versucht der Hakler entweder den Ball zu gewinnen oder das Gedränge zu stören. Üblicherweise sind Hakler beweglicher als die Pfeiler und werden oft eingesetzt, um den Ball im offenen Spiel nach vorne zu tragen.

#### **Zwei Locks (Nr. 4 & Nr. 5)**

Zweite-Reihe-Stürmer (locks) sind meist die größten Spieler der Mannschaft und die Ballfänger bei einer Gasse. Bei einer Gasse müssen sie so hoch wie möglich springen, um den Ball zu fangen und ihn an den Gedrängehalb weiterzureichen oder wenigstens den Ball zuerst zu berühren, sodass er auf der eigenen Seite runterfällt. Zur Unterstützung können sie auch von ihren Mannschaftskameraden hochgehoben werden (was der Normalfall ist). Beim Gedränge stehen die Zweite-Reihe-Stürmer zwischen den beiden Pfeilern und dem Hakler und schaffen so den nötigen Schub nach vorne. Sie kämpfen um die Anstöße und sind an der Sicherung des Balls im offenen Ruck beteiligt.

#### **Zwei Flanker (Nr. 6 & Nr. 7)**

Flügelstürmer (flanker) sind jene Spieler, die am wenigsten fest zugewiesene Aufgaben übernehmen und deshalb am flexibelsten auf veränderte Spielsituationen reagieren können. Der openside flanker bindet sich an die Seite des Gedränges, welche die größte Fläche abdeckt, während der blindside flanker jene Seite abdeckt, die der Seitenlinie am nächsten ist. Letztere binden sich locker an die Seite des Gedränges und stützen die Props schräg von der Seite. Die Flanker sollten die ersten Stürmer sein, die von einem Gedränge oder einer Gasse zum Breakdown kommen, und es wird von ihnen erwartet, dass sie sich mit der Hintermannschaft verbinden oder den Ball beim Tackling sichern. Beide Positionen erfordern ein hohes Tempo; die Spieler müssen stark, fit und schnell sein und das gegnerische Angriffsspiel gut lesen können.

#### **Nummer Acht (Nr. 8)**

Die Nummer 8 (number eight) steht zwischen den Zweite-Reihe-Stürmern im hinteren Teil des Gedränges. Er interagiert er mit dem Gedrängehalb, um den Ball zu kontrollieren und für die Hintermannschaft freizuspielen. Er kann den Ball auch von der Rückseite des Gedränges aufnehmen und mit ihm laufen oder ihn an den Gedrängehalb weitergeben. Bei Gassen kann er entweder ein weiterer Springer oder ein Heber sein. Auf dem Spielfeld hat er ähnliche Aufgaben wie zum Beispiel ein Breakdown (Kampf um den Ball am Boden). Die Nummer 8 läuft oft mit

dem Ball und versucht, die gegnerische Verteidigungslinie zu durchbrechen oder zu überwinden.

### 3.1.2.Hintermannschaft (engl. Backs)

#### **Scrum-half (Nr. 9)**

Der Gedrängehalb (scrum-half) ist das Bindeglied zwischen den Stürmern und den Verteidigern. Er erhält den Ball von der Gasse und holt ihn aus dem hinteren Teil des Gedränges, wobei er ihn normalerweise an den Verbindungshalb (Nr. 10) weitergibt. Er gibt auch den Ball ins Gedränge. Zusammen mit dem Verbindungshalb trifft er viele der taktischen Entscheidungen auf dem Spielfeld. Im allgemeinen Spiel ist der Gedrängehalb in der Regel jener Spieler, der den Ball von den Stürmern erhält und ihn an die Hintermannschaft weitergibt. Er ist ein guter Kommunikator, insbesondere wenn es darum geht, die Stürmer zu dirigieren. Sein Ziel ist es, die Hintermannschaft mit Bällen zu versorgen. Gute Spieler verfügen über ein ausgezeichnetes Passspiel und sind fintenreiche Läufer. Bei defensiven Gedrängen üben sie Druck auf den gegnerischen Gedrängehalb aus. In der Verteidigung im offenen Spiel decken sie in der Regel tiefe Kicks ab, wenn der Ball weit gepasst wurde.

#### **Fly-Half (Nr. 10)**

Ein Verbindungshalb (fly-half) ist einer der wichtigsten Spieler auf dem Platz und für die Spieltaktik einer Mannschaft von entscheidender Bedeutung; er besitzt Führungsqualitäten und ordnet die hintere Linie. Er ist in der Regel der erste, der nach einem Ruck, einer Gasse oder einem Gedränge den Ball vom Gedrängehalb erhält, weshalb er entschlossen handeln und effektiv mit den Außenverteidigern kommunizieren muss. Gute Spieler auf dieser Position sind ruhig und haben den notwendigen Weitblick, um effektive Angriffsspielzüge zu lenken. Ein Verbindungshalb muss gut passen können und ist oft der beste Kicker der Mannschaft. Häufig führt er auch die Strafritte und Erhöhungen aus.

#### **Zwei Wings (Nr. 11 & Nr. 14)**

Die Außendreiviertel (wings) befinden sich in der Regel an der Außenseite der Abwehrreihe. Ihre Hauptaufgabe ist es Spielzüge abzuschließen und Versuche zu erzielen. Sie sind in der Regel die schnellsten Spieler im Team und sind entweder flinke Läufer oder groß, stark und in der Lage, Tackles zu durchbrechen. Die übrigen Mitspieler schaffen genügend Raum, so dass der Außendreiviertel nach Annahme des Balls auf direktem Weg zur Mallinie rennen kann. Der linke Außendreiviertel agiert häufig als zusätzlicher Mann im Rückraum, ähnlich wie der Schlussmann (Nr. 15). Einer oder beide Flügelspieler lassen sich bei gegnerischen Abstoßen zurückfallen, um dem Schlussmann zusätzliche Möglichkeiten für einen Gegenangriff zu geben.

#### **Center (Nr. 12 & 13)**

Der Innendreiviertel (12) und außendreiviertel (13) bilden die centres. Sie sind die Allrounder der Hintermannschaft. Wie der Verbindungshalb sind sie guter Kicker und fähig, das Spiel zu lesen sowie den Angriff zu lenken. Die Hauptaufgabe besteht darin, den Spielern außerhalb des Zentrums Raum zu geben. Sie müssen eine gute Lauflinie haben, in der Lage sein, einen Schritt zur Seite zu machen und auszuweichen, und über gute Passfähigkeiten verfügen. Wird der Ball entlang der gegnerischen Abwehrlinie bewegt, sind die Innendreiviertel die ersten Spieler, die ein Tackling ausführen. Sie müssen aggressive Tackler sein, um ihren Gegner zu Boden zu bringen und den Ball zu erobern. Ebenso müssen sie die Verteidigungslinien gut organisieren können. Die Innendreiviertel bieten auch Unterstützung bei dem Ruck und können als Lockvögel fungieren, um die Verteidigung zu verwirren.



### **Fullback (Nr. 15)**

Der Schlussmann (fullback) hält sich üblicherweise mehrere Meter hinter der Hauptlinie der Verteidigung auf. Er fängt alle gegnerischen Kicks aus weiter Entfernung ab und ist oft die letzte Verteidigungslinie, wenn ein Gegner die Abwehrreihe durchbricht. Im Angriff können sie in die hintere Linie eindringen, in der Regel in der Nähe der Zentren oder der Flügel, mit dem Ziel eine zusätzliche Person zu stellen und die verteidigenden Spieler zu überlappen. Die drei wichtigsten Eigenschaften eines guten Schlussmannes sind die Fähigkeit einen hohen Ball zu fangen, diesen mit Präzision über eine lange Distanz zu spielen sowie die Schnelligkeit und das Geschick, sich in die Angriffsbewegungen der hinteren Reihe einzuschalten, insbesondere bei Gegenangriffen.

Er muss die als bomb kicks bezeichneten hohen und kurzen Kicks abfangen können. Außerdem muss er sicherstellen, dass er den Ball sauber fängt, damit der Gegner keine Chance hat wieder in Ballbesitz zu kommen.

Da der Außenverteidiger den Ball unweigerlich weit hinten in seinem eigenen Territorium fangen wird, ohne dass er dabei von seinen eigenen Spielern unterstützt wird, sollte er den Ball entweder nach vorne kicken oder nach vorne laufen, um sich mit seinen Hinterleuten zu verbinden und einen Gegenangriff einzuleiten.

Um eine effektive Deckung hinter der Abwehrreihe zu gewährleisten, müssen Schlussmänner darauf achten, dass sie nicht außerhalb ihrer Position erwischt werden und das Spiel des Gegners vorhersehen. Durch ihre Position hinter der Abwehrreihe können sie Lücken in der Abwehrreihe erkennen und entweder mit der Hintermannschaft kommunizieren, um die Lücken zu schließen oder die Lücken selbst abdecken. Der Schlussmann hat das größte Potenzial den Gegner anzugreifen, insbesondere bei einem fehlgeleiteten Kick. Wenn ein Ankick ausgeführt wird und genügend Platz und Unterstützung vorhanden ist, kann der Schlussmann einen Gegenangriff starten. Aufgrund seiner Fähigkeiten ist der Schlussmann in einigen Mannschaften auch für die Ausführung der Straffritts und Erhöhungen zuständig.

