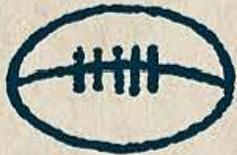


RUGBY  FÜR
DUMMIES

— LEKTION #1 —
WIE FUNKTIONIERT DIESES
RUGBY ÜBERHAUPT?



**RUGBY
CASSEL**

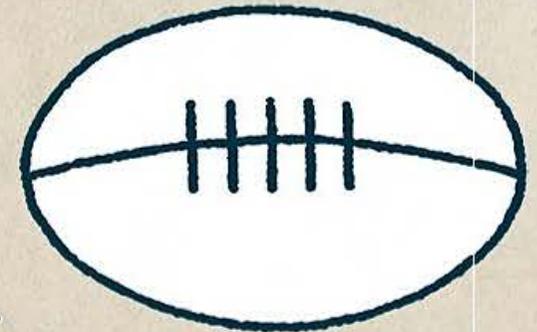
RUGBYCASSEL.DE
FACEBOOK.COM/RUGBYCASSEL

DAS GRUNDPRINZIP

2 TEAMS MIT JE 15 SPIELERN...



... VERSUCHEN 1 RUGBYBALL ...



... INNERHALB VON 2 X 40 MINUTEN ...



... ANEINANDER VORBEI ZU TRAGEN ...



... UND PUNKTE ZU ERZIELEN.



LEKTION #1

WIE FUNKTIONIERT DIESES RUGBY ÜBERHAUPT?



**RUGBY
CASSEL**

RUGBYCASSEL.DE
FACEBOOK.COM/RUGBYCASSEL

DAS TEAM

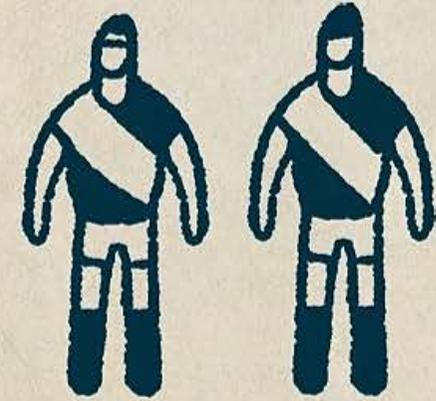
EIN TEAM IST UNTERTEILT IN 8 VORDERMANNSCHAFTSSPIELER (ENGL. FORWARDS) ...



#1+3 PFEILER
(ENGL. PROP)



#2 HAKLER
(ENGL. HOOKER)



#4 + 5 ZWEITE-REIHE-STÜRMER
(ENGL. LOCK)



#6 + 7 FLÜGELSTÜRMER
(ENGL. FLANKER)



#8
(ENGL. #8)



**RUGBY
CASSEL**

RUGBYCASSEL.DE
FACEBOOK.COM/RUGBY.CASSEL

LEKTION #1

WIE FUNKTIONIERT DIESES RUGBY ÜBERHAUPT?

DAS TEAM

... UND 7 HINTERMANNSCHAFTSSPIELER (ENGL. BACKS)



#11 + 14 AUSSENDREIIVIERTEL
(ENGL. WING)



#9 GEDRÄNGEHALB
(ENGL. SCRUMHALF)



#10 VERBINDER
(ENGL. FLYHALF)



#12 + 13 INNENDREIIVIERTEL
(ENGL. CENTRE)



#15 SCHLUSSMANN
(ENGL. FULLBACK)



**RUGBY
CASSEL**

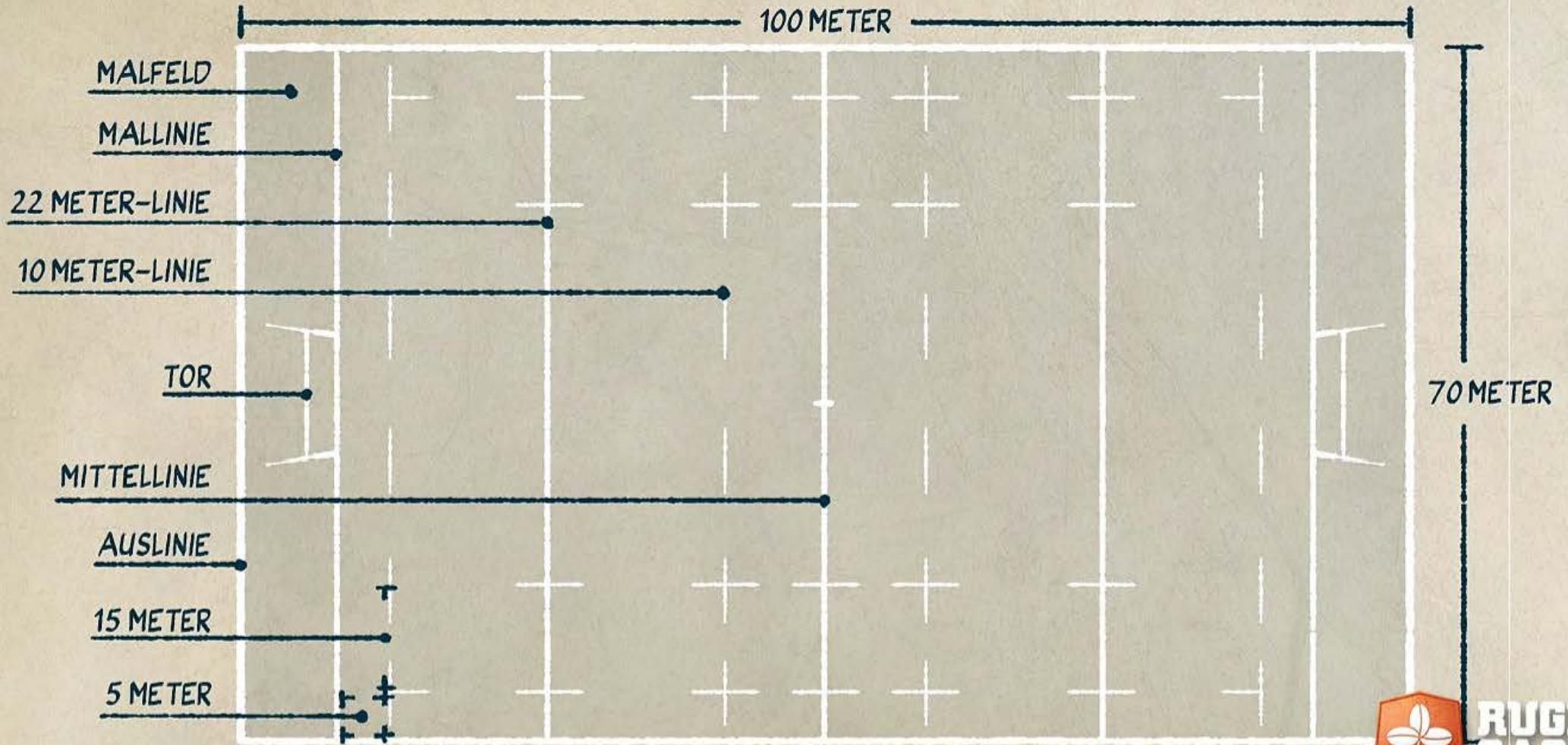
RUGBYCASSEL.DE
FACEBOOK.COM/RUGBY.CASSEL

LEKTION #1

WIE FUNKTIONIERT DIESES RUGBY ÜBERHAUPT?

FUN-FACT: DIE SPIELERNUMMERN SIND UNTRENNBAR MIT DEN JEWEILIGEN POSITIONEN VERBUNDEN.
DAHER TRÄGEN RUGBYSPIELER NUR IHRE POSITIONSNUMMER NICHT ABER IHREN NAMEN AUF DEM TRIKOT.

DAS RUGBYFELD



LEKTION #1
WIE FUNKTIONIERT DIESES RUGBY ÜBERHAUPT?



RUGBY CASSEL

RUGBYCASSEL.DE
FACEBOOK.COM/RUGBY.CASSEL

PUNKTE

VERSUCH
(DER BALL WIRD IM
MALFELD ABGELEGT)



5 PUNKTE

ERHÖHUNG
(ALS BELOHNING
FÜR EINEN VERSUCH)



2 PUNKTE

STRAFKICK
(NACH SCHWERWIEGENDEN
REGELVERSTÖßEN)



3 PUNKTE

DROPGOAL
(AUS DEM OFFENEN
SPIEL HERAUS)



3 PUNKTE

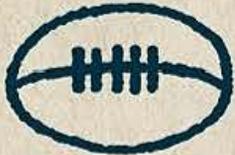
LEKTION #1

WIE FUNKTIONIERT DIESES RUGBY ÜBERHAUPT?



**RUGBY
CASSEL**

RUGBYCASSEL.DE
FACEBOOK.COM/RUGBY.CASSEL

RUGBY  FÜR

DUMMIES

— LEKTION #2 —

SCRUM, MAUL ... WAS?



**RUGBY
CASSEL**

RUGBYCASSEL.DE
FACEBOOK.COM/RUGBYCASSEL

DIE VIER HÄUFIGSTEN STANDARDSITUATIONEN BEIM RUGBY

1. SCRUM (DT. GEDRÄNGE)

EIN SCRUM DIENT DAZU,
DAS SPIEL NACH KLEINEREN
REGELVERSTÖßEN NEUZUSTARTEN.
(LEKTION 3 - PASSES)



AM SCRUM BETEILIGT
SIND NUR DIE 8 FORWARDS
BEIDER TEAMS UND DEREN
SCRUM-HALF.
(LEKTION 1 - DAS TEAM)

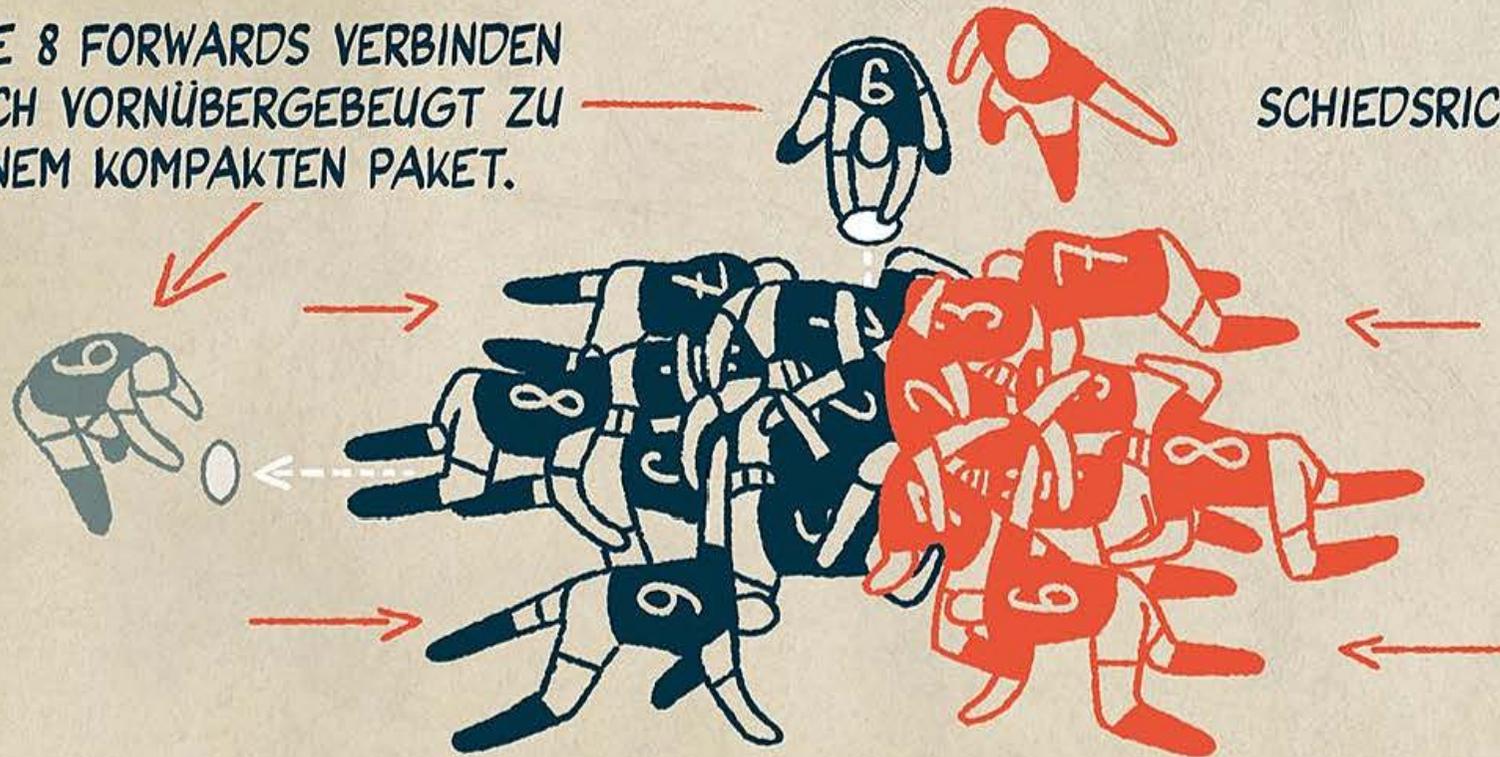


LEKTION #2
SCRUM, MAUL ... WAS?

DIE VIER HÄUFIGSTEN STANDARDSITUATIONEN BEIM RUGBY

1. SCRUM (DT. GEDRÄNGE)

DIE 8 FORWARDS VERBINDEN SICH VORNÜBERGEBEUGT ZU EINEM KOMPAKTEN PAKET.



AUF DAS KOMMANDO DES SCHIEDSRICHTERS "CROUCH, BIND, SET" BINDEN SICH BEIDE PAKETE AN KOPF UND SCHULTERN.

NACH FREIGABE DES SCHIEDSRICHTERS ROLLT DER SCRUM-HALF 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 HERAUSZUBEFÖRDERN.

DIE VIER HÄUFIGSTEN STANDARDSITUATIONEN BEIM RUGBY

2. 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.
(LEKTION 3 - TACKLING)

MINDESTENS 2 SPIELER, 1 PRO TEAM, BINDEN SICH AUF DEN FÜSSEN STEHEND ÜBER DEM BALL UND VERSUCHEN SICH GEGENSEITIG VON DIESEM WEGZUDRÜCKEN.



IN EINEM RUCK DÜRFEN DIE SPIELER NUR IHRE FÜSSE BENUTZEN NICHT DIE HÄNDE, UM AN DEN BALL ZU GELANGEN.

DIE VIER HÄUFIGSTEN STANDARDSITUATIONEN BEIM RUGBY

3. LINE-OUT (DT. GASSE) (DT. GASSE)

DER BALL IST IM AUS, (ENGL. TOUCH)
WENN DER BALLTRÄGER ODER NUR
DER BALL DAS SPIELFELD ÜBER DIE
SEITENAUSLINIE VERLÄSST.

UM DAS SPIEL NEUZUSTARTEN,
STELLEN SICH MIN. 2 SPIELER
BEIDER TEAMS HINTEREINANDER
AUF UND BILDEN EINE GASSE.



ALLE ANDEREN SPIELER MÜSSEN SICH
10M VON DER GASSE ENTFERNEN.

DIE VIER HÄUFIGSTEN STANDARDSITUATIONEN BEIM RUGBY

3. LINE-OUT (DT. GASSE) (DT. GASSE)

DER BALL WIRD IN DEN FREIRAUM DER GASSE ZWISCHEN BEIDEN TEAMS EWORFEN.

DURCH HOCHSPRINGEN VERSUCHEN NUN DIE SPIELER IN DER GASSE DEN BALL ZU EROBERN. DABEI DÜRFEN SICH DIE SPIELER GEGENSEITIG UNTERSTÜTZEN.



JEDES TEAM HAT SEINE EIGENEN GEHEIMEN CODES UND TAKTIKEN, UM ZU VERBERGEN, WELCHER SPIELER SPRINGEN WIRD.



RUGBYCASSEL.DE
FACEBOOK.COM/RUGBY.CASSEL

DIE VIER HÄUFIGSTEN STANDARDSITUATIONEN BEIM RUGBY

4. MAUL (DT. PAKET)

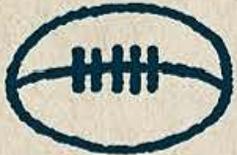
EIN MAUL BEZEICHNET ÄHNLICH WIE DAS RUCK DEN KAMPF UM DEN BALL, MIT DEM UNTERSCHIED, DASS DER BALL DABEI NICHT DEN BODEN BERÜHRT.

DER BALLTRÄGER WIRD VON MINDESTENS 2 SPIELERN, 1 PRO TEAM, AUFRECHT GEHALTEN UND IN RICHTUNG DES GEGNERISCHEN HALBFELDS GESCHOBEN.
(LEKTION 1 - DAS RUGBYFELD)

DER BALLTRÄGER ÜBERGIBT DABEI DEN BALL AN SEINE MITSPIELER.



EIN MAUL KANN JEDERZEIT IM SPIEL ENTSTEHEN, AM HÄUFIGSTEN ABER NACH EINEM LINE-OUT.

RUGBY  FÜR
DUMMIES

– LEKTION #3 –

WARUM HAT DER REF GEPIFFEN ?



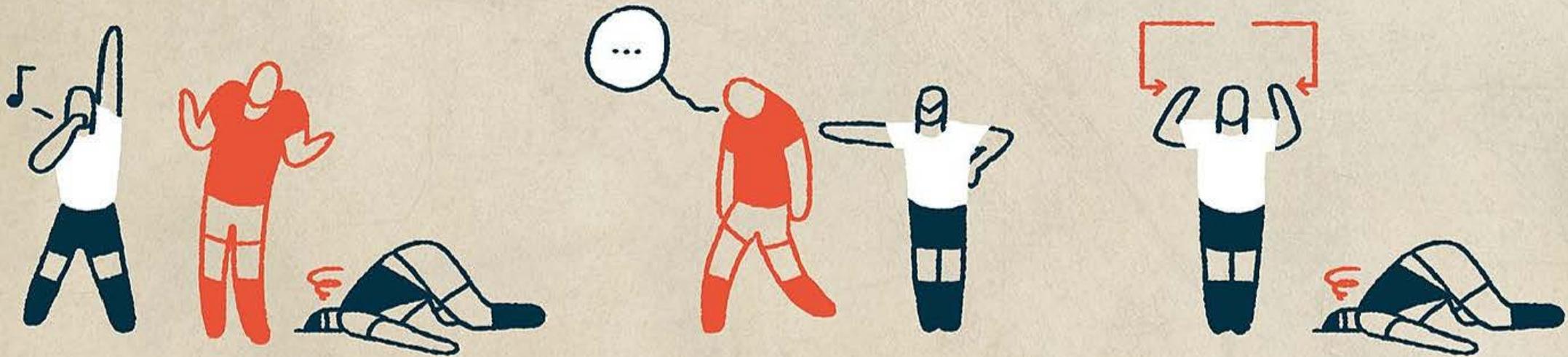
**RUGBY
CASSEL**

RUGBYCASSEL.DE
FACEBOOK.COM/RUGBY.CASSEL

DER REF

IHRE/SEINE AUTORITÄT IST ABSOLUT!
DIE ENTSCHEIDUNGEN DES REFS WÄHREND
EINER PARTIE SIND NICHT DISKUTIERBAR.

IST SICH DER REF NACH EINEM REGELVERSTOSS
BEI DER URTEILSFINDUNG UNSICHER, KANN SIE/ER
EINEN SOFORTIGEN VIDEOBEWEIS ANFORDERN.



DIE EINZIGEN BEIDEN SPIELER, DIE DEN REF
WÄHREND DES SPIELS DIREKT ANSPRECHEN DÜRFEN
SIND DIE KAPITÄNE BEIDER TEAMS.

LEKTION #3
WARUM HAT DER REF GEPIFFEN ?

PASSEN

ANDERS ALS BEI DEN MEISTEN ANDEREN BALLSPORTARTEN, DARF DER BALL BEIM RUGBY NUR NACH HINTEN GEWORFEN ODER ÜBERGEBEN WERDEN.

DER REF PFEIFT BEI:

FORWARD-PASS
(DER BALL WURDE ZU EINEM SPIELER GEPASST, DER SICH VOR DEM BALLTRÄGER BEFINDET.)

KNOCK-ON
(DER BALLTRÄGER VERLIERT DIE KONTROLLE ÜBER DEN BALL, SO DASS DIESER NACH VORNE FÄLLT ODER SPRINGT.)



BEIDE VERSTÖSSE WERDEN MIT EINEM SCRUM FÜR DAS GEGNERISCHE TEAM BESTRAFT.
(LEKTION 2 - SCRUM)

LEKTION #3
WARUM HAT DER REF GEPIFFEN ?

TACKLE

EIN TACKLING (DT. TIEFHALTEN) BEZEICHNET DEN ANGRIFF AUF DEN BALLTRÄGER, BEI DEM DIESER DURCH UMKLAMMERN ODER HALTEN UNTERHALB DER SCHULTER BEHINDERT ODER ZU FALL GEBRACHT WIRD.

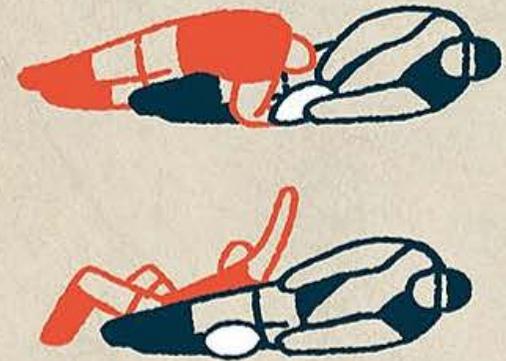
SIND BEIDE SPIELER AM BODEN, MUSS SICH DER TACKLER SOFORT VOM BALLTRÄGER WEGROLLEN UND DER BALLTRÄGER DEN BALL LOSLASSEN.



SICHERES TACKLING



GEFÄHRLICHES TACKLING WIRD BESTRAFT



BEI EINEM TACKLING ÜBERNIMMT DER TACKLER DIE VERANTWORTUNG ÜBER DIE SICHERHEIT DES BALLTRÄGERS UND HAT DIESEN SICHER ZU BODEN ZU BRINGEN.

LEKTION #3
WARUM HAT DER REF GEPIFFEN ?

FOUL

TROTZ ODER GRADE WEGEN SEINER RAUHEN UND WILDEN ANMUTUNG IST RUGBY EIN SEHR FAIRER SPORT, BEI DEM UNSPORTLICHES VERHALTEN NICHT TOLERIERT WIRD.

BEGEHT EIN SPIELER EIN FOUL, KANN ER MIT EINER GELBEN KARTE FÜR 10 MINUTEN ODER MIT EINER ROTEN KARTE FÜR DEN REST DER PARTIE VOM PLATZ GESTELLT WERDEN.



BEIN STELLEN,
GRÄTSCHEN



TACKLING OBERHALB
DER SCHULTER



SCHULTER-TACKLE,
RAMMEN



SCHLÄGE ODER
TRITTE



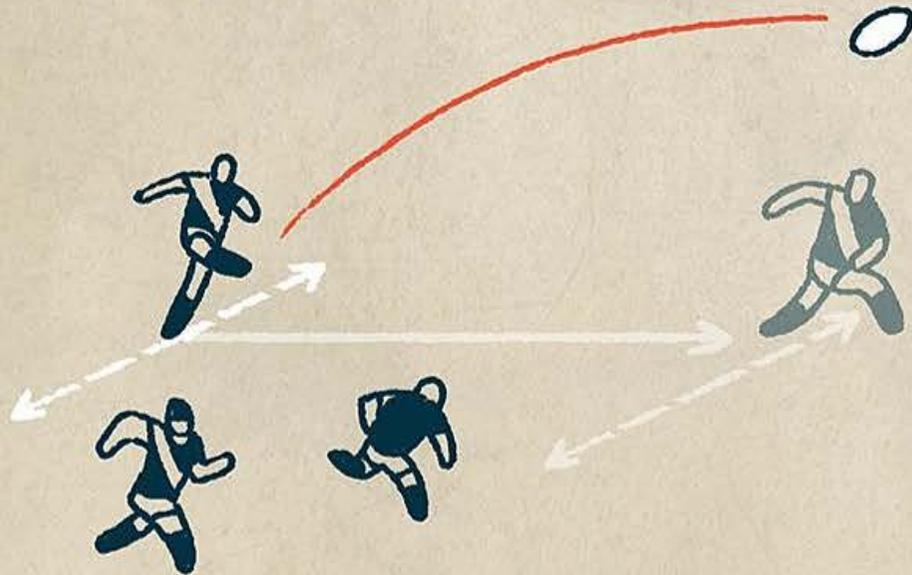
BEHINDERUNG

FÜR SPIELER UND FANS SIND DIE PRINZIPIEN DES RUGBYSPTS, INTEGRITÄT, LEIDENSCHAFT, SOLIDARITÄT, DISZIPLIN UND RESPEKT, VON GROSSER BEDEUTUNG.

LEKTION #3
WARUM HAT DER REF GEPIFFEN?

OFFSIDE

IN DER REGEL IST JEDER SPIELER, DER SICH VOR DEM BALLTRÄGER AUFHÄLT OFFSIDE (DT. ABSEITS) UND DARF NICHT INS SPIELGESCHEHEN EINGREIFEN.



IN EINEM RUCK ODER MAUL (LEKTION 2) DEFINIERT DIE FERSE DES LETZTEN EIGENEN SPIELERS DIE ABSEITSLINIE.



KICKT DER HINTERSTE SPIELER DEN BALL NACH VORNE, DÜRFEN SEINE MITSPIELER ERST WIEDER INS SPIEL EINGREIFEN, WENN ER SIE ALLE ÜBERHOLT HAT.

LEKTION #3
WARUM HAT DER REF GEPIFFEN ?

WIR BEDANKEN UNS
FÜRS LESEN UND HOFFEN,
DASS WIR DEINE FRAGEN
BEANTWORTEN KONNTEN.



VIELLEICHT HAST DU JA
SOGAR LUST, BEI EINEM
TRAINING VORBEIZU-
SCHAUEN UND SELBST
RUGBY ZU SPIELEN.



**RUGBY
CASSEL**

RUGBYCASSEL.DE
FACEBOOK.COM/RUGBY.CASSEL