

Rugby



EIN KLEINES HANDBUCH DER GRUNDREGELN

Impressum

„RUGBY 1x1 —

Ein kleines Handbuch der Grundregeln“

Idee & Gestaltung:

Michael Meier — mrmeier.com

Quellen & Bildnachweise:

- *Die Regeln des Spiels Rugby Union*,
World Rugby, 2023
- wikipedia.org
- „The France (white) v Germany (dark and striped) match at the Summer Olympics (at right: F. Reichel)“, *Revue Sportive Illustrée*, unbekannt, 14.10.1900
- „Orangerie, Karlsaue, Wilhelmshöhe, Cassel (i.e., Kassel), Hesse-Nassau, Germany“, *Library of Congress, Detroit Photographic Company*, 1905

Mit besonderem Dank an Rugby Cassel e.V.
und die F.T. Adler Kiel

Dritte Auflage: August 2023

Einführung

Dieses Handbuch soll ein Einstieg in das 15er- und das olympische 7er-Rugby sein und die grundlegenden Rugby Union Regeln erklären.

Alle sportartspezifischen Begriffe sind in diesem Handbuch in englischer und deutscher Sprache angegeben. Beide Sprachvarianten sind in Deutschland im Rugbysport verbreitet und werden im sportartspezifischen Sprachgebrauch durchaus gemischt. Dadurch kann es vorkommen, dass in den Texten dieses Handbuchs Begriffe beider Sprachen nebeneinander auftauchen.



Der Deutsche Rugby-Verband (DRV) wurde am 04. November 1900 in der Kasseler Karlsaaue gegründet. Die beiden ältesten Rugbyvereine in Deutschland sind der Heidelberger Ruderklub (1872) und Hannover 78 (1878).



Bei den Olympischen Spielen 1900 unterlag Deutschland (gestreift) Frankreich (weiß) im Finale und gewann gemeinsam mit Großbritannien den zweiten Platz.

Geschichte

Rugby wurde der Legende nach 1823 von dem Schüler William Webb Ellis erfunden, der bei einem Fußballspiel den Ball in die Hand nahm und damit zur Torlinie lief.

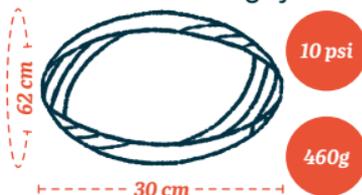
Mittlerweile spielen in über 100 Ländern auf 6 Kontinenten fast 10 Millionen Menschen Rugby. Der Rugby World Cup, der alle 4 Jahre ausgetragen wird, ist nach den Olympischen Spielen und der Fußballweltmeisterschaft das drittgrößte internationale Sportereignis der Welt.

Grundprinzip 15er Basics 15s



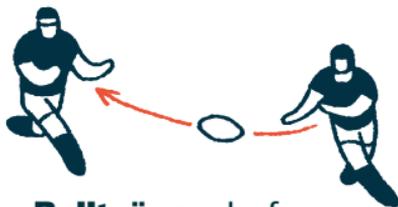
2 Teams
mit je
15
Spielenden

versuchen 1 Rugbyball



innerhalb von
80
Minuten
(2 x 40, Pause 15)

so oft wie möglich in das
MALFELD
des gegnerischen Teams zu tragen.



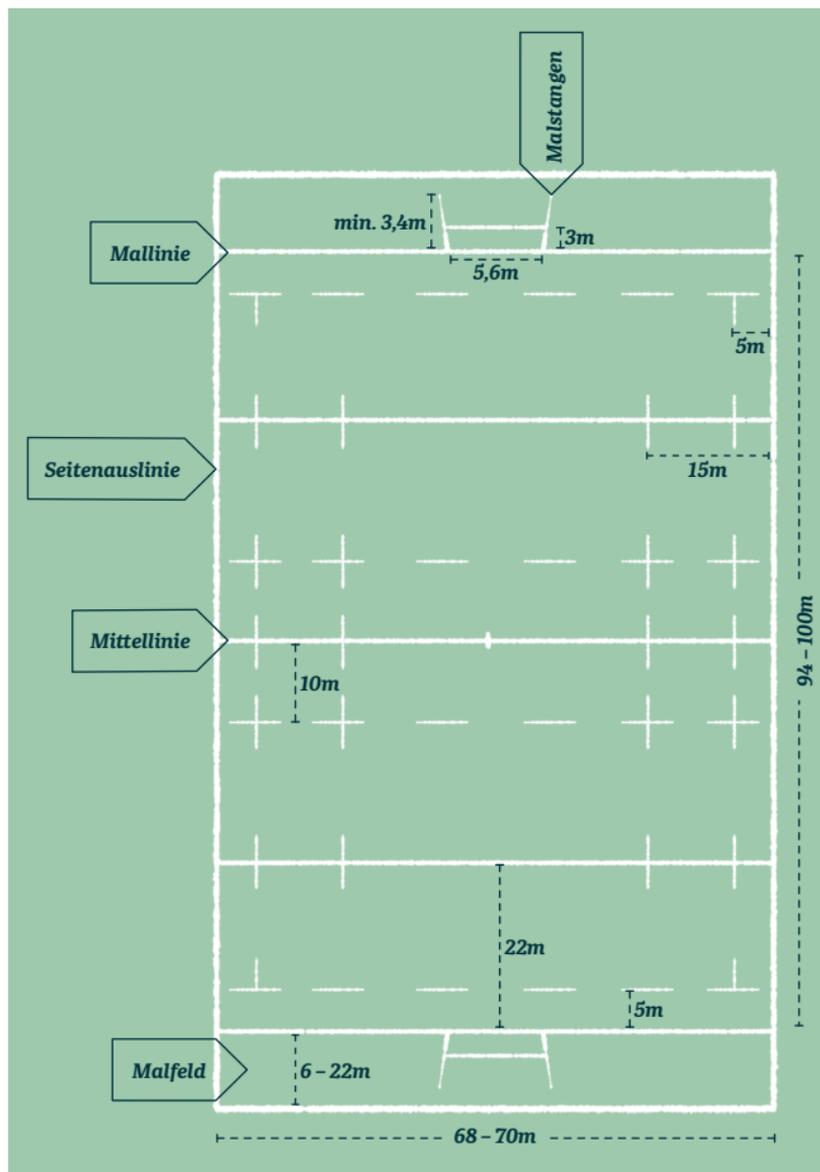
Der Ball darf dabei
nur nach hinten
gepasst werden.

Nur der **Ballträger** darf
angegriffen und durch
umklammern oder halten



unterhalb der Schulter
behindert oder zu Fall ge-
bracht werden.

Spielfeld 15er/7er Playing area 15s/7s



Team 15er Team 15s

Vordermannschaft

8 große, schwere Spieler/-innen bilden als Stürmer/-innen die sog. Vordermannschaft **Forwards**. Sie kämpfen die Scrum, Rucks und Mauks aus und erobern den Ball für das Team.

Spezialisierung

1 & 3 Props *Scrum*, Ruck*, Gasse*, Paket**

2 Hakler *Scrum, Einwürfe, Jackler**

4 & 5 Locks *Ruck, Gasse, Paket*

6 & 7 Flanker *Ruck, Paket, Jackler*

Nr. 8 *Gasse, Paket, Ballträger**

**siehe S. 11-14 und S. 23*



Stürmer/-innen sind in der Regel die schwersten Spieler/-innen im Team. Im Profirugby kann ein kompletter Sturm bei den Männern im Schnitt 900kg wiegen und eine Kraft von bis zu 8000 N entwickeln [Quelle: biomedcentral.com]. Diese Kräfte sind besonders anschaulich bei Regen oder Kälte, nämlich dann, wenn ein Scrum anfängt zu dampfen.

Hintermannschaft

7 agile, schnelle Spieler/-innen bilden als Halb- und Reihenspieler die sog. Hintermannschaft **Backs**. Mit ihren schnellen Läufen, Kicks und Spielzügen versuchen sie für das Team zu punkten.

Spezialisierung

9 Scrum half *Verbindung Sturm- Backs*
10 Fly half *Taktiker/-in, Kicks*
12 & 13 Centre *Spielmacher/-in*
11 & 14 Wing *Punktemacher/-in*
15 Full-back *Kicks, Gegenangriff*

Gedrängehalb

Scrum half



Verbindungshalb

Fly half



Halbspieler

First five-eighths

Hintermannschaft

Backs

1. Innendreiviertel

Inside Centre



2. Innendreiviertel

Outside Centre



Drei-Viertel Reihe
Second five-eighths



Kurzer
Eckdreiviertel
Left Wing

Schluss
Full-back



Langer
Eckdreiviertel
Right Wing



Will Skelton
Australien
Lock
2,03 m

Yutaka Nagare
Japan
Scrum half
1,66 m

Cheslin Kolbe
Südafrika
Wing
80 kg



Uini Atonio
Frankreich
Prop
155 kg

Rugby ist ein Sport für
alle! Ob groß, klein,
stark oder schnell, alle
finden eine Aufgabe.

Punkte Points

Versuch

Try

Die meisten Punkte erhält man für das kontrollierte Ablegen des Balls im gegnerischen Malfeld.

+5



Erhöhung

Conversion

Mit einem Kick zu den Stangen erhält das punktende Team das Recht seinen Versuch zu „erhöhen“.

+2



Straftritt

Penalty Goal

Nach schwereren Regelverstößen darf das gefoulte Team einen Straftritt „auf die Stangen setzen“.

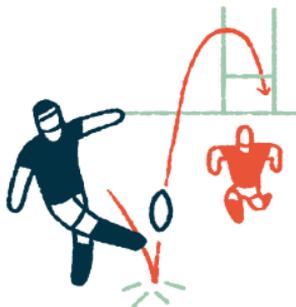
+3



Dropkick

Im offenen Spiel darf jederzeit ein Dropkick erfolgen. Der Ball muss aber vor dem Kick den Boden berühren.

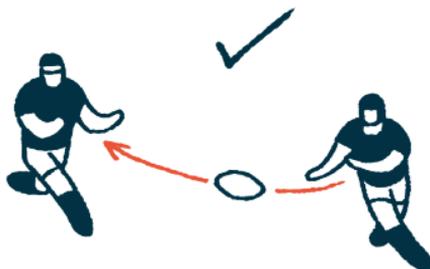
+3



Bei Erhöhungen und Strafritten darf das gegnerische Team nicht schreien.

Passen Passing

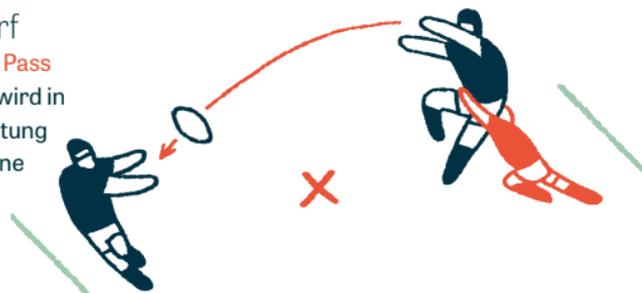
Eine Besonderheit beim Rugby ist, im Vergleich zu anderen Ballsportarten, dass der Ball in Spielrichtung zwar nach vorne gekickt aber nur nach hinten oder seitlich auf gleicher Höhe gepasst oder übergeben werden darf. Auf Grund dieser Regel ist Folgendes nicht erlaubt:



Vorwurf

Forward Pass

Der Ball wird in Spielrichtung nach vorne gepasst.



Vorball

Knock-on

Der Ball wurde nach dessen Berührung mit der Hand oder dem Arm nach vorne verloren.



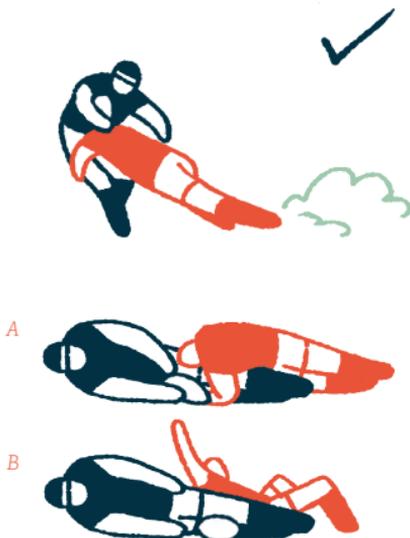
Bei beiden Verstößen wird dem gegnerischen Team ein Gedränge* zugesprochen. Es sei denn der Ball wurde absichtlich nach vorne geschlagen, dann erfolgt ein Straftritt*.

**siehe S. 13 und S. 8*

Tiefhalten Tackle

Ein Tackling bezeichnet den Angriff auf den Ballträger*, bei dem dieser durch Umklammern oder Halten unterhalb der Schulter behindert oder zu Fall gebracht wird. Tackler und Ballträger müssen einen fairen Wettkampf um den Ball ermöglichen und sicherstellen, dass dieser spielbar bleibt. Gehen Tackler und Ballträger zu Boden (A), d.h. befindet sich mindestens ein Knie auf dem Boden oder auf einem Spieler bzw. einer Spielerin am Boden, muss sich der Tackler aktiv bemühen sich vom Ballträger zu lösen und der Ballträger muss den Ball freigeben (B).

*siehe S. 23



Verantwortung

Spieler/-innen dürfen nichts tun was für andere fahrlässig oder gefährlich ist, so auch beim Tackle. Z.B. darf der Tackler den Ballträger nicht ...

... hochheben und fallen lassen oder mit dem Oberkörper oder dem Kopf voran in den Boden rammen.



... rammen oder umstoßen ohne zu versuchen den Ballträger zu umklammern.



... zu spät oder gefährlich tackeln, vor allem nicht oberhalb der Schulter.

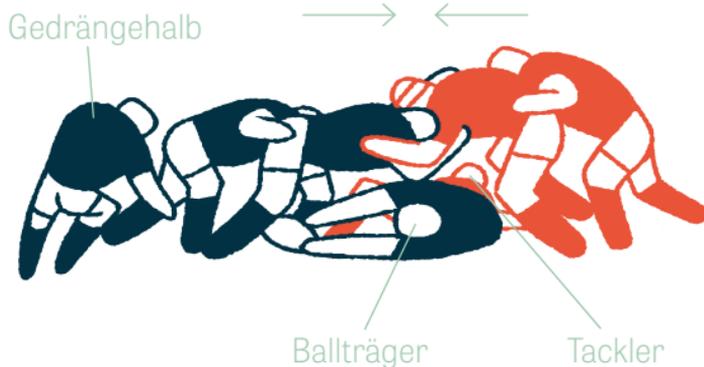


Offenes Gedränge Ruck

Der Zweck eines Rucks ist es den Spielenden die Möglichkeit zu geben um den Ball am Boden zu kämpfen, z.B. nach einem Tackle, und so den Ball für ihr Team zu halten oder in Besitz zu bringen.

Ein Ruck besteht dann, wenn mindestens ein Spieler bzw. eine Spielerin je Team auf den Füßen stehend, also **on-feet***, über dem Ball am Boden in Kontakt sind.

**siehe S. 23*



Unterstützung

Am Ruck ankommende Spielende müssen ebenfalls auf den Füßen stehen und dürfen nur von hinter der Abseitslinie* am Ruck unterstützen. Dabei dürfen sie den Ball nicht mit den Händen spielen oder aus dem Ruck heraus treten, sich auf den Ball

fallen oder das Ruck zusammen brechen lassen. Außerdem dürfen sie nicht auf andere Spielenden treten oder den Ball in das Ruck zurück befördern. Der Ball darf nur durch Wegdrücken des gegnerischen Teams oder Rucking* erobert werden.

**siehe S. 15 und S. 23*

RUGBY WIRD AUSSCHLIESSLICH AUF DEN FÜßEN GESPIELT!

Wenn ein anderes Körperteil als der Fuß den Boden oder einen Spieler bzw. eine Spielerin am Boden berührt oder man sich nicht eigenständig auf den Füßen halten kann, ist man „off-feet“ und darf nicht ins Spielgeschehen eingreifen.

Paket Maul

Als Paket bezeichnet man, ähnlich wie beim Ruck*, den Kampf um den Ball, mit dem Unterschied, dass der Ballträger nicht zu Boden geht. Es ist quasi ein aufrechtes Ruck.

Ein Paket entsteht, wenn der Ballträger von mindestens je einem Spieler bzw. einer Spielerin pro Team, gehalten und dabei in Richtung des gegnerischen Malfelds* geschoben wird.

**siehe S. 11 und S. 5*



Taktik

Theoretisch kann ein Paket jederzeit in einem Spiel entstehen. Taktisch wird es meistens direkt nach einer Gasse* nahe des gegnerischen Malfelds* eingesetzt.

Dabei kann das angreifende Team versuchen maximal viele Verteidiger/-innen zu binden, wobei der Ballträger den Ball nach hinten aus dem Paket an

die eigenen Mitspielenden übergibt, damit der Ball gespielt werden kann. Oder das angreifende Team versucht den Ballträger direkt über die gegnerische Mallinien* zu schieben, um den Ball im Malfeld abzulegen. Ist ein Paket erstmal in Bewegung, ist es sehr schwer zu verteidigen.

**siehe S. 14 und S. 5*

Gedränge Scrum

Am Gedränge beteiligt sind alle acht Stürmer/-innen* beider Teams und deren Gedrängehalb. Es dient dazu, das Spiel nach kleineren Regelverstößen wie z.B. Vorwurf* oder Vorball* neu zu starten.

*siehe S. 6 und S. 9

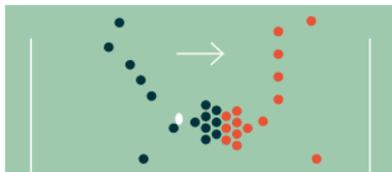
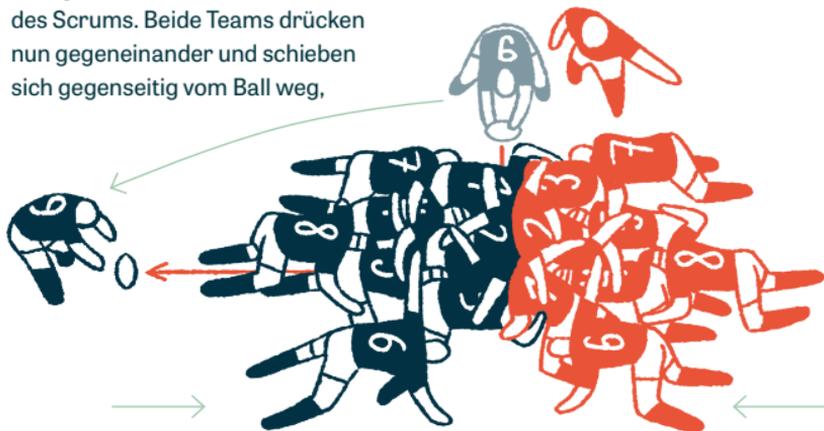


Beugen! Binden! Set!

Auf dieses Kommando des Referees, engl. „*Crouch! Bind! Set!*“, binden sich die Stürmer/-innen an-, in- und gegeneinander. Ist das Scrum stabil, erfolgt die Spielfreigabe und der Gedrängehalb* rollt den Ball in die Mitte des Scrums. Beide Teams drücken nun gegeneinander und schieben sich gegenseitig vom Ball weg,

wobei die beiden Hakler* versuchen den Ball mit dem Fuß nach hinten aus dem Scrum heraus zu befördern, wo der Gedrängehalb den Ball wieder aufnehmen und spielen kann.

*siehe S. 6



Eine mögliche Aufstellung beim Scrum. Hier hat blau den Ball erobert und rot ist in der Verteidigung. Der Sturm ist im Scrum gebunden, während sich die Hintermannschaften für den Angriff (blau) bzw. die Verteidigung (rot) positioniert hat.

Gasæ Lineout

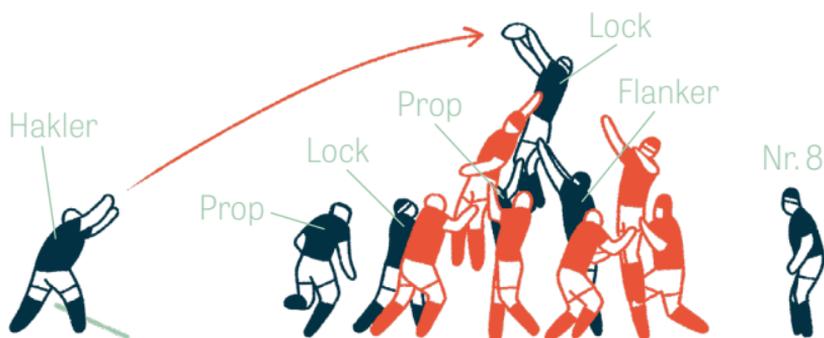
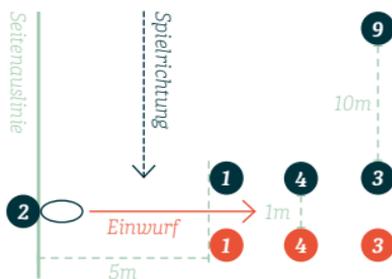
Mit der Gasse wird das Spiel neu gestartet, nachdem der Ball oder der Ballträger die Seitenauslinie* berührt und somit das Spielfeld verlassen hat. Das gegnerische Team erhält den Einwurf.

Mindestens zwei Spieler/-innen pro Team, in der Regel Stürmer/-innen*, bilden nun eine Linie parallel zum gegnerischen Team im rechten Winkel zur Seitenauslinie mit Blickrichtung zu dem Punkt, an dem der Ball eingeworfen wird. Von diesem Punkt aus muss der Ball in den Freiraum der so gebildeten Gasse eingeworfen werden. In der Regel übernimmt das der Hakler* (2). Durch Hochspringen versuchen die Locks* (4) in der Gasse den Ball zu erobern.

*siehe S. 5 und S. 6

Dabei dürfen sie z.B. von den Props* (1 & 3) geliftet werden, dürfen das gegnerische Team aber nicht behindern. Alle Spieler/-innen, die nicht an der Gasse beteiligt sind, müssen sich mindestens zehn Meter entfernen. In der Regel nimmt der Scrum half* (9) vom Lock den Ball entgegen und leitet ihn an den Fly half* weiter.

*siehe S. 6 und S. 7



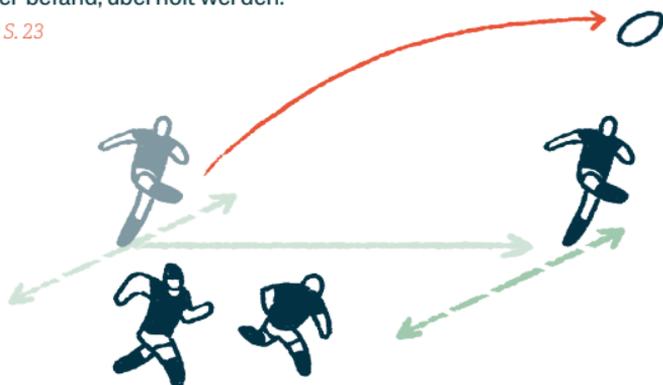
Mögliche Aufstellung für eine Gasse: Hakler > Prop > Lock > Prop > Lock > Flanker > Nr. 8
 Jedes Team hat seine eigenen Codes, Taktiken und Kommandos, um zu verbergen, wer wann und wo in der Gasse springen wird.

Abseits Offside

Im Offenen Spiel*

Anstatt mit dem Ball zu laufen oder den Ball zu passen, kann sich ein Spieler bzw. eine Spielerin auch dazu entscheiden den Ball nach vorne zu kicken. Allerdings gelten alle eigenen Mitspielenden, die sich zum Zeitpunkt des Kicks vor dem Ball befinden, als **offside** und dürfen den Ball nicht spielen. Sie werden erst wieder **onside**, wenn sie sich entweder hinter den Kicker zurückziehen, dieser die Mitspielenden überholt oder sie von einem Mitspielenden, der sich hinter dem Kicker befand, überholt werden.

*siehe S. 23



Im Ruck*

Hier verläuft die Abseitslinie parallel zur Mittellinie* durch den hintersten Punkt des bzw. der hintersten im Ruck gebundenen Spielenden beider Teams. Spieler/-innen, die sich vor dieser Linie befinden, müssen sich am Ruck beteiligen oder sich hinter ihre Abseitslinie zurück ziehen. Andernfalls dürfen sie nicht ins Spielgeschehen eingreifen.

*siehe S. 11 und S. 5



Foulspiel Foul-play

Rugby ist trotz oder gerade wegen seiner rauen und wilden Anmutung ein sehr fairer Sport, bei dem unsportliches Verhalten nicht toleriert wird. Ein Spieler bzw. Spielerin darf niemanden körperlich misshandeln oder beschimpfen. Spielende, die ein Foulspiel begehen oder sich unsportlich verhalten, werden entweder verwarnet, des Platzes verwiesen oder erhalten eine Zeitstrafe.



Gefährliches Spiel

z.B. beißen, boxen, Kontakt mit dem Auge oder der Augenpartie, schlagen, stampfen, trampeln, ein Bein stellen oder treten ...

Behinderung*

Spieler/-innen dürfen Gegenspieler/-innen nicht absichtlich an der Möglichkeit hindern den Ballträger zu tackeln oder den Ball zu spielen.

**siehe S. 23*

Gelbe Karte

Bei kleineren oder wiederholt angemahnten Vergehen
Die betreffenden Spielenden müssen eine sofortige 10-Minuten-Zeitstrafe in der Sin-bin* absitzen.

**siehe S. 23*

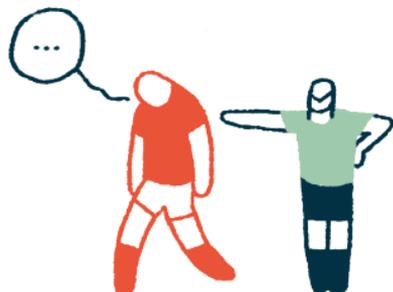
Rote Karte

Bei gefährlichem, fahrlässigem oder vorsätzlichem Foulspiel
Für die betreffenden Spielenden ist die Partie sofort beendet, es folgt ggf. noch eine Spielsperre.

Schiedsrichter Referee/Match Officials

Die Autorität der Schiedsrichters bzw. der Schiedsrichterin ist absolut und sie werden mit „Sir“ bzw. „Ma'am“ angesprochen. Ihre Entscheidungen während einer Partie werden nicht diskutiert und in der Regel ohne Kommentare oder Beschwerden akzeptiert. Nur die Skipper* sind die direkten Ansprechpartner für die Match Officials.

**siehe S. 23*



Der Schiedsrichter bzw. die Schiedsrichterin moderiert das Spiel und ist in ständiger Kommunikation mit den Spielenden. Er bzw. sie zeigt Spielsituationen wie Ruck* und Maul* an oder weist Spielende auf ein drohendes Fehlverhalten ihrerseits hin ohne den Spielfluss zu unterbrechen.

**siehe S. 11 und S. 12*

Sind sich die Match Officials bei der Urteilsfindung unsicher, kann beim TMO* ein sofortiger Videobeweis auf der Stadionleinwand angefordert werden. Da Schiedsrichter/-innen mit Mikrofonen ausgestattet sind, können alle Entscheidungen und Beratung über die Stadionlautsprecher verfolgt werden.

**siehe S. 23*



Verstöße Infringements

Manchmal ist es schwierig zu erkennen, warum der Schiedsrichter bzw. die Schiedsrichterin das Spiel unterbricht. Ein Angriff kurz vor der Mallinie wird plötzlich gestoppt oder das Spiel läuft trotz eines Vergehens weiter. Dies ist eine kurze Auflistung der häufigsten Verstöße im Spiel.

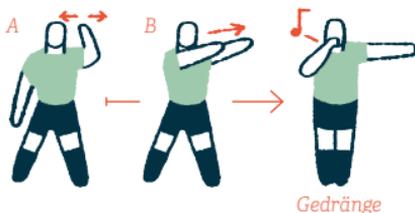
Vorteil

Entsteht kein Vorteil, wird das Spiel abgepfiffen und an der Stelle fortgesetzt, an der sich der ursprüngliche Verstoß ereignet hat.



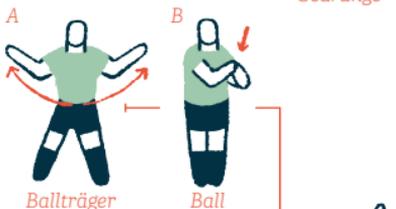
Vorball(A) oder Vorwurf(B)

Wenn der Ball nach vorne gepasst oder nach vorne aus der Hand verloren wurde, wird dem nicht angreifenden Team ein Gedränge zugesprochen.



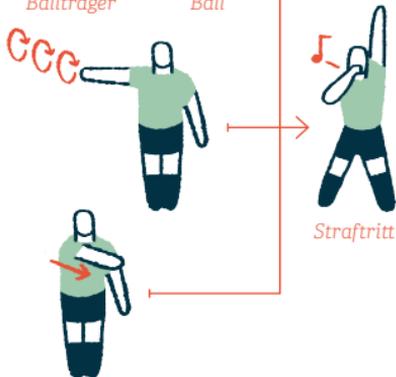
Nichtfreigeben

Wenn sich Tackler und Ballträger nicht innerhalb eines angemessenen Zeitrahmens voneinander (A) bzw. vom Ball (B) lösen, wird ein fairer Kampf um den Ballbesitz verhindert.



Nichtwegrollen

Alle Spieler, die sich bei der Bildung eines Rucks oder Mauls auf dem Boden befinden, müssen sich sofort vom Ball wegbewegen.



Von der Seite

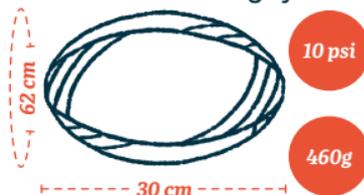
Spielende, die sich von der Seite am Ruck oder Maul beteiligen, befinden sich in einer Abseitsstellung.

Grundprinzip 7er Basics 7s



2 Teams
mit je
7
Spielenden

versuchen 1 Rugbyball



innerhalb von
14
Minuten
(2 x 7, Pause 2)



so oft wie möglich in das
MALFELD
des gegnerischen Teams zu tragen.

Besonderheiten

7er-Rugby wird in Turnierform über mehrere Tage ausgetragen und ist seit 2016 olympisch. Bei der **HSBC SVNS Series** treten jedes Jahr die besten Nationalteams über 7 Monate hinweg in verschiedenen Städten gegeneinander an. Das Turnier in Hongkong ist traditionell das High-light der Serie.

Ballbesitz ist beim 7er-Rugby entscheidend. Dadurch ist das Spiel temporeicher und laufintensiver als 15er-Rugby, mit spektakulären Off-loads* und schnellen Sprints.

Im Prinzip ist das Regelwerk identisch mit dem des 15er-Rugby. Die vielleicht deutlichsten Variationen sind:

- Es gibt lediglich 3 Stürmer/-innen*.
- Das Team, das einen Versuch gelegt hat, kickt das Spiel wieder an.
- Alle Erhöhungen müssen als Drop-kick* ausgeführt werden.
- Eine gelbe Karte führt zu einer Zeitstrafe von nur 2 Minuten.

*siehe S. 23 und S. 6

Werte Core values

Der Rugbysport erscheint auf den ersten Blick voller Widersprüche. Extremer physischer Druck ist erlaubt aber ohne das absichtliche oder gar böswillige Zufügen von Verletzungen. Humor und Neckereien wechseln sich ab mit erbitterten Rivalitäten.

Rugby verdankt seinen Reiz der Tatsache, dass es sowohl exakt Regelgetreu als auch mit einer gewissen freien Auslegung gespielt wird. Die Verantwortung dafür, dass dieser Spagat funktioniert, liegt bei allen Beteiligten, bei Trainer/-innen, Kapitänen bzw. Kapitäninnen, Spieler/-innen, Schiedsrichter/-innen und Fans.

So haben sich seit den Tagen von William Webb Ellis fünf essentielle Werte herausgebildet, die ein so physisch forderndes Spiel wie Rugby erst möglich machen und unabdingbar sind für den Erfolg dieses Sports.

Rugby-Spruchwort: Was auf dem Platz passiert, bleibt auf dem Platz.

Integrität

Aufrichtigkeit und Sportsgeist sind die Basis dieses Spiels.

Spielfreude

Spieler/-innen und Fans begeistern sich leidenschaftlich für dieses Spiel, denn es erzeugt Spannung.

Solidarität

Rugby schafft eine emotionale Bindung zu einer besonderen Familie, lebenslange Freundschaften, Teamwork und Loyalität über kulturelle, geographische, politische und religiöse Unterschiede hinweg.

Disziplin

Ein wesentlicher Bestandteil dieses Spiels. Sie spiegelt sich im Training und der Einhaltung der Regeln und Werte wider.

Respekt

Der Respekt gegenüber Mitspielenden, Gegnern bzw. Gegnerinnen, Match-officials und allen am Spiel Beteiligten ist von größter Bedeutung und wird hoch geachtet.

Links

International

World Rugby

world.rugby

HSBC Sevens Series

svns.com

Rugbypass

rugbypass.org

Green Gazelles Rugby

greengazellesrugbyclub.com

National

Deutscher Rugby Verband DRV

rugbydeutschland.org

Total Rugby

totalrugby.de

Touch Deutschland

touchdeutschland.de

Batallion d'Amour Rugby e.V.

[instagram.com/@bataillondamour_rugby](https://www.instagram.com/@bataillondamour_rugby)

Berlin Bruisers

berlinbruisers.com

Rugby Live und Re:Live

DAZN

dazn.com

More Than Sports TV

morethansports.tv

sky Sports

skysports.com

World Rugby

[youtube.com/@WorldRugby](https://www.youtube.com/@WorldRugby)

RugbypassTV

rugbypass.tv

Landesverbände

Baden-Württemberg

rbw-rugby.de

Bayern

rvby.de

Berlin

rugby-berlin.de

Brandenburg

rugby-brandenburg.de

Bremen

bremen1860-rugby.de, union60.de

Hamburg

hamburg-rugby.de

Hessen

[instagram.com/hessenrugby](https://www.instagram.com/hessenrugby)

Mecklenburg-Vorpommern

dierkower-elche.de, rugby-wismar.de

Niedersachsen

nrw-rugby.de

Nordrhein-Westfalen

rugby.nrw

Rheinland-Pfalz

rugbyrlp.de

Saarland

stade-sarrois.de

Sachsen

sachsen-rugby.de

Schleswig-Holstein

ft-adler-kiel.com, tus-luebeck.de,
rotersternflensburg.de

Thüringen

rugby-thueringen.de

Luxemburg

walferdange-rugby.lu, rcl.lu

Begriffe

0-9

22 S. 5

Der Bereich zwischen Mallinie, 22m-Linie und dem Seitenaus

A

Abseits **Offside** S. 15

Spielende befinden sich vor der Abseitslinie

Antritt **Kick-off**

Spielbeginn mittels Dropkick

B

Ballträger **Ball-carrier** S. 4

Spieler bzw. Spielerin im Ballbesitz

Behinderung **Obstruction** S. 16

Blockieren eines Gegners bzw. einer Gegnerin

Binden **Binding**

Greifen oder Umklammern eines Gegners bzw. einer Gegnerin zwischen Schulter und Hüfte

D

Dropkick S. 8

Kicken aufs Tor, nachdem der Ball einmalig vom Boden aufgesprungen ist

E

Erhöhung **Conversion** S. 8

Kick aufs Tor aus der Spielfläche auf der Längsachse des zuvor gelegten Versuchs

F

Freitritt **Free-kick**

Wird einem Team an der Stelle eines Regelverstößes oder einer Mark gegen das schuldiße bzw. gegnerische Team zugesprochen

G

Gasse **Lineout** S. 14

Standardsituation nachdem Ball und/oder Ballträger das Seitenaus berührt haben

Gedränge **Scrum** S. 13

Koordinierter Kampf um den Ball z.B. nach einem Vorball oder Vorwurf

Gelbe Karte **Yellow card** S. 16

Verwarnung und temporärer Ausschluss vom Spiel, in der Regel für 10 Minuten (15er) bzw. 2 Minuten (7er)

H

Handabwehr **Hand-off**

Legales Mittel des Balltragenden, um Gegner/-innen mit der Handfläche abzuwehren

J

Jackler S. 6

Zuerst am Tackle ankommende Mitspielerin bzw. ankommender Mitspieler des Tacklers

K

Kicker S. 17

Spieler/-in, der bzw. die den Ball mit einem gezielten strategischen Kick hinter die Verteidigung platziert

M

Malfeld **Ingoal** S. 5

Endzone des Spielfeldes, in die versucht wird den Ball kontrolliert abzulegen, um Punkte zu erzielen

Mallinie **Goal line** S. 5

Trennlinie zwischen Malfeld und Spielfläche

Mark

Unterbrechung des Spiels durch das direkte Fangen eines gegnerischen Kicks in der eigenen 22 oder im Malfeld

O

Off-feet **Nicht auf den Füßen** S. 11

Ein anderes Körperteil als die Füße wird vom Boden oder von Spielenden am Boden gestützt

On-feet **Auf den Füßen** S. 11

Kein anderes Körperteil wird vom Boden oder von Spielenden am Boden gestützt

Offenes Gedränge **Ruck** S. 11

Kampf um den Ball am Boden durch min. einen Spieler bzw. eine Spielerin beider Teams

Offenens Spiel Open play S. 15

Ein Spielabschnitt nach An-, Wiederan-, Frei- oder Straftritt vor der nächsten oder zwischen zwei Phasen

Offload S. 19

Pass oder Übergabe des Balls im Tackle

T

Paket Maul S. 12

Ballträger und mindestens ein Spieler bzw. eine Spielerin aus beiden Teams sind auf den Füßen gebunden

Pass S. 9

Übergeben des Balls an Mitspielende

Phase

Gedränge, Gasse, Ruck oder Paket

R

Rote Karte Red card S. 16

Spieler/-in wird dauerhaft vom Spiel ausgeschlossen

Rucking S. 11

Legales Mittel in einem Ruck mit dem Fuß den Ball zu erobern oder in Besitz zu halten

S

Schiedsrichter Match officials S. 17

Spielleitung bestehend aus Schiedsrichter/-in (referee) und zwei Assistenten bzw. Assistentinnen oder Seitenrichtern bzw. Seitenrichterinnen

Seitenaus Touch S. 5

Bereich außerhalb des Spielfeldes inkl. Seitenauslinien

Skipper S. 17

Teamkapitän/-in

Spielfeld Playing area/Infield S. 5

Bereich zuzüglich der Malfelder unter Ausschluss aller Seitenauslinien

Spielfläche Field of play S. 5

Bereich zwischen den Mal- und Seitenauslinien

Strafbank Sin-bin S. 16

Ort, an dem sich Spielende während einer Zeitstrafe aufhalten müssen

Straftritt Penalty S. 8

Wird gegen ein Team wegen eines schwerwiegenden Regelverstoßes ausgesprochen

Strafversuch Penalty try

+7 Pkt., wird zugesprochen, wenn durch ein Foulspiel ein Versuch verhindert wurde

T

Tiefhalten Tackle S. 10

Halten und zu Boden bringen des Ballträgers

Tackler S. 10

Den Ballträger tacklender Spieler bzw. tacklende Spielerin

TMO Television match official S. 17

Videoschiedsrichter/-in

Tritt ins Seitenaus Kick into touch

Ohne, dass der Ball vorher im Spielfeld landet und die Match Officials oder Spieler/-innen berührt

V

Versuch Try S. 8

Ablegen des Balls im gegnerischen Malfeld

Vorball Knock-on S. 9

Der Ball wurde nach dessen Berührung mit der Hand oder dem Arm nach vorne verloren

Vorteil Advantage S. 18

Ein klarer und realer taktischer oder territorialer Nutzen, der sich nach einem Verstoß des gegnerischen Teams ergibt

Vorwurf Forward pass S. 9

Der Ball wird nach vorne geworfen oder gepasst

Dies ist nur eine grobe Zusammenfassung. Das aktuelle und komplette Regelwerk in Deutscher Sprache findet ihr als Download auf [world.rugby](#) oder als offizielle World Rugby App im App- bzw. Playstore.



rugby-badems.de

 /vflrugby/

 /rugbybadems