

3.3.3 Rugby (RB)

Allgemeine Angaben

- Gruppengrösse: 4 Spieler (siehe Vereinseinteilung).
- Zeit: 3 Minuten
- Feldgrösse: 4 x 7,5 m (siehe Skizze)

Spezielles

- Der Wurf für C (7) muss spätestens aus der Fang- und Wurfzone erfolgen.
- Die nähere Linie der Fang- und Wurfzone zur Startlinie gilt als Abwurflinie.

Vereinseinteilung

Der Verein/Riege wird in möglichst viele 4er-Gruppen eingeteilt.

Vereins-Grösse	Anzahl Gruppen		
	Gruppengrösse 1. Gruppe	Gruppengrösse 2. Gruppe	Gruppengrösse 3. Gruppe
4	4 Spieler		
5	4 Spieler	1 Spieler + 3 Doppelstarts	
6	4 Spieler	2 Spieler + 2 Doppelstarts	
7	4 Spieler	3 Spieler + 1 Doppelstart	
8	4 Spieler	4 Spieler	
9	4 Spieler	4 Spieler	1 Spieler + 3 Doppelstarts
10	4 Spieler	4 Spieler	2 Spieler + 2 Doppelstarts
11	4 Spieler	4 Spieler	3 Spieler + 1 Doppelstart
12	4 Spieler	4 Spieler	4 Spieler etc.

Jeder Verein (jede startende Gruppe pro Verein) wird nach diesem Schema eingeteilt.

Wertung

- 1 Fangball 3 Punkte
- 1 Lauf 2 Punkte
- Die Laufpunkte werden bei der Startlinie gezählt, Spieler B und C erhalten also bereits nach einer Teilstrecke die ersten Laufpunkte, Spieler A und D erst nach einer ganzen Runde. Hat der Rugbyball beim Schlusspfeif die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Fangpunkt.

Keine Punkte gibt es, wenn der Werfer oder der Fänger mit dem Fuss eine der bezeichneten Linien be- oder übertritt.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1

- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf des Wettkampfes (Zeitnahme, An- und Abpfiff, Resultatmeldung).
- addiert mit dem Handzählapparat alle Laufpunkte und Fangpunkte bei der Startlinie.
- kontrolliert die Startlinie (Übertreten).

Schiedsrichter 2

- addiert mit dem Handzählapparat die Fangpunkte in der Fang- und Wurfzone sowie bei der Wechsellinie und kontrolliert deren Linien (Übertreten).
- teilt sein Resultat dem Schiedsrichter 1 mit.

Material

- 1 Rugbyball (STV)
- 1 Timer
- 2 Handzählapparate
- 1 Trillerpfeife
- Markierungsmaterial für die Linien

Übungsablauf

- 1 = A wirft den Rugbyball zu B.
- 2 = A läuft nach dem Wurf in die Fang- und Wurfzone.
- 3 = B fängt den Rugbyball von A und dreht sich um.
- 4 = B wirft den gefangenen Rugbyball zu C hinter die Wechsellinie.
- 5 = B läuft hinter die Wechsellinie.
- 6 = C läuft bis er abwerfen möchte (spätestens aus der Fang- und Wurfzone).
- 7 = C wirft den Rugbyball zu D.
- 8 = C läuft hinter die Startlinie, etc.