

Zeitschrift: Magglingen : Monatszeitschrift der Eidgenössischen Sportschule Magglingen mit Jugend + Sport

Herausgeber: Eidgenössische Sportschule Magglingen

Band: 46 (1989)

Heft: 3

Artikel: Rugby entdecken!

Autor: Jeandroz, Michel

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-992803>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 15.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Rugby entdecken !

Michel Jeandroz, technischer Verantwortlicher des Schweizerischen Rugby-Verbandes (SRV)
Übersetzung: Walter Bartlomé

Wer als Zuschauer einen Rugby-Match verfolgt, wird zwei hauptsächliche Aspekte wahrnehmen:

- Kämpfen
- Ausweichen.

Jean-Pierre Rives, Captain der französischen Rugby-Nationalmannschaft, sah in diesen zwei Elementen eine Parallele zu Kriegstaktiken, wobei die eine darin besteht, alle Kräfte in die Schlacht zu werfen, währenddem die andere Taktik darin besteht, im Graben zu verweilen und nur ab und zu den Kopf herauszustrecken.

Natürlich ist Rugby nicht mit Krieg gleichzusetzen, aber dennoch enthält dieser Sport das Schema einer richtigen Schlacht. Werden nämlich seine Grundelemente analysiert, so wird er in einer Klassifizierung der Sport- und Freizeitaktivitäten näher zu den Kampfsportarten als zu den Ballsportarten einzureihen sein.

Tradition, Evolution

In der Literatur finden sich zahlreiche Hinweise auf Ballspiele der Griechen und Römer. Aus diesen frühen Ballspielen entwickelten sich in Italien, Frankreich und Grossbritannien populäre Spiele wie «Soule», «Hurling» und



«Knappen gallois», alles dem Fussball ähnliche Spiele, die oft von den Behörden verboten wurden. Um die Mitte des letzten Jahrhunderts wurden diese Aktivitäten – von denen man sagte, sie seien «trivial, entkräftend und gewalttätig» – von den «englischen Schulen» wieder aufgenommen.

In der Folge entwickelten sich aus der Tradition zwei Hauptströmungen von Spielen:

- bei der einen Form durften die Spieler den Ball nur «mit dem Fuss» spielen;
- bei der andern Form durften sie den Ball auch mit den Händen halten.

Nachdem mehrere Versuche, die Regeln für beide Spielformen wieder zusammenzuführen, gescheitert waren, entstanden aus der ersten Strömung der heutige Fussball («Soccer»), aus der zweiten Strömung «Rugby».

Anfangs bestand Rugby vorwiegend aus unendlich andauernden Gedrängen, bei denen sowohl Fusstritte ins Schienbein («Hacking»), wie auch Beinellen von hinten («Tripping») erlaubt waren. Der Spielkodex stützte sich zu jener Zeit auf zwei Techniken: einerseits das «Gedränge», andererseits die Möglichkeit, den Ball mit den Händen zu fangen und ihn mitzutragen oder einem Mitspieler zuzuwerfen.

Die Entwicklung vollzog sich danach sehr rasch. Zwischen 1850 und 1870 wurden Spiele zwischen Mannschaften verschiedener «Schulen» organisiert, es entstanden Klubs, und es wurde sogar eine internationale Begegnung veranstaltet. Um die Spieler besser zu schützen, mussten deshalb Regeln niedergeschrieben werden: das «Hacking» wurde verboten, ebenso das «Halten»; die Abseits-Regel wurde eingeführt usw. Rugby verliess mit einem Mal die Urgeschichte, um in die Geschichte einzutreten. Das Hauptanliegen bei der Regelgebung bestand damals darin, die Spieler zu schützen und das Spiel schneller zu machen, ohne dabei die Grundidee – und damit den Kampf-Aspekt – zu verändern.



Auf zum Punkten !

Die Rugby-«Grundregeln» geben dem Spiel seine Hauptcharakteristiken; diese wenigen Regeln haben eine sehr generelle Bedeutung.

Die «ergänzenden Regeln» sind dagegen sehr zahlreich. Sie sind oft sehr komplex und haben das Ziel, die richtige Anwendung der Grundregeln in den einzelnen Spielsituationen zu gewährleisten.

Wird eine Grundregel geändert, verändern sich automatisch auch die Grundcharakteristiken des Spiels.

Wird hingegen eine ergänzende Regel geändert, so hat dies nur in äusserst seltenen Fällen eine derartige Auswirkung.

Der Unterricht sollte deshalb auf den Grundregeln aufgebaut sein, da sie den echten «Geist des Spiels» ausdrücken.



Zeitgenössische Darstellung des Rugbyspiels um die Jahrhundertwende.

Die Wertung

Das eigentliche Ziel des Spiels besteht darin, mehr Punkte als der Gegner zu erzielen. Nur die ballführende Mannschaft kann punkten, indem sie den Ball ins gegnerische Malfeld (vgl. Spielfeldskizze) trägt oder indem sie einen «Dropkick» versucht (der Ball wird dabei fallengelassen und nach dem Aufspringen auf dem Boden mit dem Fuss gespielt).

Die Mannschaft ohne Ball versucht einerseits, den Gegner am Punkten zu hindern und andererseits, selbst in den Ballbesitz zu gelangen. Dabei genügt es nicht, an der eigenen Mallinie (Torlinie) den Gegner abzuwarten. Die Mallinien, und damit auch das Spielfeld, sind 69 Meter breit.

Die Mannschaften müssen immer «auf gleicher Höhe» spielen. In diesem «Raumgewinn»-Spiel muss immer vorgerückt werden: dies ist die athletische Seite des Rugbysportes.

Die Handlungsmöglichkeiten des Spielers

Die Spieler verfügen über eine fast totale «Handlungsfreiheit»:

- «Handlungsfreiheit» für den Ballträger, der den Ball in alle Richtungen mit sich tragen, ihn einem Mannschaftskameraden zuwerfen oder mit dem Fuss spielen kann;
- «Handlungsfreiheit» für den Gegner, der den Ballbesitzer in seinem Lauf durch Festhalten aufhalten kann (dies ist die einzige Möglichkeit, den Ballbesitzer am Erreichen des Mals zu hindern);
- «Handlungsfreiheit» beim Kampf um den Ball im offenen Gedränge oder im Gedränge (keine Beschränkung der Spielerzahl).

Diese «Handlungsfreiheit» führt zwangsweise zu einem Aufeinanderprallen der Kräfte. Dabei muss jedoch das Prinzip der Fairness unbedingt gewahrt bleiben.

Das «Abseits»

Durch die Abseits-Regel wird dem Spiel sein athletischer Charakter erhalten. Beim Rugby kommt der Ball vorwärts, weil die Spieler eine physische Anstrengung unternehmen, um ihn zum gegnerischen Mal zu bringen (der Kampf Mann gegen Mann kommt an erster Stelle, der Ball an zweiter Stelle). Rennt ein Spieler mit dem Ball in Richtung des gegnerischen Tores, entspricht dies absolut den Regeln. Spielt er den Ball jedoch einem Mitspieler zu, der weiter vorne als er selbst steht, so widerspricht dies der Spielidee, weil der Mitspieler im Zeitraum zwischen der Ballabgabe und der Ballannahme keine athletische Leistung vollbringen musste, um in den Ballbesitz zu gelangen.

«Halten»

Durch gegnerische Einwirkung kann es dem Ballträger verunmöglicht werden, eine Spielaktion auszuführen. Es kommt dabei zu einer unproduktiven und gefährlichen Anhäufung von Spielern. Der Ball muss deshalb sofort für beide Mannschaften freigegeben werden. Der Ballträger muss den Ball loslassen, sein Gegner darf ihn nicht daran hindern: so wird die «Kontinuität des Spiels» gewährleistet.

Es fällt auf, dass die Rugby-Grundregeln einige Schlüsselbegriffe stark in den Vordergrund stellen: Progression (vorwärtsdrängen) – athletischer Einsatz – Handlungsfreiheit – faires Aufeinandertreffen.

Die Darstellung und das Vorleben dieser Grundprinzipien hat es uns immer wieder ermöglicht, Anfänger von ihren ersten Spielversuchen an für diesen Sport zu begeistern. Was die ergänzenden Regeln betrifft: sie werden allmählich, je nach den Bedürfnissen des Spiels, eingeführt und behandelt.

Das Spiel wie es ist

Das Spielfeld

Die Spielfläche beträgt maximal 140 x 69 Meter, von den Seitenlinien und den Malfeld-Auslinien begrenzt.

Das Spiel

Es findet zwischen den Mallinien statt, die 100 Meter auseinander liegen. In der Mitte der Mallinien sind die Male (Tore) aufgestellt. Sie bestehen aus zwei mindestens 3,5 Meter hohen Stangen (im Abstand von 5,65 Metern aufgestellt) und einer Querlatte auf 3 Meter Höhe.

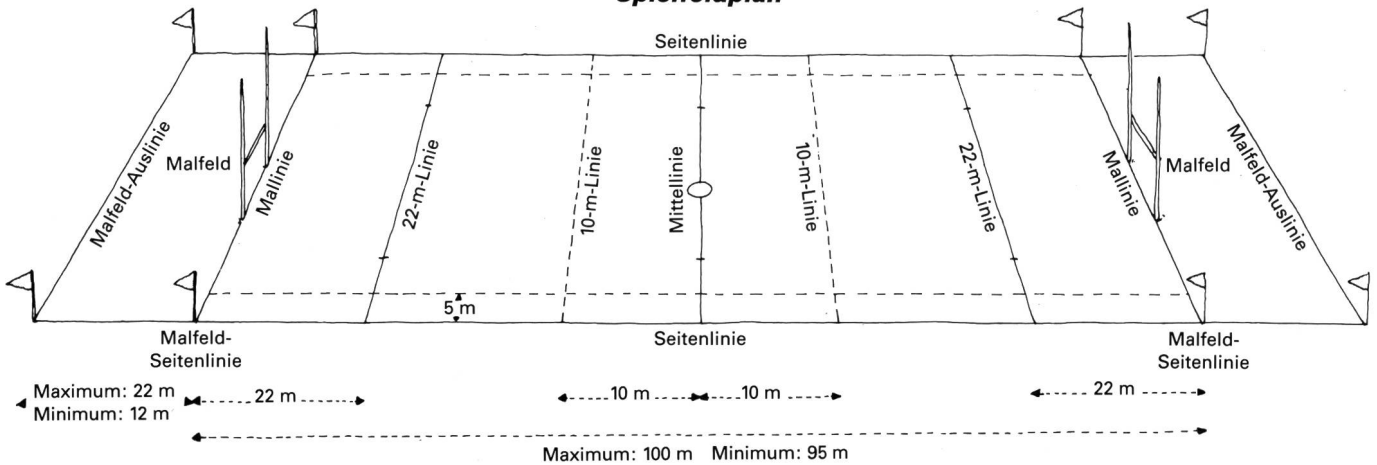
Der Ball

Der Ball ist «oval». Sein Längsdurchmesser beträgt 27 bis 29 Zentimeter, bei einem Gewicht zwischen 375 und 425 Gramm.

Die Partie

Eine Partie besteht aus zwei Halbzeiten. Die Spieldauer beträgt 2mal 40 Minuten, mit einer Pause von 5 Minuten. Das Spiel wird durch einen Schiedsrichter geleitet, der volle Entscheidungsbefugnis hat und der von zwei Seitenrichtern unterstützt wird.

Spielfeldplan



Die Mannschaften setzen sich aus je 15 Spielern folgendermassen zusammen:

- 8 «Stürmer», die auf die erste, zweite und dritte Reihe verteilt sind;
- 2 «Halbspieler» (1 «Gedrängehalb», 1 «Verbindungshalb»);
- 2 «Center»;
- 2 «Flügel»;
- 1 «Schlussspieler».

Das Anspiel erfolgt mit einem Platztritt von der Mitte der Mittellinie aus. Es muss in Richtung des gegnerischen Mals ausgeführt werden und den Ball mindestens hinter die 10-m-Linie führen, hinter der auch die gegnerische Mannschaft aufgestellt ist.

Nach einem gültigen «Versuch» und zu Beginn der zweiten Halbzeit wird der Ball wie beim Anspiel wieder ins Spiel gebracht.

Regelverletzungen werden durch den Schiedsrichter mit folgenden Sanktionen belegt: «Gedränge», «Straftritt» und «Strafversuch».

Es gewinnt diejenige Mannschaft, die mehr Punkte erzielt.

Es gibt zwei Kategorien von Möglichkeiten, «Punkte» zu erzielen:

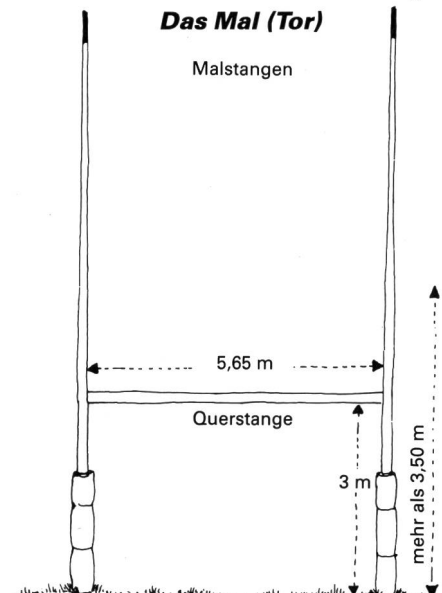
1. Der Ball wird entweder ins gegnerische Malfeld getragen und auf den Boden gültig niedergelegt oder es gelingt, den durch einen Tritt ins gegnerische Malfeld gelangten Ball vor einem Gegner mit der Hand zu berühren.
2. Durch verschiedene Tritte, die unter genau bestimmten Umständen ausgeführt werden; dabei muss der Ball immer zwischen den Malstangen und über die Querlatte fliegen.

In der ersten Kategorie werden der Mannschaft für einen erfolgreichen Abschluss (er entspricht einem «Versuch») 4 Punkte gutgeschrieben. Zu-

dem erhält sie das Recht, einen zusätzlichen Tritt zum Mal auszuführen («Erhöhung»), der weitere 2 Punkte einbringt, falls er erfolgreich durchgeführt wird.

Die Tritte zum Mal können Dropkicks oder Platztritte sein. Beim Platztritt wird der Ball zuerst auf dem Boden aufgesetzt und danach vom Spieler mit dem Fuss gespielt. In diese Kategorie gehören der eben erwähnte Tritt zum Mal («Erhöhung») und im allgemeinen alle Straftritte, die bei bestimmten Regelverstössen gegeben werden. Werden diese Tritte verwandelt, erhält die entsprechende Mannschaft 3 Punkte zugesprochen. Der Dropkick wird im Verlaufe der Partie von einem beliebigen Spieler ausgeführt und kann seiner Mannschaft ebenfalls 3 Punkte bringen.

Das Mal (Tor)



Wie bereits erwähnt, wird der Ball beim Dropkick mit beiden Händen gehalten, fallen gelassen und unmittelbar nach dem Aufspringen auf dem Boden mit dem Fuss gespielt.

Mit einem Falltritt (der Ball wird fallen gelassen, aber vor dem Auftreffen auf den Boden mit dem Fuss gespielt) können keine Punkte erzielt werden.





«Offizielles» Reglement für reduzierte Mannschaften (Anfänger und Minis)

Kategorie	Anfänger	Minis
1. Spieler	Bis zu 6 Spieler (unbeschränkte Auswechslung)	8 Spieler (unbeschränkte Auswechslung)
2. Spielfeld	20 x 15 m + Malfelder	30 x 20 m + Malfelder
3. Spieldauer	Turnier: Gesamtspieldauer 20 Min. Einzelmatch: 3 x 6 Min.	Turnier: Gesamtspieldauer 30 Min. Einzelmatch: 3 x 7 Min.
4. Rechte des Spielers	Jeder Spieler darf den Ball fangen, mit ihm laufen, ihn mit dem Fuss spielen, den Ballführenden aufhalten; er darf jedoch nie so vorgehen, dass er einem Gegner weh tun könnte (gefährliches Spiel).	
5. Wertung	Versuch: den Ball im gegnerischen Malfeld auf den Boden legen.	
6. Zu Fall bringen	Wird ein Spieler zu Fall gebracht, muss er den Ball unverzüglich loslassen oder abspielen; um selbst weiter spielen zu können, muss er wieder auf den Beinen sein; systematische Bestrafung der Spieler, die ihre Gegner durch Festhalten oberhalb der Schultern zu Fall bringen.	
7. Abseits	Jeder Spieler, der sich vor dem ballführenden Mitspieler befindet, darf weder den eigenen Mitspieler noch einen gegnerischen Spieler, der diesen angreift, direkt angehen.	
8. Vorpass	Der Ball darf nicht einem Mitspieler zugeworfen werden, der im Abseits steht (am Anfang ungeschicktes Verhalten nicht bestrafen).	
	Den Ball wieder ins Spiel bringen	
9. Anspiel – Anstoss (22-m-Linie) Vorpass – Ball unspielbar	Am Ort des Regelverstosses bietet der Leiter-Schiedsrichter den Ball mit dem ausgestreckten Arm auf Brusthöhe einem Spieler derjenigen Mannschaft an, die keinen Fehler begangen hat; die fehlbare Mannschaft hat 3 Meter Abstand; das Spiel geht weiter, sobald der Spieler den Ball in seinen Besitz nimmt.	
10. Strafstoss	Idem: 5 Meter näher zum Mal der fehlbaren Mannschaft ausgeführt, aber mindestens 5 Meter von deren Mallinie entfernt.	
11. Ball geht ins Aus	Wie bei Punkt 9: am Ort ausgeführt, an dem der Ball das Spielfeld verlassen hat, aber mindestens 5 Meter von der Mallinie entfernt; geht der Ball bei einem Tritt direkt ins Aus, wird das Spiel auf der Höhe des Abspiels wieder aufgenommen (ausser der Tritt wurde aus dem Malfeld heraus ausgeführt).	
	N. B. Für die Regeln 4, 5, 6, 7 und 8 gilt das offizielle Reglement des internationalen Verbandes.	

Einige wichtige Daten

- 1823 William Webb Ellis, Schüler an der Schule von Rugby, soll den Ball in seinen Händen behalten haben, um ins gegnerische Feld zu gelangen.
- 1847 Es werden 37 geschriebene Regeln ausgearbeitet.
- 1871 Es werden neue Regeln aufgestellt (Abseits, Halten usw.); erste internationale Begegnung «England-Schottland»; ein Schiedsrichter und zwei Linienrichter sind anwesend.
- 1881 Der erste französische Rugby-Klub wird gegründet: «Le Havre.»
- 1890 Schaffung des «International Board»; ein «Versuch» zählt zwei Punkte, ein «Drop» vier Punkte; im Angriff wird mit hinteren Reihen gespielt; acht Stürmer ohne feste Position.
- 1910 Rugby erscheint erstmals auch in der Schweiz.
- 1912 Spezialisierung der Spieler auf verschiedene Positionen.
- 1930 Das Spiel wird durch «Brutalitäten» immer mehr zerhackt. Die Regeln werden abgeändert, um die Spieler noch besser zu schützen.
- 1945 Das Spiel ist durch die «Ausführungsschnelligkeit» charakterisiert.
- 1955 Gründung des internationalen Rugby-Verbandes, der «Fédération internationale de rugby amateur» (FIRA).
- 1960 Die «defensive Organisation» der Mannschaften, wie zum Beispiel das Handspiel, wird immer schwieriger. Es werden neue Regeln ausgearbeitet, die Rugby «spektakulärer» machen sollen.
- 1970 Gründung der «Association romande de rugby».
- 1972 Gründung des Schweizerischen Rugby-Verbandes (SRV).
- 1973 Erste internationale Begegnung der Schweiz: Portugal-Schweiz.
- 1975 Die Schweiz tritt dem Weltverband FIRA bei.
- 1977 Erster internationaler Sieg der Schweiz gegen Luxemburg.
- 1983 In Genf wird das FIRA-Juniorenturnier abgehalten, unter Beteiligung einer Schweizer Mannschaft.
- 1988 Insgesamt sind 42 Länder der FIRA angeschlossen.