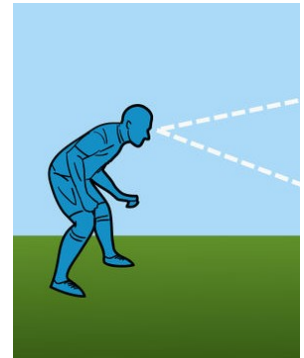


Details des Spiels

Tackling: Bild 1

Tackling:

- T-Rex Position:
 - Knie angewinkelt, gerader Rücken, Kopf hoch, Zähne zusammen beißen, Zunge gegen die Zähne drücken, Brust raus, Arme zusammen und am Körper
- Regeln:
 - Unterhalb des Nackens
 - Tief stehen
 - Kopf hoch (schaut auf Gegner—am Besten auf die Hüfte, da die anzeigen, wo er hinlaufen wird)
 - Tackler muss sich entscheiden auf welche Seite er tacklen will
 - Rechte Schulter ansetzen auf rechte Seite des BT
 - Kopf muss immer „oben“ sein (d.h. er sollte nicht unter dem BT sein—siehe Bild 2)



Tackling: Bild 2



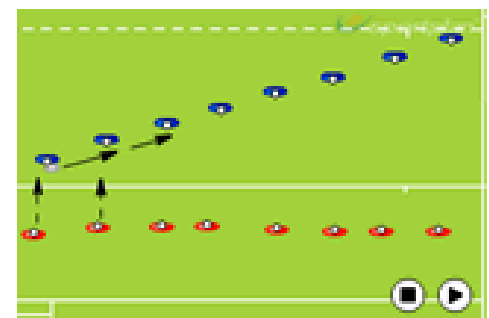
Passen:

- Immer nach hinten

Abseitslinie:

- Ball kreiert die Abseitslinie
- Bei einem Scrum: Backs müssen 5m hinter dem Scrum stehen
- Abseits für Lineouts, Scrums und Penaltys 5m

Bild 1



Defensives Spiel (rote Punkte)

- Hinter dem Ball stehen
- In einer Linie stehen
- Alle laufen in einer Linie nach vorne, um den BT zu tackeln

Offensives Spiel (blaue Punkte)

- Ball nach Hinten passen
-

Ruck: Bild 1

Rucks:

- Es braucht 3 Personen um ein Ruck zu machen (Ballträger, 2 Support) (siehe Bild 1)



- Tackler muss weg rollen so schnell wie es geht
- Ballträger muss am Boden den Ball loslassen
 - o BT muss den Ball vom Körper weghalten, sodass der Ball immer noch spielbar ist (siehe Bild 3)
- Support muss schnell über den Ball UND den Mitspieler stehen, um den Ball zu schützen
 - o Der Support kann nur von der Mitte aus in den Ruck gehen (nicht von der Seite)
- Abseitslinie: sollte 5m sein, um das Spiel unter Kontrolle zu halten (vor allem bei unerfahrenen Spieler)

Ruck: Bild 2

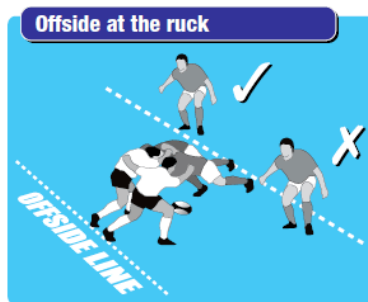
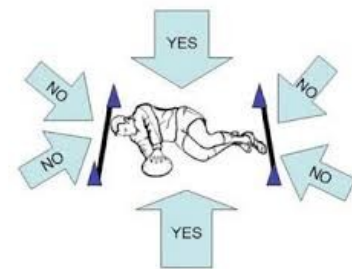


Bild 3



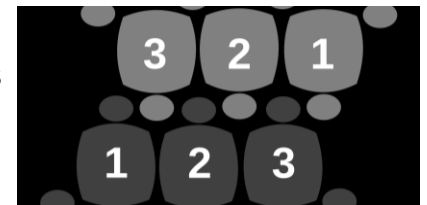
Bild 4



Scrumms

- 3v3—Prop, Hackler und Prop
 - o Hackler muss den Ball zwischen den Beinen des 1. Props spielen
- Positionen der Spieler während des Scrumms:
 - o Hackler steht mit einem Bein vor dem Anderen (normalerweise mitm stärkeren Fuss)
 - o Props: **Power of Tower**, Beine etwas breiter auseinander
- Auf diesem Niveau wird der Scrum nicht bestritten (kein Druck)
 - o Nur der Hackler der Offensiv darf den Ball spielen
- Wann:
 - o Ball nach vorne gespielt wird
 - o Man den Ball probiert zu fangen aber es fallen lässt

Scrum: Bild 1



Scrum: Bild 2



Lineouts

- Ball wurde raus gespielt werden durch:
 - o Einen Pass

- Ein Kick
- Den BT (muss nur mitm Fuss auf der Linie stehen)
- Weiter spielen durch: Tap and go (Ball liegt am Boden, wird mit dem Fuss angespielt indem der Ball angetappt wird, dann muss man den Ball in die Hände nehmen und passen)

Kicks

- Art von Kicks:
 - Ankick (und Fangen des Ankicks)—Spielbeginn
 - Normaler Kick
 - Free-Kick—nach einem Penalty
 - Tap and go—nach einem Penalty
 - Der Ball liegt am Boden und wird leicht angetappt, danach wird der Ball in die Hände genommen und einem Mitspieler zu gepasst
 - Restart Kick—nach einem Try
 - Normaler Kick
 - Normale Kicks
 - Nur wenn nötig
- Normale Regeln werden angewendet
 - Sobald der Ball rausgekickt wird, gibt es ein Lineout von wo der Ball gekickt wurde
 - Falls der Gegner den Ball berührt bevor dieser rausgeht, bekommt die Mannschaft den Ball, der ihn gekickt hat. Es gibt ein Lineout wo der Ball rausging
- Der Schiedsrichter kann während des Turniers oder eines Spiels entscheiden, ob Kicks erlaubt sind oder nicht, um den Spielfluss zu gewährleisten

Penaltys

- Wann:
 - Im Abseits stehen
 - Unfares spielen
 - Ball wurde nicht losgelassen, wenn BT am Boden war
 - Tackler liess den BT nicht los
 - Von der Seite in den Ruck gehen

Positionen:

Forwards: 1-3 verantwortlich für den Scrum

1: Loose head

2: hackler

3: Tight head

4: Nummer 9

Backs: 5-7

5: Verbinder

6: Back 1

7: Back 2

