

Anwendung der U8-Tag-Rugby-Regeln

Kurzzusammenfassung

- Spieler: Maximal 6 Spieler pro Team
- Feld: Maximal 45 m x 22 m plus 5 m pro Malfeld
- Ball: Größe 3
- Zeit: Maximal 2 x 7 Minuten; tägliche Gesamtspielzeit: maximal 50 Minuten
- Punkte: nur Versuche
- Zeitstrafe (gelbe Karte/Sin Bin): 2 Minuten für 2 x 7 Minuten
- NICHT erlaubt sind: Tackling, Kick, Gedränge (Scrum), Gasse (Lineout), Hand-Abwehr (Hand-off)

Spielprinzip

Rugby ist ein Kontaktsport, durch Kontakt können wertvolle Meter auf dem Spielfeld gemacht werden – jedoch ist der elegantere und anspruchsvollere Weg, den Ball ins gegnerische Malfeld zu bringen, durch geschicktes Spiel den Kontakt zu vermeiden und dadurch weiter nach vorne laufen zu können (Evasion & Invasion).

Um dieses Spielverständnis und die notwendigen Fähigkeiten bereits in frühem Alter zu schulen, wurde im Rugby-Verband Nordrhein-Westfalen beschlossen, Tag-Rugby zu spielen, wie es 8 der 10 Top-Nationen bereits getan haben. Nicht nur schafft dies eine breitere Basis für das Spiel in späteren Altersklassen, sondern ermöglicht auch ein Spiel zu spielen, welches altersgerecht ist und Akzeptanz in Kindergärten und Grundschulen findet.

Dem neuen, erweiterten Regelwerk liegen einige verschiedene Prinzipien zugrunde, welche Einfluss darauf haben sollten, wie das Spiel von Schiedsrichtern geleitet wird.

1. Kontinuität / Spielzeit

Die Vorteilsregel sollte nach Möglichkeit benutzt werden, um lieber wertvolle Spielzeit zu sichern, als eine Mannschaft zu bestrafen. Je mehr Spielzeit die Kinder bekommen, desto mehr Erfahrung können sie aus Spielen ziehen. Damit der Ball nicht unnötig lange in nur einer Mannschaft bleibt, wurde die Zahl der Tags, bevor der Ball wechselt, auf 7 festgesetzt. So wird sichergestellt, dass jedes Team eine angemessene Zeit lang den Ball besitzt. Diese Zahl ist jedoch in Absprache beider Trainer variabel, um die Schwierigkeit und Dynamik des Spiels anpassen zu können.

2. Struktur

Durch Abseits und das „Aus-dem-Spiel-Nehmen“ beider am Tag beteiligter Spieler wird eine Grundstruktur geschaffen, die dem Spielfluss zugute kommt und in späteren Altersklassen die Basis zur Einführung des Tacklings und der Rucks bietet. Im Falle von sehr unerfahrenen Mannschaften und in Absprache von Trainer und Schiedsrichter gibt es die Möglichkeit für die Trainer, hinter der Mannschaft auf das Feld zu kommen, um der Selbstorganisation der Mannschaft zu helfen. Davon profitieren Spielfluss und -verständnis, was den Lerneffekt erhöht.

3. Pässe

Um die Entwicklung eines Spiels zu fördern, gilt neben den normalen Regeln (nur seitlich oder nach hinten passen) auch die Regel, dass der Ball nicht übergeben werden darf. Damit wird die trotz des kontaktfreien Spiels gerne auftretende „Häufchenbildung“ gekontert.

Ein besonderes Augenmerk sollte immer unfairer und gefährlicherem Spiel gelten, genauso wie absichtlicher Missachtung der Kontaktfreiheit oder des Regelwerks im Allgemeinen.