



Rugby-WM-Begleiter Rugby-Glossar

Deutsch – Englisch – Französisch

Wofür gibt es Punkte?

Versuch (einen Versuch legen)
try (to score a try)
marquer un essai

5 Punkte. Der Ball wird über die gegnerische Mallinie getragen und **im Malfeld abgelegt.**

Erhöhung
conversion
la transformation

2 Punkte. Nach einem Versuch kann ein Spieler der Mannschaft noch eine Erhöhung versuchen, d. h. einen **Kick zwischen die beiden Malstangen.**

Strafversuch
penalty try
un essai de pénalité

7 Punkte (ohne Erhöhung). Bei einem oder mehreren Regelverstößen, die einen unmittelbaren Versuch verhindert haben (z.B. *collapsing maul* vor der Versuchslinie).

Drop Goal
drop goal
le coup de pied tombé

3 Punkte. Ein erfolgreicher **Dropkick** durch die Malstangen im laufenden Spiel.

Straftritt
penalty / coup de pied de pénalité

3 Punkte. Bei verschiedenen Regelverstößen.

Im Spiel

Abseits

offside / **hors-jeu**

Die Abseitslinie befindet sich **auf der Höhe des Balls**. Wer sich davor befindet, darf den Ball nicht spielen.

Aus, ins Aus gehen

to go into touch / **sortir en touche**

Freitritt

Free kick / **le coup de pied franc**

Ähnlich wie ein Freistoß, aber ohne Möglichkeit, direkt zu punkten.

Gasse

lineout / **un alignement**

Nach einem Seitenaus. Stürmer beider Teams bilden die Gasse, in die der **Ball eingeworfen** wird, oft so hoch, dass man nur durch **Heben eines Mitspielers** an den Ball kommt.

Gedränge

scrum / **la mêlée ordonnée**

-> „**Beugen, binden, Set!**“

Crouch, bind, set (= Schub)

8 Spieler je Seite (1. + 2. Reihe), die sich in 3 Reihen gegenüber aufstellen. Das Gedränge wird vom Schiedsrichter nach strikten Regeln gemanagt. **Immenser Druck auf die Spieler.**

Im Spiel

Gelbe Karte

sin bin / **le carton jaune**

High Tackle

high tackle / **le plaquage haut**
(une cravate)

Linienrichter

touch judge / **le juge de touche**

Malfeld

in-goal area /
la zone d'en-but, l'en-but

Malfeld-Auslinie

dead ball line / **ligne de ballon mort**

Mallinie

try line, goal line / **la ligne de but**

10-minütige Zeitstrafe.

Tackle **oberhalb der Brust**; nicht erlaubt, gibt einen Straftritt und ggfs. eine gelbe Karte.

Der Bereich hinter der Mallinie, in dem der Ball für einen Versuch abgelegt werden muss.

Markiert das Ende des Malfelds und des Spielfelds. Sobald sich der Ball hinter der Linie befindet, ist er „tot“.

Hier gibt die Verteidigung wirklich ihr Letztes!

Im Spiel

Malstange

(goal) post / le poteau

Die Malstangen und deren Polster sind Teil der Mallinie. Bei einem **Kick** muss der Ball **zwischen den beiden Stangen hindurch** gekickt werden.

Mark

mark / le marque

Wird der Ball in der eigenen 22 direkt gefangen, kann der Spieler „Mark“ rufen, um **Zeit zu gewinnen**. Der Rest der Mannschaft kann auf Höhe des Balls gelangen und den Ball dann schnell anspielen.

Offload

offload / un offload

Spiel nach einem Tackle: Passen des Balls an einen Teamkollegen. **Wichtiger Skill.**

Paket

Maul / le maul, auch **la tortue**
(Schildkröte)

Mind. 3 Spieler; **Ballträger** wird von einem oder mehreren Gegnern **festgehalten** und ein oder mehrere Mitspieler des Ballträgers **binden** sich an ihn. Ziel: **Raumgewinn durch Zurück-schieben** der Gegner in Richtung Mallinie.

Ruck / Offenes Gedränge
ruck / le ruck, la mêlée spontanée

Tackle
tackle / le plaquage

Vorwurf
forward pass bzw. **knock-on / l'en-avant** bzw. **la passe en avant**

Die „22“
the 22 / les 22 mètres

55 / 22 Kick
55:22 rule, 50:22 kick / la règle du 50:22

Im Spiel

Ergibt sich **spontan**; die Spieler dürfen den Ball nur mit den Füßen bewegen, bis er auf Höhe des hintersten Fußes auf ihrer Seite im Ruck ist.

Der Ballträger wird festgehalten und **zu Boden gebracht**. Er muss den Ball passen oder loslassen. Es ist **streng geregelt**, welche Tackles erlaubt sind.

Ein Spieler **verliert oder passt** den Ball **nach vorne** – ein Regelverstoß.

Feld **zwischen Mallinie und 22m-Linie**; schließt die 22m-Linie mit ein, nicht aber die Mallinie.

Wird ein Ball aus der eigenen Hälfte so ins gegnerische Territorium gekickt, dass er nach mind. einmaligem Aufkommen ins Seitenaus **innerhalb der 22** rollt, bekommt die kickende Mannschaft **Einwurf in die Gasse**.

Die Spieler



Deutsch – Englisch – Französisch

1 – 8 STÜRMER (forwards / les avants)

Props (1 und 2)
tight head prop,
loose head prop
les piliers (droit/gauche)

Die **starken Jungs** (od. Mädchen – je nachdem...) in der **Ersten Reihe**. Unterstützen bei **Gedränge** und **Gasse**. Mit der **Zweiten Reihe** für die Vorwärtsbewegung im Gedränge zuständig.

Hakler (3)
hooker
le talonneur

Erste-Reihe Stürmer, kleiner als die Props, gute technische Fähigkeiten. **Hakelt den Ball im Gedränge mit dem Fuß** nach hinten.



? Nur Spieler mit einer besonderen Ausbildung dürfen auf den ersten 3 Positionen spielen.
Durchschnittsgewicht eines Prop bei der aktuellen WM: 117 kg!

STÜRMER

Zweite-Reihe-Stürmer (4 und 5)
locks / second rows
les deuxièmes lignes

Meistens die **größten Spieler** in der Mannschaft; Hauptbeteiligte bei der **Gasse**. Im Gedränge stehen sie zwischen den beiden Props und dem Hakler.

Flanker (6 und 7)
blind side flanker,
open side flanker
les troisièmes lignes aile

Dritte-Reihe-Stürmer (Flügelstürmer).
Allrounder – müssen gut im Tackling und Passspiel sein und Kraft und Schnelligkeit haben.

Nummer 8
Number Eight
le numéro 8 /
le troisième ligne centre

Dritte-Reihe-Stürmer. Physische Stärke eines Stürmers, technische Fertigkeiten eines Spielers der Hintermannschaft. Kontrolliert das Gedränge.



9 – 15 HINTERMANNSCHAFT

(backs / les arrières oder les trois-quarts)

Gedrängehalb (9)
scrum-half
le demi de mêlée

Wichtige **Verbindung** zwischen **Vorder- und Hintermannschaft**. Üblicherweise relativ klein und sehr reaktionsschnell. Steht hinter jedem Gedränge, um den Ball aus der Gefahrenzone rauszubringen.

Verbinder (10)
fly-half
le demi d'ouverture

Einer der **wichtigsten Spieler**; trifft die meisten **taktischen** Entscheidungen. Er sollte schnell sein, Gegenspieler austricksen können und das Kick- und Passspiel beherrschen.

Es ist eher selten, dass Versuche allein ein Spiel entscheiden – der Verbinder kann mit seinen **Kicks durch die Stangen** durchaus einen **entscheidenden Einfluss** haben.

HINTERMANNSCHAFT

Außendreiviertel (11) (links)
left wing
l'ailier gauche

Nummer 14 ist das Gegenstück auf der rechten Seite. Hauptaufgabe der Außendreiviertel: **Angriffe abschließen, Versuche** legen. Meistens die **schnellsten** Spieler im Team.

Innendreiviertel (12 und 13)
Erster u. zweiter Innen
inside centre, outside centre
les centres

Die **Allrounder** der Mannschaft. Sie müssen fähig sein, durch die gegnerischen Linien zu brechen, den Ball zielgenau abgeben und gute Tackling-Fähigkeiten besitzen.

Außendreiviertel (14) (rechts)
right wing
l'ailier droit

Das Gegenstück zur Nummer 11.



HINTERMANNSCHAFT

Schluss
full back
l'arrière

Der Schluss ist der **letzte Verteidiger**. Er braucht gute Tackling-Fähigkeiten und muss die als *bomb kicks* bezeichneten hohen und kurzen Schüsse abfangen. Nach dem Abfangen kann er entweder den Ball zurückkicken oder von weit hinten selbst einen Angriff einleiten.

Taktik, Treffsicherheit, Angriffsstärke und Geschwindigkeit gehören zu den Grundvoraussetzungen eines guten Schlussmannes.

