

hun érintős **rögbi**
egy igazi közösségi sport





Bevezetés	3.
A játék lényege	5.
Feltételek	5.
A pálya minősége, mérete	5.
A játékosok életkora és száma	5.
A labda mérete	7.
A mérkőzések hossza	7.
A legfontosabb alapszabályok a Hun Érintős Rögbiben	7.
1. szabály - A játék kezdete	7.
2. szabály - A pontszerzés módja	7.
3. szabály – Passzolás	9.
4. szabály – A fogás (érintés-touch-taccs)	9.
5. szabály – Les	11.
6. szabály – Feltartás	13.
7. szabály – Előreejtés	15.
8. szabály - Szabad labda	15.
9. szabály – Szabadrúgás	15.
10. szabály – Szöktetés	15.
11. szabály - Pályán kívüli labda	17.
12. szabály – Öncél	17.
13. szabály – Büntetés	17.
14. szabály – Előnyszabály	18.
Záradék	19.





Bevezetés

Az érintős rögbi egy igazi közösségi sport. Gyorsan változó, minimális érintéssel járó labdajáték, amelyben fiúk és lányok, különböző korosztályok együtt játszhatnak. Biztonságos, ütközések nincsenek benne, ugyanakkor teljes játékelményt ad, mert megőrizte az eredeti rögbijáték izgalmát, változatosságát és egyedülálló csapatépítő jellegét.

A játékban a labdabirtoklás gyakran változik, ezért gyorsan kell átszerveződni támadásból védekezésbe. Fejleszti az együttműködés készségét, a csapatmunkát és a gyors döntés képességét.

Kevés eszközigénye (csak egy rögbilabda kell hozzá) lehetővé teszi, hogy parkokban, strandon, szabadban és fedett térben is játszhatjuk. Néhány játék során elsajátíthatóak az alapjai.

A rögbi, ma az egyik legdinamikusabban fejlődő csapatsport. A 7-es rögbi már évek óta szerepel az olimpiai játékok várólistáján. A 15-ös rögbivilágkupa a harmadik legnépszerűbb sportesemény a világon. Több mint 60 millió ember játssza a rögbi valamelyik változatát az öt kontinensen.

Az érintős rögbi az 1960-as években alakult ki Ausztráliában (ma csak ebben az országban közel fél millióan játsszák). A teljes testi kontaktust igénylő elemek kihagyásával, megőrizte a rögbi játék legtöbb alapvető sajátosságát (les szabályok, hátra passz, stb.).

A rögbi értékei közé tartozik, hogy a test edzése mellett, mindig fontosnak tartották a játék szellemiségének ápolását és továbbadását. Ezt fejezi ki a Rugby Unió 2007-es szabálykönyve: „A fegyelem, kontroll és kölcsönös tiszteleten keresztül virágzik a játék szelleme, és egy olyan fizikai játék, mint a rögbi környezetében ezek a jellemzők kovácsolják össze a barátságot és a sportszerű játék értelmét, amelyek szükségesek a játék folyamatos sikeréhez és túléléséhez. Lehet, hogy ezek régimódi tradíciók és értékek de kiállták az idők próbáját, bármilyen szinten is játszották a játékot és a rögbi jövője szempontjából ugyanolyan fontosak maradnak, mint amilyenek a hosszú és kiváló múltban voltak.”

A Hun Touch Rugby (Hun Érintős Rögbi) szabályait a Rugby Unió szabályaihoz igyekeztünk igazítani, mert ez a legismertebb hazánkban és Európában. A szabályok kialakításánál figyelembe vettük, hogy Magyarországon még kevésbé ismertek a rögbi szabályai. Olyan rendszert próbálunk kialakítani, amely ebben a helyzetben is könnyen tanítható.

A Hun Érintős Rögbi szabályait a Szentimrevárosi Darvak érintős rögbi csapat állította össze, Harmat „Mao” Ákos szakmai segítségével.

A Szentimrevárosi Darvak nevében
Kató Csaba



Az **érintős rögbi** egy igazi közösségi sport. Gyorsan változó, minimális érintéssel járó labdajáték, amelyben fiúk és lányok, különböző korosztályok együtt játszhatnak.



A játék lényege

A támadó csapat arra törekszik, hogy „cél vigyen” az ellenfélnek. Célnak nevezzük, ha a labdát az ellenfél célvonalára, vagy azon túlra viszi a játékos és ott leteszi a célterületen. A cél egy pontot ér. A védekező csapat igyekszik ebben megakadályozni az érintéssel (touch). Minden szabályos érintést követően a labdát birtokló játékosnak azonnal el kell passzolnia a labdát. Csak hátrafelé lehet passzolni. A labda mindenkor vonala a lesvonal. A támadó csapat játékosai nem lehetnek a labda előtt, mert akkor lesen vannak és így nem avatkozhatnak játékba.

Támadásban a labdás játékosnak előre felé kell törnie. A többiek közel helyezkednek hozzá és támogatják. A labdás játékos törekszik kikerülni a védőket. A védők közötti lukakba szalad be. Ha összezártak előtte a védők és nincs luk, ahová befuthatna, akkor passzol.

Mind a labdával futó, mind a védőjátékosnak kerülnie kell az egymással való ütközést. A támadó nem szaladhat bele szándékosan a védőbe, a védő pedig nem állhat a labdával futó útjában gátolva annak előrehaladását.

A védekező csapat játékosainak is célszerű előre felé mozogni, mert így visszaszorítják a támadókat, csökkentik a rendelkezésükre álló területet.

Feltételek

A pálya minősége, mérete.

Az érintős rögbi bármilyen talajú pályán lehet játszani, amelyen a mozgás (futás) biztonságos. Így lehet fű, műfű, homok, aszfalt, salak, linóleum, stb.. Ezért egyaránt játszható szabadtéren, vagy teremben.

A pálya szélességét a játékosok száma és életkora határozza meg. A lényeg, hogy legyen elegendő helyük az elkerülő futásokhoz, amik a játék fontos elemét képezik.

A pálya szélességében, 12 éven aluli játékosoknál, egy főre 3-6 méter jusson. 12-14 éveseknél 4-7 méter. 15 évnél idősebbeknél a pálya széltében, egy főre 5-8 méterre van szükség.

A pálya hossza haladja meg annak szélességét, de ne legyen több, mint annak duplája. Legnagyobb mérete 50x70 méter.

A pálya két végétől legkevesebb 5-5 méterre, legtávolabb 10-10 méterre, az alapvonalal párhuzamosan, húzódik a célvonal. Az alapvonal, az oldalvonalak és a célvonal által határolt terület a célterület.

A játékosok életkora és száma

12 év alatti gyerekeknek inkább a szalagos rögbi érdemes játszani. Ott sincs testi kontaktus és elkerülhető az érintés kapcsán keletkező vitahelyzetek.





A pontszerzés módja

Egy cél egy pontot ér. Ehhez a játékosnak át kell juttatnia a labdát az ellenfél célvonalán (vagy magára a célvonalra) és a labdát a földhöz kell érintenie. Nem számít célnak, ha a játékos előreejti a célterületre a labdát.



A pálya mérete befolyásolja a játékosok számát. Legkevesebb 3 főből állhat egy csapat. A játékot férfiak és nők, fiúk és lányok vegyes csapatokban is játszhatják. Bajnokságon a vegyes csapatban, ha páros a létszám, akkor fele-fele arányban legyenek. Páratlan létszámnál a másik nemnek a csapatlétszám kb. 40 %-át kell kitennie. Mindkét csapatban azonos arányban legyenek a nemek.

A labda mérete

A rögbilabda (nem a „fűzős”, amerikai football labdával játsszuk a játékot, hanem eredeti rögbilabdával) mérete 12 éves korig 3-as, afölött 4-es méretű legyen.

A mérkőzések hossza

Bajnokságon a mérkőzések 2 félidőből állnak. A félidők hossza 15 év alatt 10, fölötté 20 perc.

A legfontosabb alapszabályok

1. szabály - A játék kezdete

A játék a játéktér közepéről kezdőrúgással indul és célok után is így indul újra.

Megjegyzés:

A földön, vagy a kezünkben lévő labdát megrúgjuk a lábunk térd alatti részével. A labdának látható távolságot kell előre mozdulnia. Utána megragadjuk a labdát és rögtön passzolunk.

Büntetés: A szabálytalan kezdőrúgást követően a másik csapat jön szabadrúgással.

2. szabály - A pontszerzés módja

Egy cél (try) egy pontot ér. Ehhez a játékosnak át kell juttatnia a labdát az ellenfél célvonalán (vagy magára a célvonalra) és a labdát a földhöz kell érintenie (elfogadott, ha rávetődik a labdára és a felső testével gyakorol nyomást a labdára). Nem számít célnak, ha a játékos előreejti a célterületre a labdát.

Büntetés: Előreejtésnél az ellenfélnek jár szabadrúgás.

A biztonság érdekében 15 év alatt, ill. kemény talajon a vetődés nem engedélyezett a célhoz.

Megjegyzés:

Kemény felületen történő játék esetén, vagy behatárolt területen való játéknál a pontszerzéshez elég lehet a labdát birtokló játékosnak átfutnia a célvonalon.

Pontszerzés után a játék újraindul a pálya közepéről a célt kapott csapat játékosának kezdőrúgásával.

Megjegyzés:

Vegyes csapatoknál lehetőség van arra, hogy a női játékosok által szerzett cél két pontot érjen. Ha férfi viszi be a célvonal mögé a labdát és e szerint a szabály szerint játszanak, akkor nem szaladhat vissza a vonalon, hogy átadja a női csapattársának a labdát. A célterületről már csak kipasszolhatja azt.





Az érintésnek két kézzel kell történnie. A szabályos érintést a védő „taccs” (touch) felkiáltással kell, hogy jelezze. Az érintés után a labdát birtokló játékosnak amilyen hamar csak lehet le kell passzolnia a labdát.



3. szabály - Passzolás

A játékban semmiféle előre passzolás nem engedélyezett. Előre passzolásnak számít minden passz, ahol a labda az ellenfél célvonalára halad. (Teljesen kezdők esetén, a játék megismertetésére, lehetséges bármely irányú passzolás.)

Büntetés: Előrepasszolás esetén szabadrúgás jár a másik csapat javára. A szabadrúgás onnan indul, ahol a labda elhagyta az előre passzoló játékos kezét.

Megjegyzés:

A képek jól mutatják, hogy miért igényel nagyobb összefogást, csapatmunkát a rögbi más „inváziós” játékokhoz képest. A hátra passzolás és a les sajátos szabálya eredményezi a bal oldali játékképet. Az eredményes rögbi játék egyik legfontosabb alapelve a támogatás. A labdás játékost kísérnie kell társainak, hogy segítsék. A támadó csapat tagjainak mindig a labda vonala mögött kell elhelyezkedniük, hogy játékba hozhatóak legyenek. A bal oldali képen jól megfigyelhető a védekezés is (kék/világos pontok). A rögbiben sávokat védenek a védők.

Megjegyzés:

Az érintős rögbi elsajátításánál az egyik legfontosabb lépés a helyes passzolás megtanulása.

1. Megfelelően kell tartani a labdát: az ujjak alulról tartják a labdát, míg a két hüvelykujj fölfelé néz. 2. Mindig két kézzel érdemes passzolni. 3. A labdát a test előtt lendítsük meg és enyhén hátrafelé dobjuk. 4. Mindig igyekezzünk arra nézni, akinek passzolunk, és a szavainkkal is jelezzük, hogy neki szánjuk a labdát.

4. szabály – A fogás (érintés-touch-taccs)

Csak a labdát birtokló játékost lehet leszerelni, ez egy kétkezes érintéssel történik. Finom érintésnek kell lennie. A vállak vonala alatt lehet megérinteni a labdás játékost (törzs, karok, lábak; pusztán a ruha érintése nem elég). Az érintésnek két kézzel kell történnie. A támadó nem akadályozhatja az érintést a labdával. A szabályos érintést a védő „taccs” (touch) felkiáltással kell, hogy jelezze.

Büntetés: Durva, vagy veszélyes érintésért végleges kiállítást kell ítélni.

Megjegyzés:

Szigorú elvárás a védők felé, hogy csak a szabályos érintést jelezzék felkiáltásukkal. Ha van jelen bíró, akkor az ő „touch” kiáltása a döntő kétséges helyzetben. Amennyiben bíró nélkül játszanak, mindig a védekező csapat kapitánya dönti el a vitás helyzeteket.





A labda mindenkor vonala a lesvonal. A támadó csapat egyik tagja sem lehet a labda előtt, mert akkor lesen van és így nem avatkozhat játékba.



Büntetés: A bíró szidása, vagy ítéletének kétségbevonása területi büntetést (lásd. 13. szabálynál), ismétlődés esetén 2 perces kiállítást von maga után. A „touch” hamis bekiáltása is kettő perces kiállítással büntetendő.

A védőknek ezek után hátrálniuk kell legalább 1 méterre a labdát birtokló játékostól, hogy teret hagyjanak a passzolásnak és nem vehetik ki a labdát a játékos kezéből. A védők semmilyen módon nem akadályozhatják a megérintett játékost a passzolásban.

Büntetés: A passzolás szándékos akadályozásáért területi büntető jár (lásd az 5. szabálynál).

Az érintés után a labdát birtokló játékosnak amilyen hamar csak lehet meg kell állnia és azonnal le kell passzolnia a labdát (teljesen kezdő játékosok kaphatnak 3 másodpercet erre). A labdát birtokló játékosnak minden esetben 2 lépésen belül meg kell állnia.

Büntetés: Amennyiben 3 másodpercen belül nem passzol a megérintett játékos, elveszíti a labdát. A másik csapat jöhet szabadrúgással az érintés helyéről.

Megjegyzés:

Bíróval történő játék esetén, segíti a játékosokat, ha a bíró, ahogy az érintés megtörtént, azt kiáltja „touch passz”.

Az érintést követően a labdás játékos nem vihet célt, még akkor sem ha már bent van a célterületen. A megérintett játékos csak az után vihet célt, ha az elpasszolt labdát újból visszakapja.

Büntetés: Ha a megérintett játékos célt visz, mielőtt elpasszolná a labdát, a másik csapat kapja meg a játék folytatásának lehetőségét. Az 5 méteres vonalról jöhetnek szabadrúgással.

Érintés céljából a védő vetődhet (csak 15 év felett és megfelelő talajú pályán), de vigyázni kell, hogy az érintése ne legyen balesetveszélyes.

Megjegyzés:

Haladóbb szinten lehetőség van arra, hogy a támadások számát meghatározzák (minden érintéssel új hulláma veszik kezdetét a támadásnak). A mennyiben a támadó csapatnak 6-8 hullám alatt nem sikerült célt vinnie, akkor automatikusan átkerül a labda a másik csapathoz, aki szabadrúgással hozhatja játékba az utolsó érintés helyéről.

5. szabály - Les

A labda mindenkor vonala a lesvonal. A támadó csapat egyik tagja sem lehet a labda előtt, mert akkor lesen van és így nem avatkozhat játékba.

Támadó les akkor következik be, ha a labdás játékos előre szökteti a labdát és azt a lesen lévő társa veszi fel (lásd részletesen a 10. szabálynál).

Lesnek számít még az is, ha a labdás játékos az előre mozgó társai mögött fut keresztbe. Ezzel lesbe hozza őket.

Védő les egyetlen esetben fordulhat elő: az érintés (fogás) pillanatában a lesvonal keresztülhalad a labdán. Az érintés pillanatában a védekező csapat minden játékosának törekednie kell arra, hogy a labda vonala mögé vonuljon vissza legalább 1 méterrel.





Sem a védő nem állhat a labdával futó útjában gátolva annak előrehaladását, sem a támadó nem akadályozhatja a védőket, hogy a labdás társát megérintsék.



A labdás játékos mögötti három méteres körzetben lesen lévő védő szándékosan akadályozza a passzt, elkapja, belenyúl vagy bármilyen más módon befolyásolja a labda útját és a támadók előrehaladást, akkor szabadrúgást kell ítélni az ellenfélnek.

Természetesen ha egy játékos nem leőről indul, beszalad és úgy kapja el a labdát, akkor az szabályos.

Amennyiben a megérintett játékos nem valamelyik társának célozza a labdát, hanem csak vaktában azonnal hátra dobja azt, tovább folytatódik a nyílt játék. Ebben az esetben a védők nincsenek lesen és elkaphatják a labdát.

Megjegyzés:

A védekező játékos, amíg nincs érintés, nincs lesen, de a rögbi szellemiségével ellentétes, hogy a támadók között ólálkodjon, és így próbáljon labdához jutni. Kezdknél érdemes szigorúbban bíraskodni és lefújni azt, ha a védők a labda vonala előtt ólálkodnak.

Ugyanígy ellentétes a rögbi szellemiségével minden szándékos, úgynevezett taktikai szabálytalanság, pl. ha a megérintett játékos passzolás helyett szándékosan rádobja a labdát a lesen lévő védőre. Minden szándékos vétséget területi büntetővel kell büntetni. Azok a védők, akik az érintést követően lesre kerültek és nem állt módjukban a labda vonala mögé visszahúzódn, nemcsak a megérintett játékos passzolását nem akadályozhatják, de azt a támadót sem érinthetik meg, aki a passzt kapja. Ez a tilalom feloldódik az érintést követő második passz után, ill. ha a megérintett passzát kapó támadó keresztül viszi a labdát az érintés vonalán (az előrehaladásában sem lehet akadályozni).

A lest csak akkor kell megítélni, ha a lesre került játékos játékba avatkozik, akadályozza az ellenfél játékát, vagy továbbra is folytatja az előrehaladását az ellenfél célterülete irányába. Amennyiben visszafelé igyekszik a labda vonala mögé, és nem avatkozik játékba, ill. nem akadályozza az ellenfelet, akkor nem kell lefújni a játékot.

Büntetés: Szándékos lesen maradásért, és lesen történő játékba avatkozásért, vagy annak akadályozásáért területi büntetést kell ítélni (lásd a 1 3. szabálynál).

6. szabály – Feltartás

Sem a védő nem állhat a labdával futó útjában gátolva annak előrehaladását, sem a támadó nem akadályozhatja a védőket, hogy a labdás társát megérintsék.

Ezért a labdás játékos társai mögött való elfutása abban az esetben is szabálytalan (lásd még 5. szabály), ha a társai ugyan nem mozognak előre, de fedezékként használja őket, hogy a védők ne tudják megérinteni.

Büntetés: Feltartás esetén szabadrúgást kell ítélni.

Megjegyzés:

A társak mögött való elfutása a labdás játékosnak többnyire eredménytelen próbálkozás, mert sokkal gyorsabban lehet tovább juttatni a labdát passzolással, mint futva. A betörési kísérlet is több sikerrel járhat, ha van társa, aki kíséri őt.





Amíg a játékosok nem éreznek rá ezekre a megoldásokra, addig érdemes mindig lefűjni a társak mögött való elfutást, hogy ne táplálja az egyénieskedő megoldásokat.

7. szabály - Előreejtés

Előreejtés akkor következik be, ha egy játékos a labdát nem tudja elkapni, előre ejti a kezéből, vagy előre pattan róla a földre.

Büntetés: Előreejtés esetén a másik csapat jön szabadrúgással.

8. szabály - Szabad labda

A földre kerülő labdát nevezzük szabad labdának. Ezt bárki felkaphatja. A szabad labdára biztonsági okból nem lehet vetődni és azt nem lehet megrúgni.

A földre kerülő játékosnak kötelessége azonnal elengednie a labdát, amit bárki szabadon felvehet. Nem számít földre került játékosnak az, aki folyamatos mozgással fel tud állni.

9. szabály – Szabadrúgás

A szabadrúgást arra használjuk, hogy újraindítsuk a játékot arról a helyről, ahol a labda szabálytalanság miatt kikerült a játékból.

Ha a szabálytalanság a célterületen történik, vagy a célvonalától 5 méteren belül, akkor a szabadrúgást 5 méterre a célvonalától kell elvégezni.

Megjegyzés:

A bíró (vagy bíró nélküli meccs esetén az ellenfél kapitánya) határozza meg, mikor végezhető el a szabadrúgás, azzal, hogy azt kiáltja „játék”. A hun érintős rögbiben a játékosok nem hajthatnak végre gyors szabadrúgást. A bírónak megfelelő mennyiségű időt kell arra hagynia, hogy a védők visszaálljanak helyeikre (lásd lejjebb), mielőtt a játék újra indul. Ez az idő ne legyen hosszabb néhány másodpercnél, mert egyébként megtöri a játék lendületét.

A szabadrúgást végző játékosnak passzolással kell kezdenie a játékot, nem szaladhat ő maga a labdával. (A szabadrúgás módját lásd az 1. szabálynál)

A szabadrúgásnál az ellenfélnek legalább 5 méterre kell lennie a szabadrúgás helyétől. Az ellenfél addig nem mozdulhat előre, amíg a labda elpasszolása ténylegesen meg nem történt.

10. szabály - Szöktetés

Lehetőség van a labda lábbal való szöktetésére. A megrúgott labda nem szállhat 1.5 méternél magasabban.

Csak előre szabad rúgni. Érintés után a labdás játékos, már nem rúghatja el a labdát. Szabad labdát nem lehet megrúgni, és célterületen belül sem lehet szöktetni a labdát.

A védők beleállhatnak a megrúgott labda útjába.

A védőről lepattanó labda, amennyiben nem szándékozott azt megfogni, nem számít előreejtésnek. A rúgás pillanatában lesen lévő játékos nem veheti fel a szöktetett labdát. Sőt azt az ellenfelet, aki felkapja a labdát, addig nem érintheti meg, míg az 5 métert nem futott a labdával.





Akkor avatkozhat játékba, ha az ellenfél elrúgja, vagy elpasszolja a labdát, vagy egy csapattársa eléje fut.

Büntetés: A lesen lévő támadó játékba való beavatkozásáért területi büntető jár (lásd az 5. szabálynál).

Megjegyzés:

A szöktetést akkor érdemes bevezetni a játékba, ha az alapokkal (pl. hátra passz, les) már biztosan tisztában vannak a játékosok.

11. szabály - Pályán kívüli labda

Ha a labda, vagy a labdát birtokló játékos kimegy a pályáról, vagy a oldalvonalat érinti, akkor a másik csapat szabadrúgást hajthat végre az oldalvonalról.

12. szabály - Öncél

Szorult helyzetben a védőnek lehetősége van a saját célterületén letenni a labdát. Ezt nevezzük öncélnak. A játék a célvonalától 5 méterre folytatódik az öncélt végző csapat szabadrúgásával.

13. szabály – Büntetés

Minden szabálytalanságért szabadrúgás jár (lásd az 1. és 9. szabálynál).

Minden szándékos szabálytalanságért területi büntető jár. A szabálytalanság helyétől 5 méterre (a vétkes csapat célterülete felé) kell előre menni és onnan kell elvégezni a szabadrúgást.

Durva, vagy veszélyes játékért végleges kiállítás jár (lásd a 4. szabálynál).

2 perces kiállítást kell ítélni abban az esetben, ha valamelyik játékos csalással próbált előnyt szerezni, pl. a szabálytalan érintésre kiáltotta be a taccsot (lásd a 4. szabálynál). A bíróval való vitatkozás, kötekedés területi büntetőt von maga után, ismétlődése esetén 2 perces kiállítást kell ítélni (lásd a 4. szabálynál).

Sérülést okozó játékot végleges kiállítással kell büntetni (lásd a 4. szabálynál).

14. szabály - Előnyszabály

A játékot nem kell minden apró szabálytalanság esetén megállítani. A bíró ítéltet előnyszabályt a vétlen csapatnak.

Az előnyszabály azon alapul, hogyha szabálysértés történik, a bíró nem fújja le azonnal a játékot, hanem vár, amíg látja, hogy a vétlen csapat területet nyer, vagy taktikai előnyt szerez.

Ha ez egyértelműen előnyhöz juttatja őket, akkor a játék folytatását engedélyezi. Azonban ha a vétlen csapat nem jut előnyhöz, a bíró lefújja a játékot és visszarendezi a játékot az eredeti szabálysértés helyszínére és a vétlen csapatnak szabadrúgást ítél. Előnyszabályt tilos ítélni akkor, ha a játék megállítására veszélyes játék miatt kerülne sor, vagy sérülés történt.





Záradék

A szabályok összeállítói nem vállalnak felelősséget a játék során szerzett sérülésekért.
A játék szervezőjének kell felmérnie a játékosok képességeit és a pálya adta lehetőségeket.

Örömteli játékot kívánunk!

Kapcsolatok:

www.erintos.rogbi.hu - www.touch.rugby.hu
www.mrgsz.hu
www.rogbiiskolak.hu
www.touchrugby.com

A képek többségéért köszönetet mondunk Siroki Péternek.

Internetről felhasznált egyéb képanyag:

<http://flickr.com/photos/pallotron/2098451236/sizes/in/photostream/>
flickr koelneransichten 2675704215_bcaaf920ed_o.jpg
flickr koelneransichten 2677084534_f66b4f10fb_o
flickr koelneransichten 2677146076_fc32614ba8_o
flickr Tresselboard 615646788_c1227629df_o





Non Nobis Domine, Non Nobis Sed Nomini, Tuo Da Gloriam!