



Räubercup Regeln U12

Anzahl Feldspieler	10 vs. 10	
Spielerwechsel	Max. Spielerzahl 20 pro Team. Rollender Wechsel bei Unterbrechung. Spieler dürfen wieder eingewechselt werden.	
Kleidung	keine Schulterpolster	
Ballgröße	Größe 4	
Spielzeit	7 Spiele an 2 Tagen - bis zu 130 min Spielzeit	
Spielfeld	56 x 45 m (ohne Malfelder)	
Strafen	3 min Zeitstrafe (mit Ersatz) bis Ausschluss vom Turnier	
	Angreifer	
Handabwehr	erlaubt mit Handfläche, nicht gegen Kopf oder Hals.	
Charging	Der Ballträger darf nicht in einen stehenden Gegner laufen und nicht den Kopf nach unten auf gleiche Höhe bringen.	
Kicking	erlaubt	
	Verteidiger	
Tackling	Zwingend mit beiden Armen auszuführen. Nur zwischen Taille und Füßen.	
Body-roll	kein Wegbewegen des Gegners im Ruck durch "Body-Roll".	
Squeezeball	Mit Kopf nach vorne zu Boden gehen um den Ball vor der Brust nach Kontakt mit dem Boden zwischen den Beinen zurückzuschieben.	
	Standardsituationen - (Neu-)Start des Spiels	
Abwehrreihe	stets 7 m Abstand	
Freitritt und Straftritt	5 m von den Seitenlinien entfernt. Alternativ Gedränge wählbar. Möglichkeiten der Ausführung: - schnelles Spiel für sich selbst nach kurzem Anspiel (Antippen des Balls mit dem Fuß - Ball auf dem Boden oder nachdem er kurz die Hände verlassen hat) - per Dropkick - per Kick aus der Hand (Volleykick)	
Raumgewinn durch Kick	Kick indirekt ins Aus. Straftritt direkt ins Aus. Kick aus Verteidigungszone (10m) direkt ins Aus.	
	wo	wie
Antritt und Wiederantritt	In der Mitte des Spielfelds. Wiederantritt durch punktende Mannschaft.	Dropkick mind. 7 m weit, schnelles Spiel (durch kurzes Anspiel) möglich.
Vorwurf / Ball unspielbar	An der Stelle des Verstoßes. 5 m von der Seitenlinie entfernt.	passives Gedränge 5 (3/2). Gegnerischer Gedrängehalb steht hinter dem Gedränge.
Seiten-Aus	Auf Höhe der Seitenlinienüberquerung Bei Raumgewinn durch Kick (s.o.): Auf Höhe des Tritts	Werfer + 2-4 Empfänger + Verbinder Anzahl bestimmt einwerfendes Team. Keine Unterstützung. Schneller Einwurf möglich.
Ball im Malfeld totgelegt	5 m vor der Mallinie, auf einer Höhe mit der Stelle des Totlegens.	kurzes Anspiel
Kick ins Malfeld-Aus	An der Stelle des Kicks.	Freitritt



Räubercup Rules of Play U12

Number of players	10 vs. 10	
Substitutions	Maximum 20 players per team. Rolling substitutions during stoppages. Substituted players may re-enter.	
Gear	Mouthguard obligatory, no shoulder pads.	
Ball Size	Size 4	
Playing Time	7 matches over 2 days - up to 130 minutes total playing time.	
Field	56 x 45 m (excluding in-goal areas)	
Sanctions	3 min temporary suspension (with substitution) to expulsion from the tournament.	
	Attacker	
Hand-off	allowed with palm of open hand, but not against head or neck.	
Charging	Ball carrier must not deliberately run into a standing opponent and must not bring the head downward in moment of contact to the same level.	
Kicking	allowed	
	Defender	
Tackling	Must be performed with both arms and only between the waist and the feet.	
Body-roll	No displacing of an opponent in the ruck with a "body roll".	
Squeezeball	No going to the ground head-first while holding the ball against the chest to push the ball back between the legs after contact with the ground.	
	Set Pieces and Restarts	
Line of defence	always 7 meters distance	
Free Kick	5 meters from the touchlines. Scrum optional.	
Penalty Kick	Options: - quick play for oneself after quick tap the ball with foot (ball on the ground or after it has briefly left the hands). - by drop kick - by kick from hand (volley kick)	
Gain space through kicks	Indirect kick into touch. Penalty kick directly into touch. Kick from defensive zone (10m) directly into touch.	
	where	how
Antritt und Wiederantritt	At the center of the field. Restart by the team that scored the try.	Dropkick at least 7 m, quick play possible (by quick tap).
Knock-on / Ball unplayable	At the point of infringement. 5 m from the touchline.	non-pushing scrum 5 (3/2). Opposing scrum-half stays behind the scrum.
Into touch	At the point where the ball crossed the touchline. Gaining space through a kick (see above): At the point of the kick.	Thrower + 2-4 receivers + scrum-half. Number determined by throwing team. No lifting. Quick throw-in permitted.
Grounding the ball in-goal	5 m from the touchline, in line with the place where the ball was grounded.	Quick tap
Kick into touch in-goal	Where the ball was kicked	Free Kick



Räubercup Règlement M12

Nombre de joueurs	10 contre 10	
Remplacements	Maximum de 20 joueurs par équipe. Remplacements tournants pendant les arrêts de jeu. Les joueurs peuvent revenir en jeu.	
Équipement	Protège-dents obligatoire, pas de protections d'épaules.	
Taille du ballon	Taille 4	
Temps de jeu	7 matchs sur 2 jours - jusqu'à 130 minutes de temps de jeu total.	
Terrain	56 x 45 m (en but non compris)	
Jeu deloyal	Du remplacement temporaire de 3 minutes (avec remplacement) à l'exclusion définitive.	
	Utilisateurs	
Raffut	Permise avec la paume de la main, interdite sur le visage	
Charging	Le porteur ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté ni engager son buste vers l'avant au moment du contact (pas de tête à la même hauteur)	
Kicking	autorisé	
	Opposants	
Plaquage	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les deux bras et impérativement entre la taille et les pieds.	
Body-roll	En ruck, pas de déplacer l'adversaire par un roulement du corps.	
Squeezeball	Il est interdit de tomber au sol la tête la première, le ballon maintenu contre la poitrine, pour le repousser entre les jambes après contact avec le sol.	
	Phases statiques et remises en jeu	
Ligne défensive	adversaires toujours à 7 mètres	
Coup franc et Coup de Pénalité	à 5 mètres des lignes de touche. Mêlée au choix.	
	Possibilités de jeu:	
	- jeu rapide pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains)	
	- en coup de pied tombé (drop)	
	- en coup de pied de volée	
Gagner de terrain	Kick en touche indirect. Pénalité en touche directe. Kick depuis la zone défensive (10m) en touche directe.	
	où	comment
Coup d'envoi Coup de renvoi	Au centre du terrain. Par l'équipe qui a concédé l'essai.	Coup de pied tombé (drop) au moins à 7 mètres. Possibilité du jeu rapide .
En-avant / ballon injouable	A l'endroit de la faute. A 5 mètres de toute ligne.	Mêlée sans pousée 5 (3/2). Le demi de mêlée adverse se tient derrière la mêlée.
Sortie en touche	A l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche. Gagner du terrain à grâce à un coup d. pied: A l'endroit du coup de pied.	Lanceur + 2-4 receveurs + demi de mêlée Le nombre est déterminé par l'équipe qui effectue la remise en jeu. Pas d'aide au receveur. Remise en jeu rapide autorisée.
Aplatir dans l'en-but	Aux 5 m devant l'en-but, face au point d'aplatissement.	Jeu rapide
Kick en touche d'en-but	A l'endroit du coup de pied	Coup franc