



## Räubercup Regeln U10

Anzahl Feldspieler	7 vs. 7	
Spielerwechsel	Max. Spielerzahl 13 pro Team. Rollender Wechsel bei Unterbrechung. Spieler dürfen wieder eingewechselt werden.	
Kleidung	Mundschutz-Pflicht, keine Schulterpolster, keine Schraubstollenschuhe	
Ballgröße	Größe 3	
Spielzeit	7 Spiele an 2 Tagen - bis zu 105 min Spielzeit	
Spiefeld	50 x 30 m (inkl. Malfelder)	
Strafen	2 min Zeitstrafe (mit Ersatz) bis Ausschluss vom Turnier	
	<b>Angreifer</b>	
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	
	<b>Verteidiger</b>	
Tackling	Zwingend mit beiden Armen auszuführen. Nur zwischen Taille und Füßen. Tackling nur 1:1, ausgenommen Unterstützung bei unvollständigem Tackle. Kein frontales Doppeltackle 2:1. Kein Reißen des Balls aus den Händen/Armen des Ballträgers.	
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.	
	<b>Standardsituationen - (Neu-)Start des Spiels</b>	
Abwehrreihe	stets 5 m Abstand	
Freitritt	5 m von den Seitenlinien entfernt. <b>Möglichkeiten der Ausführung:</b> - schnelles Spiel für sich selbst nach <b>kurzem Anspiel</b> (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	kein Raumgewinn durch direkte Kicks ins Aus	
	<b>wo</b>	<b>wie</b>
Antritt und Wiederantritt	In der Mitte des Spielfelds. Wiederantritt durch punktende Mannschaft.	Dropkick mind. 5 m weit, schnelles Spiel (durch <b>kurzes Anspiel</b> ) möglich.
Sanktion bei Regelverstößen	An der Stelle des Verstoßes. 5 m von der Seitenlinie entfernt.	<b>Freitritt</b>
Seiten-Aus (keine Gasse)	An Stelle der Seitenlinienüberquerung, 5 m von der Seitenlinie entfernt.	<b>kurzes Anspiel</b>
Ball im Malfeld totgelegt	5 m vor der Mallinie, auf einer Höhe mit der Stelle des Totlegens.	<b>kurzes Anspiel</b>
Kick ins Malfeld-Aus	An der Stelle des Kicks.	<b>Freitritt</b>



## Räubercup Rules of Play U10

<b>Number of players</b>	7 vs. 7	
<b>Substitutions</b>	Maximum 13 players per team. Rolling substitutions during stoppages. Substituted players may re-enter.	
<b>Gear</b>	Mouthguard obligatory, no shoulder pads, no screw-in studs.	
<b>Ball Size</b>	Size 3	
<b>Playing Time</b>	7 matches over 2 days - up to 105 minutes total playing time.	
<b>Field</b>	50 x 30 m (excluding in-goal areas)	
<b>Sanctions</b>	2 min temporary suspension (with substitution) to expulsion from the tournament.	
	<b>Attacker</b>	
<b>Hand-off</b>	Allowed with palm of open hand, but not against head or neck.	
<b>Charging</b>	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.	
<b>Kicking</b>	allowed	
	<b>Defender</b>	
<b>Tackling</b>	Must be performed with both arms and only between the waist and the feet. Tackling only 1:1, except for support in incomplete tackles. No frontal double tackle 2:1. No stripping the ball from the hands/arms of the ball carrier.	
<b>Body-roll</b>	No displacing of an opponent in the ruck with a "body roll".	
<b>Squeezeball</b>	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.	
	<b>Set Pieces and Restarts</b>	
<b>Line of defence</b>	always 5 meters distance	
<b>Free Kick</b>	5 meters from the touchlines  <b>Free Kick options:</b> - quick play for oneself after <b>quick tap</b> 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)	
<b>Gain space</b>	No ground gained through direct kicks into touch	
	<b>where</b>	<b>how</b>
<b>Antritt und Wiederantritt</b>	At the center of the field. Restart by the team that scored the try.	Dropkick at least 5 m, quick play possible (by <b>quick tap</b> ).
<b>Sanctions for rule violations</b>	At the point of infringement. 5 m from the touchline.	<b>Free Kick</b>
<b>Into touch (no line-out)</b>	Where the ball crossed the touchline. 5 m from the touchline.	<b>Quick tap</b>
<b>Grounding the ball in-goal</b>	5 m from the touchline, in line with the place where the ball was grounded.	<b>Quick tap</b>
<b>Kick into touch in-goal</b>	Where the ball was kicked	<b>Free Kick</b>



## Räubercup Règlement M10

Nombre de joueurs	7 contre 7	
Remplacements	Maximum de 13 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, pas de crampons vissés.	
Taille du ballon	Taille 3	
Temps de jeu	7 matchs sur 2 jours - jusqu'à 105 minutes de temps de jeu total.	
Terrain	50 x 30 m (en but non compris)	
Jeu deloyal	Du remplacement temporaire de 2 minutes (avec remplacement) à l'exclusion définitive.	
<b>Utilisateurs</b>		
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	
<b>Opposants</b>		
Plaquage	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les deux bras et impérativement entre la taille et les pieds. Plaquage uniquement en 1:1, sauf soutien en cas de plaquage incomplet. Pas de double plaquage frontal 2:1. Pas d'arrachage du ballon des mains/bras du porteur du ballon.	
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.	
<b>Phases statiques et remises en jeu</b>		
Ligne défensive	adversaires toujours à 5 mètres	
Coup franc	à 5 mètres des lignes de touche <b>Possibilités de jeu du coup franc:</b> - <b>jeu rapide</b> 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	Aucun gain de terrain grâce à taper directement en touche	
<b>où</b>		
<b>comment</b>		
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 5 mètres. Possibilité du <b>jeu rapide</b> .
Sanctions pour infractions au règlement	A l'endroit de la faute. A 5 mètres de toute ligne.	<b>Coup franc</b>
Sortie en touche (pas de touche)	A l'endroit de la sortie. A 5 mètre de la ligne de touche.	<b>Jeu rapide</b>
Aplatir dans l'en-but	Aux 5 m devant l'en-but, face au point d'aplatissement.	<b>Jeu rapide</b>
Kick en touche d'en-but	A l'endroit du coup de pied	<b>Coup franc</b>