



2015

KONTXAKO HONDARTZA TORNEOA



**SUPER
AMARA**

GIPUZKOAKO ERRUGBI FEDERAZIOA

OPLA

17/05/2015

KONTXAKO HONDARTZA TORNEOA
AVE-OPLA1975
PARTE HARTZEKO PROTOKOLOA

17 klub ariko dira torneoan: Aparejadores Burgos R.C., Arrasate R.T., Atlético San Sebastián, Beltzak R.T., Bera Bera R.T., Eibar R.T., Ejea C.R., Gaztedi R.T., Hernani C.R.E., Stade Hendayais Rugby, R.C. Irun, La Única R.T., Ordizia R.E., Saint-Jean-de-Luz Olympique Rugby, Rioja C.R. Soto del Real R.C. y Zarautz R.T..

Ondokoak dira izena eman duten taldeak:

- 10 urte azpiko mailakoak 12
- 12 urte azpiko mailakoak 17
- 14 urte azpiko mailakoak 16

Horrek adierazten du 45 talde ariko direla lehian eta 500 jokalarik baino gehiagok gozatuko dutela errugbiaren xarmaz hondartzan, eta horrekin, amaitutzat emango zaio kirol eskolarraren denboraldi entretenigarriari.

EGITARAUA

09:30-10:00 Parte hartuko duten klubei harrera.

10:00 Klubetako ordezkarien eta epaileen bilera kontrol gunean (karpan)

11:00 Torneoaren hasiera.

12:30 Torneoaren amaiera.

13:00 Hirugarren denbora eta parte hartu izanaren oroigarriak.

Partaideek jarraitu beharreko arauak edo jarraibideak:

1. Klub bakoitzak zuzendaritzakide bat izendatu beharko du torneoko antolakuntzako arduradun batekin lotura edo harremana izango duena. Xabier Amunarriz eta Javier Blanco izango dira klubek izango dituzten kontaktuak.
2. 9:30etik harrera egingo zaie parte hartuko duten klubetako zuzendaritzakideei "kontxako erlojuak" izeneko gunean.
3. Klub bakoitzeko ordezkariari bi agiri edo akreditazio mota emango zaizkio: klubeko zuzendaritzakidearena bata eta parte hartuko duen talde bakoitzeko beste bi entrenatzaile-hezitzaileentzat. (zintzilik eraman beharko dute akreditazioa torneoak irautean duen bitartean, antolakuntzari lana errazteko.
4. Klub bakoitzak gauzak uzteko bere gunea izango du arkupean, eta antolakuntzako pertsona batek zainduko du. Hala ere, antolakuntzak ez du bere gain hartuko gunean utzitako gauzen ardura.
5. Jokatuko diren partiden kopuru handia dela eta, arren eskatzen zaie taldeei dagokien zelaiaren inguruan egon daitezela beren partida hasi aitzin, horrek beharrezkoak ez diren atzerapenak ekidingo baititu.
6. Beren parte-hartzea bukatzen denean, hala nahi luketen jokalariek hondartzan zehar izango diren aldaleku eta dutexak erabili ahal izango dituzte, ondoko banaketaren arabera:
 - a. Club Atlético San Sebastián: Club Atlco. San Sebastiáneko joklariak, "hors d'age"-eko joklariak, Ejea eta Gaztediko

jokalariak eta epaileak.

- b. Club Deportivo Fortuna: Bera Bera RTko eta Zarautz RTko jokalaria.
- c. Udal aldaleku kolektiboak: gainerako partaideak.
- d. Edonork erabili ahal izango ditu handartzan zehar prestaturik egongo diren ur hotzekoak dutxak, gorputza tonifikatzeko.

7. Azken partida jokatu eta handik 10 minutura, entrenatzaile, zuzendaritzakideen eta epaileen *hirugarren denbora* izango da.

8. Udako denboraldia ofizialki oraindik hasi ez denez, ez da bermatuiko sorosleak izatea, eta horrexegatik eskatzen zaie entrenatzaileei ardura daitezela beren jokalarien segurtasunaz, horiek bainatzeko erabakia hartzen badute.

9. Donostiako Udalak ingurugiroaren kudeaketa ISO 14001 eta EMAS ziurtagiriak dauzka bere hondartzetan. Zelaiaren inguruaren garbitasuna denon ardura izango da; horrela, ez da sortuko torneoaren antolakuntzaren irudia zikinduko duen egoerarik, ezta gure kirolak inguruarekiko izan ohi duen errespetua ere. Ontzien birziklatze eta zabor organikoa biltzeko edukiontziak jarriko dira torneoak okupatuko duen eremuaren luzeeran. Eremuaren garbitasuna denon ardura da.

10. Kontxa Errugbi Torneoak ez du lehiakortasun izaera. Hortaz, partaide guztiei mesedez eskatzen zaie etikari dagokion moduko jarrera izan dezatela, hori baita gure kirolaren ezaugarria, bertakoak eta kanpokoak errespetatuz eta guztiei kiroltasun eredia erakutsiz.

11. Klub bakoitzeko arduradunek parte hartuko duen talde bakoitzeko kaxa bana jasoko dute, ondokoa edukiko duelarik:

- e. Poltsa bat ogitarteko, fruta, ura eta freskagarri bat jokalaria bakoitzeko
- f. Torneoa oroitu duen kamixeta bat jokalaria bakoitzeko.
- g. Benjamin (10 urte azpikoa) mailako klub bakoitzak kaxa bat jasoko du asko jota 10 poltsa eta 10 kamixeta izango dituen.
- h. Alebin (12 urte azpikoa) mailako klub bakoitzak kaxa bat jasoko du asko jota 12 poltsa eta 12 kamixeta izango dituen.
- i. Infantil (14 urte azpikoa) mailako klub bakoitzak kaxa bat jasoko du asko jota 12 poltsa eta 12 kamixeta izango dituen.
- j. Klub bakoitzari, asko jota torneoan parte hartu izanagatik orogarrari bat eskainiko zaio.
- k. Entrenatzaile, zuzendaritzakide eta epaileen *hirugarren denbora*, arkupean mugaturiko gune batean izango da. Leku horretara sartu ahal izateko torneoaren hasieran emandako akreditazioa eraman beharko da, zintzilik.

12. Torneoa amaitzean, Alebin eta Infantil mailako Gipuzkoako txapelketetan lehen eta bigarren sailkaturiko trofeoa emango zaie postu horretan sailkatutako taldeei.

Donostian, 2015eko maiatzaren 6an

KONTXAKO HONDARTZA TORNEOA

AVE-OPLA1975

PROTOCOLO DE PARTICIPACIÓN

Participarán en el torneo 17 clubes: Aparejadores Burgos R.C., Arrasate R.T., Atlético San Sebastián, Beltzak R.T., Bera Bera R.T., Eibar R.T., Ejea C.R., Gaztedi R.T., Hernani C.R.E., Stade Hendayais Rugby, R.C. Irun, La Única R.T., Ordizia R.E., Rioja C.R. Saint-Jean-de-Luz Olympique Rugby, Soto del Real R.C. y Zarautz R.T..

Los equipos inscritos son:

- 12 de categoría sub-10
- 17 de categoría sub-12
- 16 de categoría sub-14

Esto representa 45 equipos con más de 500 jugadores y jugadoras que disfrutarán de la esencia del rugby en la playa para dar por concluida una entretenida temporada de deporte escolar.

PROGRAMA

09:30-10:00 Recepción de equipos participantes.

10:00 Reunión de delegados de clubes y árbitros en la Carpa de Control.

11:00 Comienzo del Torneo.

12:30 Final del Torneo.

13:00 Tercer tiempo y entrega de recuerdos de participación.

Normas a seguir por los participantes:

1. Cada Club deberá nombrar un directivo que servirá de enlace con un responsable de la organización del torneo, Las personas de contacto para los clubes serán Xabier Amunarriz y Javier Blanco.
2. Desde las 09:30 horas se recibirá a los directivos de los clubes participantes en la zona conocida como "los relojes de la Kontxa".
3. Se harán entrega a los representantes de cada club de dos tipos de acreditaciones, una de directivo del club y dos de entrenador-educador por cada equipo participante. (durante el torneo deberán llevar colgando la acreditación para facilitar a la organización su labor)
4. Cada club tendrán asignada una zona de consigna en el voladizo, estará vigilada por una persona de la organización, pese a lo cual la organización no se hará responsable de las pertenencias depositadas en ella.
5. Dado el gran número de partidos a disputar, se ruega a los equipos que se encuentren junto al campo correspondiente antes de comenzar su partido. Esto evitará retrasos innecesarios.
6. Una vez que hayan finalizado su participación, los jugadores que lo deseen podrán hacer uso de los vestuarios y duchas situados a lo largo de la playa, con arreglo al siguiente reparto:

- a. Club Atlético San Sebastián, los jugadores del club Atlco. San Sebastián, los jugadores "hors d'age" de los clubes Ejea y Gaztedi y los árbitros.
 - b. Club Deportivo Fortuna: los jugadores del Bera Bera RT y Zarautz RT.
 - c. Cabinas colectivas municipales: el resto de participantes.
 - d. Cualquiera podrá hacer uso de las duchas dispuestas a lo largo de la playa, de agua fría para tonificar el cuerpo.
7. Diez minutos después del último partido, se procederá a la celebración del tercer tiempo de entrenadores, directivos y árbitros.
8. Dado que no ha comenzado oficialmente la temporada de verano, no se garantiza la presencia de socorristas y por ello se ruega a los entrenadores que se responsabilicen de garantizar la seguridad de sus jugadores en caso de que estos decidan darse un baño.
9. El Ayuntamiento de San Sebastián cuenta con el certificado de gestión medioambiental ISO 14001 y el certificado EMAS, en sus playas. La limpieza del entorno de los campos deberán ser cuidada por todos de forma que no se den situaciones que enturbiarían no solo la imagen de la organización del torneo si no el tradicional respeto de nuestro deporte por el entorno. Se colocarán papeleras de reciclaje de envases y basura orgánica a lo largo del área ocupada por el torneo. La limpieza del lugar es una responsabilidad de todos.
10. El Torneo de la Kontxa de Rugby no tiene carácter competitivo. Se solicita encarecidamente a todos los participantes que se comporten de acuerdo al código ético que en cualquier caso identifica nuestro deporte, respetando a propios y extraños y dando una clase de deportividad a todos.
11. Los responsables de cada club, recibirán una caja por cada equipo que participe, conteniendo:
 - a. Una bolsa con bocadillo, fruta, agua y un refresco para cada uno de los jugadores.
 - b. Una camiseta conmemorativa del torneo para cada jugador.
 - c. Cada equipo de categoría Benjamín (sub-10) recibirá una caja con 10 bolsas y 10 camisetas como máximo.
 - d. Cada equipo de categoría Alevín (sub-12) recibirá una caja con 12 bolsas y 12 camisetas como máximo.
 - e. Cada equipo de categoría Infantil (sub-14) recibirá una caja con 12 bolsas y 12 camisetas como máximo.
 - f. A cada club se le hará entrega de un recuerdo de su participación en el torneo como máximo.
 - g. El tercer tiempo para entrenadores, directivos y árbitros se celebrará en un lugar acotado para ello situado en el voladizo. Para acceder a este lugar será necesario llevar colgando la acreditación entregada al comienzo del torneo.
12. Al finalizar el torneo se harán entrega de los trofeos de primer y segundo clasificado a los equipos que ostenten esa clasificación en los campeonatos de Gipuzkoa de las categorías Alevín e Infantil.

10 URTE AZPIKOEN ARAUTEGIA

JOKALARI KOPURUA	zazpira jokatzeko da	
ALDAKETAK	Nahi adina, etenaldietan eta/edo lesioetatik	
ZELAIA	30 metro luzean eta 20 zabalean	
BALOIA	3 zenbakiduna	
JOKOAREN IRAUPENA	Jardunaldi erdia denean, 40 minutu asko jota	
EPAILETZA	Goragoko mailako epaile gazte bat horretarako formatua eta hezitzaile- laguntzaile bat (uztartearen eta segurtasunaren ardura izango du)	
JOKO EZ LEIHALA	2 minutuko aldatetatik behin behineko kanporatzera, faltaren larritasunaren arabera. Aldaketa derrigorrezkoa da. Bere gehiegizko zakarkeriatatik edo behin baino gehiagotan errepikatzen bada, behin betirako kanporatuko da jardunaldian.	
PLAKAJEA	Plakajea derrigorrez egin behar da bi besoekin eta derrigorrez gerrialdean Plakaje guztiak gerritik gora edo bi besoak erabiltzen ez badira, zigortua izango da. Jokalarik batek plakaje arriskutsu bat egiten bada, behin eta berriro kanporatuko du epaileak (2 minutuz), aldatetarekin. Debekatuta daude jokalarik bat bultzatzea eta eskuz zango-tratatzea.	
JOKATZEN HASTEKO	Non?	Nola?
HASIERAKO SAKEA	Zelaiaren erdian	Golpe frankoa Kontrarioa 5 metrora - Zaindu behar da golpe frankoa jokoan jartzea - JOKATU jokalariei iniziatibaz, hezitzaileak txistua joko ez duelari
ENTSEGU ONDORENGO SAKEA	Zelaiaren erdian, entsegu jaso duen taldeak.	
22KO SAKEA	Entsegu lerrotik 5 metrora.	
ZIGOR KOLEPA	Falta izan den lekuan, edozein lerrotik 5 metrora.	
GOLPE FRANKOA		
ALBOKO SAKA EZ ZUZENA	Baloia irten den lekuan, entsegu lerrotik gutxienez 5 metrora.	
ALBOKO SAKA ZUZENA	Ostikoa entsegu eremuan: Irten deneko lekuan (Baloia entsegu lerroan sartu duen taldea edozein dela ere) Ostikoa entsegu eremutik kanpo: Ostikoa eman deneko puntuan, entsegu lerrotik gutxienez 5 metrora.	
BALOI AURRERATUA EDO JOKAEZINA	Falta izan den lekuan	Uztartze hezitzailea talka egin gabe bat baten kontra: Bultzatu ahal izango da ardatzean, baina baloia irabaztera mugatua (baloia jokalarietako baten oinen atzean). Baloia irabazteko, bultzatu egin behar da. Ezin izango da baloia berriro irabazi. Jokoz kanpoko lerroa, 5 metrora. Hezitzaileak lurrian utziko du baloia, falta izan den lekuan, jokariak, gertuen daudenak eta antzeko gorpuzkera dutenak, kontrarioaren eskuin sorbaldaren aurrean kokatuko dira (burua libre ezkerrean), hezitzaile-laguntzaileak hiru denborak adieraziko ditu talkarik gabeko uztartze hezitzaile bideratzeko: . MAKURTU 2. LOTU 3. PREST "Hezitzaile-laguntzaileak "JOKATU" adieraztean, jokalarik biek bultzatu egingo dute baloiaz jabetzeko; baloia bi jokalarietako baten atzean, amaitu egingo da bultzatzea. Uztartze-erdiak uztartzearen atzean kokatuko dira. Ezin dute kidea bultzatu, eta behin baloia irtenda, berehala jokatu dute. Uztartzea ez da inoiz errepikatzen.
EPAILEAK TXISTUA JOTZEN DUENEAN, FALTA EGIN DUEN TALDEKO JOKALARIAK UTZI EGIN BEHARCO DU BALOIA FALTA GERTATU DEN LEKUAN, BESTELA, ZIGORRA (GOLPE FRANKOA EDO 5 METRO GEHIAGO EDO ALDAKETA FALTAK ERREPIKATZEN BADIRA)		
EDOZEIN MOMENTUTAN 5 ENTSEGU ALDEA GERTATUZ GERO, BEIN-BEHINEKOA IZANGO DA UNE HORRETAKEA EMAITZA, ETA OREKATU EGIN BEHARCO DIRA TALDEAK, NOLA EDO AHALA.		
ALDAKETA HORIEZ GAIN, XVEKO ERRUGBIKO ARAUAK EZARRIKO DIRA "IRB 19 AZPIKOA" (baloia oinekin jokatu ahal izango da, baina eskuetatik egiten bada, ez lurretik)		

REGLAMENTO MENORES DE 10 AÑOS

NÚMERO DE JUGADORES	Se practica a VII	
CAMBIOS	Ilimitados durante las pausas y/o por lesión	
TERRENO	30 metros X 20 metros	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	Tiempo máximo media jornada : 40 minutos	
ARBITRAJE	1 árbitro joven de categoría superior formado para ello y 1 educador-acompañante (encargado del arbitraje de la melé y de la seguridad).	
JUEGO DESLEAL	Desde el cambio temporal de 2 min. a la exclusión definitiva, según la gravedad de la falta. El cambio es obligatorio. Si brutalidad o reincidencia, exclusión definitiva de la jornada.	
PLACAJE	El placaje se ejecuta obligatoriamente con los dos brazos , debe obligatoriamente realizarse al nivel de la cintura . Todo placaje por encima de esa parte o sin usar los 2 brazos será sancionado. Un jugador que es culpable de un placaje peligroso debe ser sistemáticamente excluido por el arbitro (2 minutos) con cambio. El proyectar a un jugador y la zancadilla con la mano están prohibidos.	
PUESTA EN JUEGO	¿Donde?	¿Como?
SAQUE DE INICIO	En el centro del campo	Golpe franco Adversarios a 5 metros
SAQUE DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo por el equipo que ha recibido el ensayo	
SAQUE DE “22”	A 5 metros de la línea de ensayo	
GOLPE DE CASTIGO	En el lugar de la falta, A 5 metros de cualquier línea	
GOLPE FRANCO	En el lugar de la falta, A 5 metros de cualquier línea	
SAQUE DE LATERAL INDIRECTO	En el lugar de salida, Al menos a 5 metros de línea de ensayo	
SAQUE DE LATERAL DIRECTO	Puntapié en la zona de ensayo : En el lugar de salida (sea cual sea el equipo que ha introducido el balón en la zona de ensayo) Puntapié fuera de la zona de ensayo : En el punto del puntapié, Al menos a 5 metros de línea de ensayo	- Vigilancia sobre la puesta en juego del golpe franco - JUEGO a iniciativa del jugador, sin que el educador pite.
BALÓN ADELANTADO O INJUGABLE	En el lugar de la falta	Melé educativa sin impacto 1 contra 1 : Empuje autorizado en el eje, limitado a la conquista del balón (balón detrás de los pies de uno de los jugadores). La conquista del balón se hace por empuje. Imposibilidad de ganar el balón de nuevo. Línea de fuera de juego a 5 metros. El educador deja el balón en el suelo en el lugar de la falta, los jugadores, los mas cercanos y de morfología equivalente, se posicionan frente al hombro derecho del contrario (cabeza libre a la izquierda), el educador-acompañante anuncia los 3 tiempos para la formación de la melé educativa sin impacto : 1. MAKURTU - 2. LOTU - 3. PREST A la señal « JOKATU » del “educador-acompañante”, los 2 jugadores empujan para la conquista del balón: balón detrás de uno de los 2 jugadores = fin del empuje. Los medio-melés están colocados detrás de la melé. No empujan a su compañero y juegan el balón inmediatamente después de su salida. La melé nunca se repite. Agarres incorrectos, mala postura o por cuestiones de seguridad: golpe franco Cuando no se determina la falta o el balón es injugable: golpe franco para el equipo que introducía.
CUANDO EL ARBITRO PITA, EL JUGADOR DEL EQUIPO QUE HA HECHO LA FALTA DEJA INMEDIATAMENTE EL BALÓN EN EL LUGAR DE LA FALTA SI NO, SANCIÓN (GOLPE FRANCO O 5 METROS MAS O SUSTITUCIÓN SI PRODUCEN FALTAS REITERADAS)		
A PARTE DE ESTAS MODIFICACIONES, SE APLICARÁN LAS REGLAS DE RUGBY XV “IRB SUB19” (Juego con el pie autorizado desde la manos)		

12 ETA 14 URTE AZPIKOEN ARAUTEGIA

JOKALARI KOPURUA	Bederatzi jokalarirekin jokatzen da	
ALDAKETAK	Nahi adina, etenaldietan eta/edo lesioagatik	
ZELAIA	45 metro luzean eta 35 zabalean	
BALOIA	4 zenbakiduna	
JOKOAREN IRAUPENA	Jardunaldi erdia denean, 60 minutu asko jota	
EPAILETZA	Goragoko mailako epaile gazte bat horretarako formatua eta hezitzaile- laguntzaile bat (uztartzearen eta segurtasunaren ardura izango du)	
JOKO EZ LEIHALA	2 minutuko aldaketatik behin behineko kanporatzera, faltaren larritasunaren arabera. Aldaketa derrigorrezkoa da. Bere gehiegizko zakarkeriagatik edo behin baino gehiagotan errepikatzen badu, behin betirako kanporatuko da jardunaldian.	
PLAKAJEA	Plakajea <u>derrigorrez egin beharko da bi besoei</u> eta derrigorrez <u>gerrialdean</u> <u>Plakaje guztiak gerritik gora edo bi besoei erabiltzen ez badira, zigortua izango da.</u> Jokalari batek plakaje arriskutsu bat egiten badu, behin eta berriro kanporatuko du epaileak (2 minutuz), aldaketarekin. Debekatuta daude jokalaria bat bultzatzea eta eskuz zango-trabatzea.	
JOKATZEN HASTEKO	Non?	Nola?
HASIERAKO SAKEA	Zelaiaren erdian	Ostikoz, baloiari punpalasterrez jota. Kontrarioa 5 metrora jariko da. Baloiak 5 metroak igaro behar ditu
SAKEA ENTSEGU BATEN OSTEAN	Zelaiaren erdian, entsegua jaso duen taldeak egingo du	
22KO SAKEA	Entsegu eremutik 10 metrora	Golpe frankoa, kontrarioa 5 metrora.
ZIGOR KOLPEA	Falta izan den lekuan, edozein lerrotatik 5 metrora	Golpe frankoa, kontrarioa 5 metrora.
GOLPE FRANKOA	Falta izan den lekuan, edozein lerrotatik 5 metrora	Kontrarioa 5 metrora Ezin da uztartzea aukeratu <u>Alboko sakea = Jabetza lehiatua</u> Jaurtitzaila 1, 2 saltokri eta uztarte bildu bat Kontrarioentzat, jokalaria 1 erqasotzaile bakoitzaren parean (jaurtitzaila, saltokari eta uztarte erda) Saltokariari lagundu gabe Lerrotatzearen hasiera 3 metrora. Lerrotatzearen amaiera azken jokalaria erasotzaileak markatuko du (berak itxiko du) Jaurtitzaila 3n aurkako jokalaria, lerrotatzetik 2 metrora (alboan eta sakon) Uztarte erdiak lerrotatzetik 2 metrora Azkar sakatzea baimendua. <u>Jokoz kanpoko lerroak errespetatu</u> Partaideak ez direnak, 5 metrora
ALBOKO SAKE EZ ZUZENA	Baloia irten den lekuan, entsegu eremutik, gutxienez, 5 metrora	Talkarik gabeko uztartze-hezitzaile 3 3ren kontra Bultz daiteke ardatzean, baloiaren jabetzara mugatuta (baloia lehen lerroetako baten oinen atzean) Orpokatu ahal izango da. Ezin da berriro baloia irabazi. Jokoz kanpoko lerroa 5 metrora. Hiru agindu emango dira talkarik gabeko uztartze-hezitzaile osatzeko edo bderatzeko: 1.MAKURTU - 2.LOTU - 3.PREST Ondoren, epailearen adierazpena baloia sartzeko, baina ez ahozkoa. Uztarte erdiak berehala sartu beharko du baloia. Aurkaria bere ondoan jarriko da baloiaren progresioa jarraitu gabe edo bere uztartzearen atzean, ardatzean. Uztartzea <u>ez da inoiz</u> errepikatuko. Heltze desegokiak, postura txarra edo segurtasun arrazoiengatik: golpe frankoa. Falta ezin bada zehaztu edo baloia ezin bada jokatu, golpe frankoa baloia sartzen zuenaren alde.
ALBOKO SAKE ZUZENA	Baloia zangoz jo 10 metroko eremuan eta entsegukoan: Irteera lekuan. Baloia ostikatu 10 metroko eremutik kanpo: Zangoz jo deneko lekuan.	
BALOI AURRERATUA EDO JOKAEZINA	Falta izan den lekuan, edozein lerrotatik 5 metrora	
EPAILEAK TXISTUA JOTZEN DUENEAN, FALTA EGIN DUEN TALDEKO JOKALARIAK BALOIA BEREHALA UTZI BEHAR DU FALTA GERTATU DEN LEKUAN, BESTELA, ZIGORRA (GOLPE FRANKOA EDO 5 METRO GEHIAGO EDO ORDEZKATU FALTAK ERREPIKATUZ GERO)		
ALDAKETA HORIEZ GAIN, XVEKO ERRUGBIKO ARAUAK EZARRIKO DIRA "IRB 19 AZPIKOA" (Baloia oinekin jo ahal izango da, baina eskuetatik egiten bada, ez lurretik)		

REGLAMENTO MENORES DE 12 Y 14 AÑOS

NÚMERO DE JUGADORES	Se practica a IX	
CAMBIOS	Ilimitados durante las pausas y/o por lesión	
TERRENO	45 metros X 35 metros	
BALÓN	Talla 4	
TIEMPO DE JUEGO	Tiempo máximo media jornada : 60 minutos	
ARBITRAJE	1 árbitro joven de categoría superior formado para ello y 1 educador-acompañante (encargado del arbitraje de la melé y de la seguridad).	
JUEGO DESLEAL	Desde el cambio temporal de 2 min. a la exclusión definitiva, según la gravedad de la falta. El cambio es obligatorio. Si brutalidad caracterizada o reincidencia, exclusión definitiva de la jornada.	
PLACAJE	El placaje se ejecuta obligatoriamente con los dos brazos , debe obligatoriamente realizarse al nivel de la cintura . Todo placaje por encima de esa parte o sin usar los 2 brazos será sancionado. Un jugador que es culpable de un placaje peligroso debe ser sistemáticamente excluido por el arbitro (2 minutos) con cambio. El proyectar a un jugador y la zancadilla con la mano están prohibidos.	
PUESTA EN JUEGO	¿Donde?	¿Como?
SAQUE DE INICIO	En el centro del campo	Puntapié a bote pronto Adversarios a 5 metros El balón debe pasar los 5 metros Golpe franco Adversarios a 5 metros
SAQUE DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo por el equipo que ha recibido el ensayo	
SAQUE DE "22"	A 10 metros de la zona de ensayo	
GOLPE DE CASTIGO	En el lugar de la falta, A 5 metros de cualquier línea	Golpe franco Adversarios a 5 metros Adversarios a 5 metros No se puede elegir la melé
GOLPE FRANCO	En el lugar de la falta, A 5 metros de cualquier línea	
SAQUE DE LATERAL INDIRECTO	En el lugar de salida, A 5 metros mínimo de la zona de ensayo	
SAQUE DE LATERAL DIRECTO	Puntapié en la zona de 10 metros y de ensayo : En el lugar de salida	Saque lateral = Conquista disputada 1 lanzador, 2 saltadores y un medio melé Para los oponentes, 1 jugador en frente de cada atacante (lanzador, saltador y medio-melé) Sin ayuda al saltador Principio del alineamiento a 3 metros. Fin de alineamiento determinado por el último jugador atacante del alineamiento (cierre) El jugador opuesto al lanzador a 2 metros del alineamiento (lateral y profundo) Los medio-melés a 2 metros del alineamiento Saque rápido autorizado, respetando las líneas de fuera de juego No-participantes a 5 metros
	Puntapié fuera de la zona de 10 metros : En el punto del puntapié,	
BALÓN ADELANTADO O INJUGABLE	En el lugar de la falta, a 5 metros de cualquier línea	Melé educativa sin impacto 3 contra 3 : Empuje autorizado en el eje, limitado a la conquista del balón (balón detrás de los pies de una de las primeras líneas). Se puede talonear. Imposibilidad de ganar el balón de nuevo. Línea de fuera de juego a 5 metros. 3 mandamientos para la formación de la melé educativa sin impacto : 2. MAKURTU - 2. LOTU - 3. PREST Luego mandamiento no-verbal del arbitro para la introducción del balón. El medio-melé introduce inmediatamente. Su adversario se coloca a su lado sin seguir la progresión del balón o detrás de su melé en el eje. La melé nunca se repite. Agarres incorrectos, mala postura o por cuestiones de seguridad : golpe franco Cuando no se determina la falta o el balón es injugable: golpe franco para el equipo que introducía.
CUANDO EL ARBITRO PITA, EL JUGADOR DEL EQUIPO QUE HA HECHO LA FALTA DEJA INMEDIATAMENTE EL BALÓN EN EL LUGAR DE LA FALTA SINO, SANCIÓN (GOLPE FRANCO O 5 METROS MAS O SUBSTITUCIÓN SI SE PRODUCEN FALTAS REPETIDAS)		
A PARTE DE ESTAS MODIFICACIONES, LAS REGLAS DEL RUGBY XV "IRB SUB19" SONT APLICABLES		