

OFICIALES

COORDINADOR DEL EVENTO GERMÁN MARTINEZ

JUEZ GENERAL LUCAS SOULODRE

MESA DE CONTROL CÉSAR GUERRERO

SIMON BUSTAMANTE

ARBITRAJES FELIPE MARTINEZ

ALIMENTACIÓN CATALINA CARVAJAL

PALOMA ZAMORA

ACREDITACIÓN DELEGACIONES CATALINA CARVAJAL

JAVIERA CASTRO

EL TORNEO

1. Participarán jugadores nacidos hasta el año 1998.
2. El torneo se efectuará el día Domingo 28 de julio de 2013.
3. Los encuentros se iniciarán a las 11:00hrs. De ese día.
4. Las inscripciones deberán ser presentadas entre las 09:00 y las 10:30 horas del día domingo 28 de julio indicando nombre, rut, fecha de nacimiento y acompañadas de Cedula de Identidad o Pasaporte que certifique la edad de los participantes (NO SE PODRAN INSCRIBIR JUGADORES SIN ESTOS DOCUMENTOS OFICIALES). Equipos con situación especial por viaje avisar a que hora realizaran la acreditación.
5. Al termino de la participación de cada equipo, podrá retirar su tercer tiempo a partir de las 15:30 horas, los que podrán ir pasando a medida que terminen su participación. (SOLO PARA LOS ACREDITADOS POR DELEGACION)
6. Los camarines serán de "paso" para aquellos que lo requieran; sin embargo Lomas Rugby Club y la organización no se hará responsable por perdida de dinero u otros objetos en su interior.
7. Habrá asistencia médica en cancha y traslado a centro médico dentro de la ciudad, pero cada jugador debe contar con su cobertura médica o seguro.

REGLAMENTO

1. El reglamento es el mismo del juego del rugby M19 con sus modificaciones para rugby seven (www.irb.com),
2. Cada delegación constará de 12 jugadores más un entrenador y un dirigente.
3. Cada jugador debe participar exclusivamente por el equipo en el que está inscrito.
4. El reemplazo de los jugadores se podrá hacer en cualquier momento del partido (con pelota muerta) y por cualquier razón. Los jugadores substituidos no podrán volver a jugar en ese mismo partido, excepto para reemplazar a un jugador con una herida abierta o sangrante. Se puede realizar un máximo de hasta 5 cambios por partido.

5. Jugador expulsado del campo de juego no podrá participar en el resto del torneo, a aquel que se le muestre tarjeta amarilla, deberá estar 2 minutos fuera del partido, tiempo que será controlado por la mesa de árbitros (se contabiliza el tiempo desde que el jugador se sienta en la silla del Sin Bin)

6. El juego se dividirá en dos mitades de 7 minutos. Al medio tiempo los equipos cambiarán de lado habiendo un intervalo de no más de un minuto.

7. La final de la Copa de Oro será en un partido de 10 minutos por lado con un entretiempo de 3 minutos.

8. Si el equipo que marca un try elige tomar un puntapié al goal, deberá ser por medio de un drop kick proyectando una línea paralela a la línea de touch y en donde el try fue marcado, tendrá 40 segundos para ejecutar el kick. El equipo oponente se debe reunir inmediatamente dentro de una proximidad razonable a su propia línea de diez metros.

9. Por una infracción del equipo oponente, si el puntapié tiene éxito el goal será válido, de no ser así, el pateador tendrá derecho a tomar otro puntapié 10 metros delante de la marca original.

10. Un penal podrá ser ejecutado a los postes sólo como Drop Kick

11. El scrum deberá formar con tres jugadores, dos pilares y un hooker, cuyo asimiento deberá ser de acuerdo con la regla

20.3 (a) (b) (c), (d) de las leyes del juego 2012 IRB.

12. Modalidad del Torneo: se Jugará en dos Grupos de 4 equipos cada uno con una primera Fase de Grupo Todos contra Todos. Posterior a ella, los cruces por copa serán directos, dependiendo la posición en la que quedaron luego de la primer rueda.

13. Los Puntajes que se asignan después de cada partido en la Zona de Grupo son:

Partido Ganado 3 Puntos

Partido Empatado 1 Punto

Partido Perdido 0 Punto

14. Si al finalizar la primera fase del torneo hay equipos empatados en su puntaje, este se resolverá de la siguiente manera:

· resultado entre ambos equipos

- mayor diferencia de puntos
- mayor cantidad de try a favor
- menor cantidad de try en contra
- sorteo

15. En la fase final (partido por copa),el empate se resolverá con dos tiempos extras de 5 minutos cada uno con sistema de punto de oro. De persistir el empate se definirá con drop kick desde la línea de 22 metros.

INSTRUCCIONES GENERALES

1. Los árbitros sabrán de antemano la hora y los equipos que deberá arbitrar y los capitanes deberán presentarse con anterioridad a su partido para el sorteo previo en la Mesa de Árbitros.
2. Al término del tiempo reglamentario el cronometrador hará uso de un elemento sonoro para indicar al árbitro que el tiempo ha expirado; sin embargo, el partido o medio tiempo no termina hasta que el árbitro haga sonar su silbato una vez que la pelota “quede muerta”. Después de un try debe permitirse la patada a los palos.
3. En caso de producirse una detención más larga de lo normal, el árbitro deberá indicar por medio de una señal al cronometrador para que detenga el tiempo hasta que el juego se reinicie.
4. Cualquier situación no cubierta por el reglamento del torneo, se aplicará el reglamento oficial del juego de rugby para menores de 19 años. De persistir alguna duda, ésta será dirimida por el Juez General del torneo el señor Lucas Soulodre.
5. En el control puerta, podrá acceder cualquier persona acompañante de la delegación, de manera gratuita, indicando el motivo del ingreso, si es que le es preguntado.
6. Debido a los gastos operacionales y propios del torneo, no se hará devolución del dinero correspondiente a pago de inscripción, si su equipo no se presenta el día del torneo, sin un claro y justificado aviso.
7. En caso de W.O. el equipo infractor será castigado con 2 (- dos) puntos en contra para la tabla general de su grupo.

DEFINICIONES A PENALES

1. El árbitro escogerá los postes.
2. Los capitanes sortearán el equipo que comienza pateando y lo harán en forma alternada. Solo patearán 3 jugadores por equipo en la primera instancia. De continuar el empate irán uno a uno hasta que suceda lo del punto 5.
3. Los puntapiés, solo podrán efectuarse por medio de un drop kick, se ejecutarán desde cualquier punto de la cancha, sobre o detrás de la línea de 22 metros.
4. La competencia finalizará en el momento de producirse el primer desequilibrio, es decir, si un jugador convierte y su rival falla, no será necesario continuar con la definición.
5. Si habiendo pateado todos los jugadores se mantiene la paridad, se repetirá la definición pateando en el mismo orden.
6. Sólo podrán participar los jugadores que se encontraban en la cancha al término del partido.
7. Si al término del partido un equipo tiene a un jugador castigado en el Sin Bin, ese jugador no podrá participar de esta definición.

8. Si al término del partido un equipo se encontraba con seis jugadores por tener uno expulsado, ese jugador no podrá patear y tampoco podrá ser reemplazado, por lo tanto si la participación de un séptimo pateador llegara a ser necesaria, se considerara que el pateador número siete de ese equipo falló su intento.
9. Por una infracción del equipo del pateador (ejemplo: ejecutar el puntapié mas allá de la línea de 22 metros o por otro medio de puntapié que no sea un drop kick) el arbitro considerará que ese jugador fallo y ya hizo uso de su opción.
10. Los jugadores que esperan su turno o que ya ejecutaron su puntapié se deben reunir detrás de la línea de 10 metros más cercana manteniendo una conducta deportiva.
11. Los jueces de touch se ubicarán detrás de los postes y asistirán al árbitro, sin embargo, si hubiera una decisión discrepante entre ellos o con la del árbitro, prevalecerá la decisión de este último la cual será incuestionable.