

Bases Torneo Seven de la amistad Lagartos 2014

INFORMACION GENERAL

- 1- Los partidos comenzarán a las 10:00 hrs categoría juvenil
- 2- 12:00 categoría adultos y gordos

- 2- Los equipos deben llegar con 1 hora de anticipación de su primer partido y presentarse con su plantel de máximo 12 jugadores y su entrenador.

- 3- El tercer tiempo se realizara durante o al final del torneo siendo un requisito participar de este.

- 4- Habrá al menos un recinto para la venta de comestibles y bebestibles.

- 5- Estacionamientos disponibles al interior del colegio.

- 6- Camarines: serán solamente de paso y se les indicará cual les corresponde a su llegada.

LAGARTOS RUGBY Y EL COLEGIO SAN ANTONIO DEL BALUARTE NO PUEDEN ACEPTAR LA RESPONSABILIDAD POR PÉRDIDAS DE DINERO U OBJETOS DE VALOR, LESIONES DE LOS JUGADORES Y ADEMÁS DE PLEITOS Y OFENSAS EFECTUADAS POR PERSONAS EXTERNAS A LAGARTOS.

INSCRIPCION

Se cerrara con los primeros 12 equipos inscritos en categoría adulta, 8 en juveniles y 8 en gordos.

La cuota de inscripción será de 50.000 pesos para equipos adultos, 40.000 para gordos y 35.000 para juveniles.

Se confirmara por medio de transferencia a más tardar el día miércoles 20 de Noviembre si a esta fecha el equipo inscrito no ha realizado la transferencia, se tomara como deserción del torneo y se le entregara el cupo a otro equipo. Para terminar el proceso se debe enviar el comprobante al mail, joseduardodurancortes@gmail.com (sin esto no esta inscrito)

La transferencia se realizara a la cuenta:

Cuenta RUT Banco Estado

Numero de cuenta: 14201608

RUT: 14201608-7

NOMBRE: José Eduardo Durán Cortés

MAIL: joseseduardodurancortes@gmail.com

EL TORNEO

- El torneo se efectuará el sábado 24 de Noviembre de 2014
- Al final de este se le entregará un trofeo de la copa de ORO,
- Copa de Plata y copa de Bronce en el caso de los adultos.
- Participan 12 equipos en categoría adultos, 8 en categoría juvenil y 8 en categoría gordos agrupados en 4 grupos de 3 equipos en el caso de los adultos y 2 grupos de 4 equipos en el caso de juveniles y gordos cada uno dependiendo de la categoría..

PRIMERA FASE:

1. PARTIDOS DE CLASIFICACION

En esta fase, el torneo se realizará adoptando el criterio de competencia y clasificación por grupos, con posterior paso a las respectivas copas, según detalla fixture.

Se adjudicarán 3 puntos el ganador, 1 punto el empate y 0 puntos el perdedor.

2. FASE FINAL

En esta fase, el torneo se realizará adoptando criterio de eliminación directa, hasta llegar a la final.

3. EMPATES

En caso que dos equipos o más equipos terminen una fase empatados en puntaje, su lugar dentro del grupo se decidirá de la siguiente forma (progresivamente):

- B) El resultado del partido entre esos equipos
- C) El equipo que marcó más tries en esa fase
- D) Moneda al aire 4

REGLAMENTO DEL TORNEO

Estas Leyes del Juego, según estatutos IRB, se aplican en los partidos de Seven a Side, y están sujetas las siguientes variaciones del rugby tradicional:

1. Número De Jugadores - El Equipo

CANTIDAD MÁXIMA JUGADORES EN EL ÁREA DE JUEGO.

Máximo: cada equipo debe tener no más de siete jugadores en el área de juego.

SEVEN DE GORDOS: en esta categoría participaran las primeras y segundas líneas que pesen como mínimo 90 kilos. (En algunos casos se tomara en cuanto la estructura física y el tamaño de los jugadores, lo principal es divertirse y que todos participen. Esto quedara a criterio de la organización)

JUGADORES NOMINADOS COMO SUSTITUTOS

Un equipo puede nominar no más de cinco reemplazos/sustitutos.

Un equipo puede sustituir o reemplazar hasta cinco jugadores (se adjunta al link sobre el cambio del reglamento <http://www.irblaws.com/2012/?amendment=22>) Jugadores.

JUGADORES SUSTITUIDOS QUE SE REINCORPORAN AL PARTIDO.

Si un jugador es sustituido, ese jugador no debe retornar y jugar en ese partido ni siquiera para reemplazar a un jugador lesionado.

Excepción: un jugador sustituido puede reemplazar a un jugador con una herida sangrienta o abierta.

2. Sorteo - Tiempo

DURACIÓN DE UN PARTIDO

Un partido dura catorce minutos a los que se debe adicionar el tiempo de descuento y tiempos suplementarios. Un partido se divide en dos tiempos de no más de siete minutos de tiempo de juego.

FINAL:

Un partido final de campeonato durará veinte minutos a los que se debe adicionar el tiempo de descuento y tiempos suplementarios. El partido se divide en dos tiempos de no más de diez minutos de tiempo de juego. 5

ENTRETIEMPO

Después del entretiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de un minuto. En una final de campeonato hay un intervalo de no más de dos minutos.

TIEMPOS SUPLEMENTARIOS – DURACIÓN

Cuando hay un partido empatado y se necesita jugar tiempo suplementario, los tiempos suplementarios se juegan en períodos de cinco minutos. Después de cada tiempo los equipos cambian de lado sin intervalo.

3. Oficiales Del Partido

JUECES DE TOUCH

El referee tiene las atribuciones sobre los jueces de touch.

Señalizando el resultado de un kick al goal. Cuando se ejecuta una conversión o un penal al goal. Un juez de touch se coloca en un poste de goal, o detrás. Si la pelota pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de touch levanta sus bandera para indicar que se ha marcado un goal.

CADA EQUIPO DEBE PROVEER UN JUEZ DE TOUCH PARA CADA PARTIDO.

4. Modo De Marcar Los Puntos

CONVERSIÓN

EJECUTANDO LA CONVERSIÓN

El puntapié debe ser un drop-kick.

El pateador debe efectuar el puntapié dentro de los cuarenta segundos de haber marcado un try. Si el pateador no efectúa el puntapié dentro del tiempo permitido, el puntapié será desestimado.

TIEMPO SUPLEMENTARIO (Sólo FINAL) – EL GANADOR

Durante el tiempo suplementario, el equipo que primero marque un punto debe ser inmediatamente declarado vencedor, sin que continúe el juego.

5. Juego Sucio

SUSPENSIÓN:

Suspensión Temporal: Cuando un jugador ha sido suspendido temporariamente, el período de suspensión del jugador será de 4 minutos.

6. Salidas (Kick-off Y Kicks De Reinicio)

QUIÉN EFECTÚA LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA Y KICK DE REINICIO

Después de marcar un punto, el equipo que ha marcado el punto efectúa el kick-off con un drop-kick que se debe efectuar en, o detrás del centro de la línea de mitad de cancha.

Penalidad: Free kick en el centro de la línea de mitad de cancha

POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR EN LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA

Todo el equipo del pateador debe estar detrás de la pelota cuando es pateada. Si no lo están, se otorgará un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Penalidad: Free kick en el centro de la línea de mitad de cancha 7

KICK-OFF QUE NO ALCANZA LOS 10 METROS Y NO ES JUGADA POR UN Oponente

Si la pelota no alcanza la línea de 10 metros se debe otorgar un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Penalidad: Free kick en el centro de la línea de mitad de cancha.

PELOTA QUE SALE DIRECTAMENTE AL TOUCH

La pelota debe caer en el campo de juego. Si resulta pateada directamente al touch se debe otorgar un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Penalidad: Free kick en el centro de la línea de mitad de cancha

PELOTA QUE ENTRA AL IN-GOAL

Si el equipo oponente apoya la pelota, o si la hace pelota muerta, o si la pelota queda muerta yéndose al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta se otorgará un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Penalidad: Free kick en el centro de la línea de mitad de cancha

7. Scrum

FORMACIÓN DE UN SCRUM

Cantidad de jugadores: tres.

Un scrum debe tener tres jugadores de cada equipo. Los tres jugadores deben permanecer asidos al scrum hasta que éste termine.

Penalidad: Penal

El referee ordenará “acucillarse” y luego “tocar”. Las primeras líneas se acucillarán y utilizando su brazo exterior, cada pilar tocará la punta del hombro del brazo exterior del pilar contrario. Luego los pilares retirarán sus brazos. Luego el referee ordenará “pausa”.

Después de una pausa el referee dirá “formen”. Las primeras líneas podrán formar. “Formen” no es una orden sino una indicación de que las primeras líneas pueden juntarse cuando estén listas.

Penalidad: Free Pick

Nota: *El procedimiento de formación del scrum es ahora idéntico al de Mayores.* 8

JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

Patear la pelota afuera. Ningún jugador de la primera línea debe patear la pelota intencionalmente afuera del túnel o afuera del scrum en dirección a la línea de goal de sus oponentes.

Penalidad: Penal

8. Penales Y Free Kicks

COMO SE PATEAN LOS PENALES Y FREE KICKS

Cualquier jugador puede ejecutar un penal o free kick otorgado por una infracción, con cualquier clase de puntapié: punt, drop-kick, pero no con un place kick. La pelota puede ser pateada con cualquier parte de la pierna desde abajo de la rodilla hasta la punta del pie pero no con el talón.

OPCIONES Y REQUISITOS PARA PENALES Y FREE KICKS

Sin demora. Si el pateador le indica al referee que tiene intención de patear al goal, el puntapié debe ser efectuado dentro del lapso de treinta segundos contados desde el momento en que se otorgó la sanción. Si se exceden los 30 segundos el puntapié será anulado, se ordenará un scrum en el lugar de la marca y los oponentes introducirán la pelota.

10. FIXTURE OFICIAL

Se enviara luego de la inscripción de los equipos a mas tardar el día viernes 21 de noviembre.