



### Nacimiento y Explicación del 10 A Side.

El Ten A Side es un partido de rugby donde se juega de 10 jugadores por equipos en dos tiempos de 10 mn, con 5 mn de entretiempo.

El ten es una mezcla ideal del Sevens y el Rugby de 15 hombres, ya que es un juego donde no es tan cortado y pausado, pero si tiene ese condimento de roce que no tiene el torneo de 7, y a la vez no es tan veloz como el torneo reducido de 7, pero tiene mucha más dinámica que el de 15. Es por eso que encontramos en esta modalidad el torneo ideal para que puedan competir los jugadores Mayores de 35 años.

Hoy en día, a los equipos Veteranos se les hace muy difícil el poder reunir una masa de jugadores durante todas las semanas para poder entrenar y mantenerla durante el año, donde los partidos amistosos que juegan casi siempre lo deben organizar los Managers de los equipos de cada club. Los partidos Amistosos por lo general son partidos donde hasta el árbitro suele ser un jugador o algún referee retirado. Por lo general es difícil encontrar cobertura de asistencia en salud, donde sabemos que a esta edad y sin el entrenamiento adecuado los jugadores son mucho más propenso a lesionarse que a los 20 años. Y todo esto resulta ser un combo de jugadores fanáticos del Rugby que en su cabeza y corazón quieren seguir vibrando al entrar a una cancha como cuando tenían 18 años, pero casi nunca resulta así ya que el nivel tanto de juego, competencia y organización es extremadamente Amateur.



LO QUE HACEMOS SIMPLEMENTE PRUEBA EN LO QUE CREEMOS

Es por eso que con la Productora M&F Cortese-Cruz, Hemos decidido iniciar este Torneo denominado **Classics 10 A Side**, donde los beneficios que encontraran los Equipos que participen en esta competencia serán básicamente el de poder jugar un torneo Organizado con sus respectivas fechas calerandizadas en el año donde los equipos recibirán el Fixture y podrán programarse para jugar los partidos cada 1 mes aproximadamente.

El torneo tendrá una estructura con Referees Vigentes en la actualidad, Asistencia y apoyo de Salud para los jugadores. Este torneo se llevara a cabo en unos de los Clubes más tradicionales de Chile donde recibirá a todos los equipos el mismo día y se culminara con un Tercer Tiempo general para todos los participantes, con el fin de poder compartir una comida de Rugby con amigos de otros clubes.

### **Requisitos para participar del torneo.**

#### **Inscripciones.**

1. A- Confirmar antes del 10 de marzo el nombre del Rugby Manager para el Torneo. Esta persona será el único representante válido para la organización y su función será mantener la comunicación entre los equipos y la organización del torneo. Entre las diferentes comunicaciones oficiales podemos encontrar la entrega de información relacionada al torneo como fixture, cambios de horario, detalle de inscritos por los equipos, modificación de partidos en caso que se requiera, notificación de decisiones, acuerdos, instrucciones, sanciones, noticias y otros. Cualquier comunicación con otra persona del Club que no sea el Rugby Manager, no será considerada como oficial. El Rugby Manager puede ser modificado en cualquier momento del torneo, pero para esto se deberá informar por escrito quien será la persona a ocupar el puesto

1. B- Para poder participar del Torneo los equipos deberán abonar un monto de inscripción de 400 mil pesos chilenos por equipo el cual les dará derecho a competir las 7 fechas de torneo.

1. C-El Rugby Manager deberá abonar 5 días antes de la fecha correspondiente, el total de 20 mil pesos por jugador que vaya a participar del partido. (Se entiende que ese monto se cobrara fecha por fecha por jugador que desee participar).

1. D-Se les pedirá a los equipo abonar un monto de 200 mil pesos antes de comenzar el torneo a modo garantía, ya que se aplicara una penalidad por la no presentación a jugar su respectiva fecha. Vale aclarar que este dinero se devolverá o descontara del último pago de la fecha en el caso que no se haya cometido ninguna falta.



## **De la Organización**

2. A-La organización del Torneo de Classics M 35 Ten a Side 2018 es realizada por la Productora M&F Cortese-Cruz. Los objetivos que se persiguen son interrelacionar a las diversas instituciones participantes. El torneo debe servir para confraternizar y estrechar lazos de amistad mediante la práctica deportiva, incentivando el Fair Play, el trabajo en equipo y el espíritu deportivo dentro y fuera de la cancha. El torneo deberá enmarcarse dentro de las normas que para tal efecto disponen las Bases Generales.
2. B- Participaran de este torneo cualquier equipo que reúna un mínimo de 10 jugadores y represente un nombre particular con el cual competir.
2. C-El Torneo se regirá por la Reglamentación Oficial IRB, con sus Variaciones para TEN A SIDE, salvo las modificaciones que se señalan en estas Bases. El torneo tendrá carácter competitivo.
2. D-El Torneo se disputará en modalidad de "Ten a Side" a UNA rueda bajo el sistema de todos contra todos. Resultando ganador quien obtenga la mayor cantidad de puntos
2. E- El Rugby Manager de cada Equipo, deberá entregar a la organización una nómina sin límite máximo en la cantidad de jugadores participantes, indicando Nombre completo y RUT y fecha de nacimiento, 5 días hábiles antes de la fecha correspondiente. También deberá estar acompañado por la regla 1.C
2. F- Cada Equipo participante recibirá una copia vía mail de las presentes bases para su conocimiento y demás efectos
2. G- La productora se compromete a publicar en su página oficial de Facebook myfproductora, información, lanzamiento, resultados y tabla de posiciones del Torneo Classics M35 Ten a Side 2018, También estos datos se publicaran en Sitio que resulte Media Partner del Torneo donde en el mes de Marzo se dará a conocer información de cuál será el sitio oficial.

## **3. Del desarrollo**

3. A- Los equipos participantes en el torneo serán responsables del estado de salud de sus jugadores, haciéndose cargo y responsables de ello. M&F Cortese-Cruz Productora no se responsabilizará de las lesiones producidas por el desarrollo del juego, como tampoco de otras situaciones de salud que eventualmente pudieran producirse en una disciplina de alto roce. El torneo proveerá un servicio de ambulancia por cualquier eventualidad ocurrida.



3. B- Todos los equipos deberán presentarse 30 mn antes del comienzo del primer partido.
3. C-La mesa de control se encargará de verificar el marcador del juego y control de sanciones en el caso de que haya una tarjeta amarilla o roja.
3. D-El tiempo de los partidos será de 15 minutos por lados con 5 minutos de receso entre cada tiempo de juego.
3. E- Queda estrictamente prohibido a los Directores Técnicos y autoridades del equipo, insultar a cualquier rival, Arbitro o miembro de la Organización, bajo pena de suspensión.
3. F- Los jugadores tendrán estrictamente prohibido insultar o usar palabras vulgares durante el transcurso de los partidos contra los rivales, Árbitros o miembros de la organización, bajo pena de suspensión o expulsión del campeonato
3. G- Todos los equipos participantes del Torneo de Rugby Classics M35 Ten a Side 2018 practicarán las buenas costumbres dentro de las instalaciones deportivas donde se desarrollen los partidos del torneo.
3. H-Los partidos se jugaran con balones oficiales número 5 que proveerá la organización del torneo.
3. I- Si por motivos de fuerza mayor los árbitros asignados no se presentan en cancha, se consensuara con los Rugby Manager de los equipos para analizar de que alguna persona presente pueda referear los partidos. En el caso que no se llegue a un acuerdo se deberá reprogramar Fecha. Lo mismo se aplicara en caso de eventos Climáticos que no permitan jugar ese día.
3. J- Cada equipo contará con un capitán, el que se presentará al cuerpo arbitral minutos antes del inicio del partido para que lo distinguan y será el único representante del equipo dentro de la cancha
3. K- : Las planillas de juego serán firmadas por los árbitros y el representante de mesa de control y NO DEBERAN LLEVAR CORRECCIONES. En caso de tenerlas, se deberá fundamentar el hecho al dorso, con el visto bueno de los firmantes. Una vez finalizado el partido, la mesa de control requerirá la firma de los Rugby Manager o entrenadores de cada equipo en la planilla de juego.
3. L- La Productora alienta a que existan dos categorías dentro del torneo M 35, Categoría Classics, serán todos los jugadores entre 35 y 50 años y categorías Legends Classics, serán todos los jugadores mayores de 50 años. En el caso que haya un equipo que quiera presentar un jugador mayor de 50 años a categoría Classics lo podrá hacer. Del otro modo si un equipo quiere presentar un jugador de menor edad, se tendrá que enviar una notificación en conjunto con la lista de jugadores que el Rugby Manager deberá presentar 5 días antes, ante Organización de La Productora, para que Estos puedan consultarlo con el responsable del otro equipo que juegue en esa fecha.



3. LL- El torneo se denomina M 35, queriendo expresar que todos los jugadores deberán ser mayo de 35 años y cada equipo podrá tener un máximo de 2 invitados entre 30 y 35 años en lista de inscriptos para el partido.

3. M- La organización del torneo no tendrá la obligación de controlar si en los equipos hay jugadores en competencia actual, mientras los equipos cumplan con reglamento, los jugadores podrán jugar el Classics Ten A Side.

3. N- A final de año la Productora llamara a los Capitanes de los equipos para invitarlos a participar de una votación y elegir grupo de Entrenadores que estará a cargo del equipo Condor Classic. Que viajara a Mza o Buenos Aires a jugar contra respectivos equipos.

#### **4. Del Reglamento de juego y sus adaptaciones en el torneo**

4. A- Los equipos podrán hacer cambios ilimitados, siempre y cuando haya un momento de juego cortado y el referee de la orden de cambio.

4. B-Scrum, no se podrá empujar.

4. B1-El equipo que ataca podrá optar por formar de 3 como en el Sevens o de 5 jugadores conformándose con 3 primeras líneas y dos segundas.

4. B2-La entrada al Scrum será sin impacto, quiere decir que los pilares deberán estar asidos en posición de empuje y una vez introducida la pelota se podrá dar inicio al hookeo.

4. B3-El 9 deberá introducirse la pelota cuando el arbitro de la orden.

4. C Line Out.

4. C1- El equipo que ataca podrá disponer hasta un máximo de 5 jugadores para jugar el reinicio.

4. C2- Se podrá jugar Maul sin límite de empuje.

4. C3- Se podrá jugar rápido, siempre y cuando la pelota no haya salido del perímetro de los carteles.

4. C4-El jugador que obstruya un line rápido dentro de los 5 metros que separa la línea de Touch con las 5, deberá ser sancionado con penal en contra.

4. D Breakdown/Ruck

4. D1-El equipo defensor podrá pescar el balón en el caso que haya un tackle y no exista formación.



4. D2-El equipo contrario al ataque no podrá competir por el ruck si este ya ha ganado la posición, esta regla se aplica para prevenir el juego desleal en zona de Ruck.

4. E-Juego con el Pie

4. E1- se podrá jugar con el pie en cualquier momento del partido, tanto en ataque como en defensa. Se aclara esto ya que en el rugby 15 de M35 solo se puede utilizar en extrema defensa.

4. F Puntuaciones.

4. F1-El equipo que marque un try sin convertir tendrá 5 puntos a favor.

4. F2-El try dará opción a una conversión de Drop que en el caso de ser convertido sumara 2 puntos que se deberá patear siempre desde la línea de 22 frente a las H.

4. F3-Los penales podrán patearse a los palos a través de un Drop y tendrán una puntuación de 3 puntos en el caso de ser convertido.

4. F4- Todos los penales cobrados dentro de la línea de 22 metros del equipo defensor se deberán patear de una línea paralela al medio de los palos desde los 22 metros .

#### **5. De Las puntuaciones.**

5. A-El sistema de puntuación será el siguiente:

- a) 3 puntos para el ganador
- b) 2 puntos para cada equipo en caso de empate
- c) 1 punto para el equipo perdedor
- d) Equipo que no se presente a jugar o no cuente con el número mínimo de jugadores para participar en el encuentro obtendrá -2 puntos.

5. B- A los equipos ganadores por W.O. o por reclamos, se les otorgarán 3 puntos y se considerará un resultado de 14 - 0.

5. C-El equipo que pierda por W.O. en dos partidos, será eliminado del torneo.

5. D- Para el caso de igualdad de puntaje entre dos o más equipos, se aplicaran los siguientes criterios en forma sucesiva.

- No habrá tiempo extra de juego
- Se definirá desde la línea de 22 metros en una línea paralela al medio de los palos a través de un drop.



LO QUE HACEMOS SIMPLEMENTE PRUEBA EN LO QUE CREEMOS

- El primer equipo que logre la diferencia de 1 drop a favor ganara el juego.

5. E- En el caso que haya dos o más equipos con mismo puntaje en la última fecha se compartirá el campeonato.

## **6. De las Normas especiales.**

6. A- Vale aclarar que este es un torneo de índole privado sin pertenecer a ninguna Asociación, por el cual los equipos que se presenten no tendrán ningún tipo de limitaciones a la hora de inscribirse al torneo.

6. B- En el caso que hayan sanciones graves disciplinarias los organizadores del torneo tomaran cartas en el asunto para poder resolver el posible conflicto.

6. C-Una vez hecha la inscripción al Torneo el equipo no podrá optar por la devolución del dinero.

6. D- Los equipos que no se presenten a la fecha deberán responder con el fondo de 200 mil pesos que abonan en forma de garantía. En el caso que el mismo equipo no se presente por segunda vez queda automáticamente fuera del torneo.

6. F- El formato del torneo esta previsto para que participen 8 equipos en formatos Round Robin (todos contra todos) . Acá se aclara que en el caso de que haya más equipos inscriptos existirán dos alternativas.

6. F1- De llegar a ser 10 equipos en el torneo, se deberá jugar 9 fechas agregando 2 a las 7 previstas. Utilizando mismo Formato de torneo Round Robin.

6. F2- De ser 12 equipos, se pasara a formato de dos zonas, donde los equipos se sortearan y se jugaran 5 fechas oficiales más semis final y final. En copa de Oro, Plata y Classic.

## **7. De la disciplina.**

7. A-El jugador que a criterio del árbitro incurra en jugadas antirreglamentarias o antideportivas, estará sujeto a las siguientes sanciones:

- a) Amonestación verbal por el árbitro.
- b) Tarjeta amarilla: suspensión temporal de 4 minutos.
- c) La expulsión lo inhabilita automáticamente por una fecha, pudiendo elevarse la sanción dependiendo de la gravedad de la falta, a criterio de la Comisión de Disciplina, en función del informe del árbitro.
- d) 3 tarjetas amarillas acumuladas en el torneo incurren en suspensión para el partido siguiente.



LO QUE HACEMOS SIMPLEMENTE PRUEBA EN LO QUE CREEMOS

- e) La inclusión de un jugador inhabilitado, dará lugar a la pérdida de los puntos del partido.

7. B- Serán causales graves de expulsión y por ende exclusión automática de todo el resto del Torneo de Rugby Ten a Side 2016, las siguientes situaciones:

- a) Golpe de puño o cualquiera agresión física a un rival dentro y fuera de la cancha.
- b) Incentivar la violencia dentro y fuera de la cancha.
- c) Insultar en forma grosera a un rival, árbitro o miembro de la organización del Torneo. Esta sanción corre, ya sea jugador, director técnico o Rugby Manager.

## 8. Premiación

Al término de la última fecha se culminara se premiara a los equipos en las siguientes categorías:

- Premiación al equipo ganador del Torneo.
- Premiación al equipo Fair Play, que mejor aplico los valores del Deporte en el Torneo.
- Premiación al Mejor jugador del Torneo.
- Premiación al Classic del Año, Jugador que representa los valores del Deporte en el Torneo.
- Premiación al Entrenador del Año
- Premiación a Referees
- Premiación al Rugby Manager del Año







LO QUE HACEMOS SIMPLEMENTE PRUEBA EN LO QUE CREEMOS