



BASES CIRCUITO SEVEN JUVENIL ARUSA 2018

De acuerdo con lo entregado en las postulaciones al Circuito de Seven, ARUSA informa que para esta temporada 2018 el Circuito de Seven de Juveniles será de dos fechas. El equipo campeón Juvenil de la temporada de Seven a Side, será el que acumule más puntos en las dos fechas a disputar, sin importar la Asociación a la que pertenezca el club.

Los torneos que configuran el circuito de Seven Juvenil son los siguientes:

1. Seven de U. Católica a realizarse en Estadio San Carlos de Apoquindo el 1 de diciembre;
2. Seven de Cobs a realizarse en el Colegio Craighouse el 8 de diciembre

A continuación, se detallan las bases que regirán estos torneos.

I. Composición de Grupos y Sorteo.

Los torneos se desarrollarán en categoría Juvenil de acuerdo al siguiente detalle:

- Seven de U. Católica 1 de diciembre
12 equipos inscritos, divididos en 4 grupos de 3 equipos cada uno. Estos pasan a semifinales y finales de Copa de Oro, Plata y Bronce.
- Seven Cobs 8 de diciembre
12 equipos inscritos, divididos en 4 grupos de 3 equipos cada uno. Estos pasan a semifinales y finales de Copa de Oro, Plata y Bronce.

Cada grupo tendrá un cabeza de serie elegidos por sorteo en la primera fecha. Para la segunda fecha, los cabezas de series serán los 4 mejores clasificados del Seven anterior.

Los demás integrantes de cada grupo estarán compuestos por los equipos que determine el sorteo que se debe realizar previo al inicio del Torneo para asegurar la imparcialidad en la composición de los Grupos.

Este sorteo se realizará extrayendo números asignados a los clubes participantes que se depositarán en dos peceras que dividirán a los equipos sobre la base de un ranking objetivo que tiene por objeto asegurar una distribución ecuánime de los equipos en los respectivos Grupos.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



Formato torneo 12 equipos

Los 12 equipos serán distribuidos entre 4 grupos de la siguiente manera:

Grupo A		Grupo B		Grupo C		Grupo D	
A1	1ro fecha anterior	B1	4to fecha anterior	C1	2do fecha anterior	D1	3ero fecha anterior
A2	sorteo pecera 1	B2	sorteo pecera 1	C2	sorteo pecera 1	D2	sorteo pecera 1
A3	sorteo pecera 2	B3	sorteo pecera 2	C3	sorteo pecera 2	D3	sorteo pecera 2

II. Equipos Participantes

Los equipos participantes del circuito Seven Juvenil son:

Dobs, Cobs, Old Johns, Old Reds, Pwcc, Saint George, Sporting, Stade, Trapiales, U Católica I, U. Católica II, Urma .

III. Inscripciones y obligaciones de los equipos participantes

Cada uno de los torneos del circuito tendrá un valor de inscripción de \$80.000 pesos por equipo. Cada equipo puede estar integrado por un máximo de 12 jugadores, un manager, un entrenador y un referee (15 personas en total como máximo). Los equipos pueden inscribir en caso de lesión a un jugador adicional (sólo 1 para completar 13 inscritos en cada fecha). Dicho jugador para ser inscrito requiere que necesariamente den de baja a uno de los 12 jugadores inscritos inicialmente en el torneo. Con esta variación en relación a años anteriores, se busca el poder completar el listado de 12 jugadores en caso de lesión en un torneo de un día que tiene como máximo 4 partidos en la jornada. Se limita a sólo 1 caso de modificación en nómina y dicho jugador no debe ser incluido en la organización para temas de alimentación e hidratación sino que son los mismos clubes los que deben asumir dicho costo en caso de optar por llevar 13 jugadores a cada fecha del torneo.

Los pagos totales de las fechas en que se inscriban los equipos deben ser cancelados al inicio del circuito, ya sea al contado o documentando cada fecha como máximo al viernes anterior de la realización del torneo. Dicho dinero será distribuido al club organizador de cada fecha, garantizando primero ARUSA el que se cumplan todos los puntos presentados en la postulación a ser fecha del Circuito. En caso de que un equipo inscrito se baje por fuerza mayor, su cupo será ocupado por el club que se inscribió en la fecha anterior.



inscripción cancelado hasta que se garantice la inscripción de un nuevo equipo que pague dicho monto. Si al momento de bajarse del torneo ya se había realizado el sorteo de los grupos, el equipo que ingresa utilizará el mismo lugar del sorteo del equipo que abandona el Torneo, es decir no se volverá a hacer el sorteo por la bajada de un equipo.

Será obligación de los equipos inscritos el inscribir al menos un referee a cada fecha del circuito, quien debe estar disponible para apoyar con el arbitraje durante todo el torneo siendo responsabilidad del club organizador preocuparse de su alimentación e hidratación durante todo el día. El club organizador puede agregar referees adicionales si lo desea, con el objetivo de tener un pool de referees aún mayor al mínimo aportado por los participantes de cada fecha, quedando las designaciones a cargo del Área de Referato de ARUSA.

Todos los integrantes deberán estar individualizados en la nómina o planilla de inscripción que deberá ser entregada a la Organización antes del inicio del Campeonato. No se permitirán jugadores que no estén licenciados en ARUSA.

La organización está eximida de cualquier clase de responsabilidad por concepto de lesiones o daños, sin perjuicio de que el Club Organizador de cada fecha, dispondrá de una ambulancia para el eventual traslado de lesionados al Hospital o Clínica que corresponda para estos efectos. ARUSA apoyará con un equipo de paramédicos y kinesiólogo de Meds en cada fecha del circuito, de manera adicional a lo que cada club anfitrión pueda tener preparado para mejorar el apoyo a los deportistas de la competencia.

(I) Otros Equipos Invitados

- a) Se pueden realizar invitaciones a equipos de regiones para completar los 12 equipos participantes en caso de ser necesario. Esto será trabajado en conjunto entre el club anfitrión y ARUSA.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



V. Fase de Grupos (Clasificatorio)

Cada grupo tiene por objetivo el posicionar a los equipos en una tabla de posiciones interna y así definir quienes avanzan a cada una de las copas en disputa en el torneo. El reglamento en esta fase es:

(I) Puntuación:

Partido ganado: 3 puntos.
Partido empatado: 2 puntos.
Partido perdido: 1 punto.
No presentación: 0 puntos.

(II) Tabla de Posiciones.

Habiendo finalizado todos los encuentros en la Etapa Clasificatoria, la puntuación general obtenida en cada grupo determinará las posiciones de los equipos dentro del mismo y su continuidad en el Torneo conforme a lo previsto en el Fixture proporcionado por la organización a los equipos participantes.

(III) Igualdad de Puntaje.

En caso de producirse una igualdad en el puntaje final obtenido por dos o más equipos en la fase de grupos, el lugar en la respectiva Tabla de Posiciones se definirá de acuerdo a la aplicación de los siguientes criterios dirimientes, excluyentes y sucesivos, hasta que se verifique alguna diferencia entre los equipos en cuestión:

- a) Ganador del partido entre los equipos comprometidos.
- b) Mayor cantidad de tries anotados
- c) Mejor diferencia de puntos marcados en todos los partidos del grupo (puntos a favor menos puntos en contra)
- d) Mejor diferencia de tries (tries anotados menos tries recibidos) en todos los partidos del grupo.
- e) Mayor cantidad de puntos anotados.
- f) Menor cantidad de expulsados en todos los partidos del grupo.
- g) Sorteo mediante moneda al aire, llevado a efecto por los Managers de los equipos involucrados.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



V. Fase de Eliminación Directa (Playoffs)

Una vez definidos los equipos que avanzan a cada una de las copas del torneo, se comienza un sistema de eliminación directa para definir a los equipos que avanzan a la siguiente llave de partidos.

En esta instancia un partido no podrá finalizar en empate. Si un partido termina igualado al término del período reglamentario, se jugará un tiempo suplementario de 5 minutos, después de 2 minutos de descanso que otorgará el Árbitro del encuentro al finalizar el período reglamentario.

Este tiempo suplementario se desarrollará bajo el sistema de punto de oro, finalizando de inmediato cuando uno de los dos equipos rompa la paridad.

De subsistir el empate al finalizar el tiempo suplementario indicado anteriormente, se procederá a dirimir la paridad mediante lanzamientos de drop – kicks a los postes conforme al siguiente procedimiento:

- i) Los drop - kicks a los postes serán parte del partido y serán responsabilidad del Árbitro del encuentro y de los Jueces de Touch del mismo, quienes decidirán en que postes se desarrollará este proceso de desempate.
- ii) Los drop – kicks serán realizados, alternativamente, por los jugadores de cancha de los respectivos equipos, desde la línea de 22 metros y frente a los postes, en el orden que determine el sorteo previo que realizará el Árbitro del partido. El proceso de desempate terminará apenas se verifique una ventaja en algunas de las series de drop – kicks que se realice con los jugadores que hayan quedado en cancha al finalizar el tiempo suplementario.
- iii) Los jugadores en cancha solo podrán participar de los drop – kicks una vez y en el caso que un equipo tenga expulsados en el partido, solo podrán hacer una cantidad de lanzamientos que iguale a los jugadores en cancha.
- iv) En caso de subsistir la paridad, el empate se dirimirá mediante el lanzamiento de moneda al aire.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



VI. Puntuación Acumulativa de los Torneos Clasificatorios

La definición del campeón y posiciones de cada equipo en el circuito de Seven 2018, se determinarán en función de la acumulación de puntos que logre cada equipo en los tres (3) torneos clasificatorios individualizados en estas Bases, según el siguiente sistema de puntuación:

Ganador Copa de Oro:	22 puntos.
Segundo lugar Copa de Oro:	19 puntos.
Tercer lugar copa de oro:	17 puntos.
Cuarto lugar Copa de Oro:	15 puntos.
Ganador Copa de Plata:	13 puntos.
Finalista Copa de Plata:	12 puntos.
Semifinalistas Copa de Plata:	10 puntos.
Ganador Copa de Bronce:	8 puntos.
Finalista Copa de Bronce:	7 puntos.
Semifinalistas Copa de Bronce:	5 puntos.

De haber empate en la puntuación entre 2 o más equipos al finalizar el quinto y último Torneo clasificatorio, se procederá a dirimir la paridad de acuerdo a los siguientes criterios:

- A) Mayor cantidad de torneos ganados en el circuito.
- B) El equipo que haya logrado clasificar a las copas de Oro en los 5 torneos del circuito.
- C) Suma de las posiciones en los 5 torneos del circuito, aquel que tenga el menor puntaje de la sumatoria será el que clasifique. Esto considera una puntuación adicional a la de la tabla de posiciones, en donde la posición del equipo en cada fecha, determina la puntuación a considerar para definir el criterio de desempeño de este punto. El equipo que sea 1º, tendrá 1 punto, el equipo 2º tendrá 2 puntos y así sucesivamente.
- D) El equipo con mejor diferencia de puntos marcados en todos los partidos del Circuito (puntos a favor menos puntos en contra)
- E) El equipo con Mayor cantidad de puntos anotados en todos los partidos del Circuito.
- F) El equipo con Menor cantidad de puntos recibidos en todos los partidos del Circuito.
- G) Sorteo mediante moneda al aire, llevado a efecto por los Managers de los equipos involucrados.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



VII. Reglamentación

(I) Tiempo de Juego.

Los partidos se jugarán en dos fracciones de juego de 7 minutos cada una, con 2 minutos de descanso que determinará el cambio de lado y constituirá el intervalo entre ambos períodos. La mesa de control llevará el tiempo, el cual se detendrá cada vez que el referee lo indique. Al cumplirse el tiempo reglamentario, se hará sonar una sirena para avisar a referee, jugadores, staff y público asistente el término del partido según corresponda.

La final de oro se jugará en dos fracciones de juego de 7 minutos cada una, con 3 minutos de descanso, que determinará el cambio de lado y constituirá el intervalo entre cada fracción.

(II) Reemplazos.

Cada equipo podrá inscribir a 12 jugadores por cada partido, los cuales deberán ser informados antes del inicio del mismo en la mesa de control. A su vez podrán efectuar un máximo de 5 cambios permanentes por partido. Todos los cambios, sin excepción, se harán con pelota muerta, previa anotación del cambio correspondiente en la Planilla de la Mesa de Control y después de haber sido autorizado por la mesa de control.

En caso de inscribir a 13 jugadores en el Torneo, deben definir claramente cuál es el jugador que se inscribe sólo en caso de lesión. Para poder habilitarlo a jugar, deben dar de baja a uno de los 12 inscritos originalmente y sumar a este jugador en el plantel regular del equipo para el torneo. Esto se debe hacer antes del inicio de un partido que es cuando se entrega la papeleta de inscripción a la mesa de control de ARUSA.

Un jugador reemplazado o sustituido no podrá reingresar en el mismo partido, salvo que sea para reemplazar a un jugador con herida sangrante o abierta.

Un equipo que, por cualquier circunstancia, quede con menos de 4 jugadores en la cancha no podrá seguir jugando. El árbitro pondrá término al encuentro y el marcador se determinará conforme al punto VII. (VIII) de estas Bases.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



(III) Reemplazo temporal por herida sangrante.

Un jugador que presente una herida abierta y/o sangrante deberá abandonar la cancha para ser atendido, pudiendo ser reemplazado temporalmente y una vez curado adecuadamente podrá volver al campo de juego, sin que la sustitución sea considerada como un cambio o reemplazo definitivo.

El jugador así lesionado tiene 5 minutos (tiempo corrido) para retornar al campo de juego con la herida curada. Si así no lo hiciera, el reemplazo será considerado definitivo.

(IV) Tarjetas.

En caso de tarjeta roja, el jugador expulsado no podrá volver a jugar en el Torneo. La sanción que se le aplique será determinada por el Tribunal de Torneo y Disciplina durante la semana como ocurre normalmente en el Rugby XV.

La tarjeta amarilla enviará al jugador al sin-bin por 2 minutos de tiempo de juego. Un jugador que reciba una segunda tarjeta amarilla en el mismo encuentro deberá ser expulsado del terreno de juego. El sin-bin estará ubicado al lado de la Mesa de Control que tomará el tiempo de duración de la sanción desde el momento en que el jugador toma contacto con la silla dispuesta. La acumulación de 3 tarjetas amarillas de un jugador en el Circuito, implica una suspensión automática de un partido. Al ser acumulables durante las 5 fechas del Circuito, en el caso que la tercera tarjeta amarilla sea mostrada en el último partido de una de las fechas, la sanción se cumplirá en el primer partido de la siguiente fecha del Circuito. Esto aplica solo en el circuito Seven 2017.

(V) Arbitraje.

Cada partido estará dirigido por un Referee, el que será designado previamente por el Área de Referato de ARUSA y que figurará en el Fixture que estará a disposición de los equipos en el día del Torneo.

Asimismo, habrá una Mesa de Control a cargo de una persona designada por ARUSA que estará encargada de controlar el tiempo de juego, mantener las nóminas de los equipos, controlar los cambios, velar por que no ingresen al terreno de juego personas ajenas al partido, cumplir y hacer cumplir con la normativa propia del Torneo.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



(VI) Equipamiento:

Los equipos deberán presentarse correctamente uniformados y con las camisetas numeradas con números distintos. Todos los equipos inscritos deben llevar a cada fecha la camiseta alternativa del club.

En caso de que dos equipos tengan camisetas de un mismo color o que, a juicio del árbitro, sean de colores semejantes que puedan provocar confusión, se procederá a hacer sorteo para definir qué equipo mantiene la camiseta original y qué equipo debe cambiar a la camiseta alternativa.

(VII) Leyes del Juego.

Todos los partidos deberán ser jugados de acuerdo a las leyes del juego M19 aprobadas por World Rugby, y a aquellas normas especiales contempladas para encuentros de Seven A Side. Vigentes al 2018.

(VIII) Abandono.

Si un equipo se rehúsa a jugar un partido o bien abandona un partido en curso por decisión propia, sin el consentimiento del Referee del partido, luego de tener el consentimiento de ARUSA, será expulsado del Torneo.

En el caso de tener un equipo expulsado de un Torneo, a dicho equipo se le quitarán todos los puntos obtenidos en el torneo además de quitarle todos los puntos y tries marcados en el Torneo.

Para determinar las posiciones de cada grupo, todos los puntos obtenidos ante el equipo expulsado quedarán nulos y no serán contabilizados en la sumatoria de los puntos del grupo.

(IX) Suspensión de un partido.

Si un encuentro es suspendido por el Árbitro del encuentro de acuerdo a la Ley 5.7.d, se aplicará el siguiente procedimiento:

- i) Si el encuentro es suspendido en el entretiempo o durante la segunda fracción, se mantendrá el resultado.
- ii) Si el encuentro es suspendido en el transcurso de la primera fracción se actuará como sigue:

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



- a. Si el encuentro puede ser continuado dentro de un plazo prudencial que no perjudique el normal desenvolvimiento del Torneo, así se hará y se recomenzará con el mismo resultado y tiempo de juego;
- b. De otra forma, se mantendrá el resultado existente al momento de la suspensión.

(X) Otros

Cualquier situación no prevista en estas Bases, o situaciones que lleven a dudas o controversias, serán resueltas por el Comisionado del Torneo y en segunda instancia por el directorio de ARUSA, sin ulterior recurso.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL