



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

BASES TORNEO APERTURA 2019

MENORES HONOR

El Torneo Apertura 2019 ARUSA, en modalidad Rugby XV se regirá por las normas contenidas en el Reglamento de World Rugby.

El Torneo Apertura 2019 ARUSA se realizará entre los meses de marzo a Arbil. En total consta de 5 fechas regulares mas final, quedando la primera fijada para el 17 de marzo para equipos de la Región Metropolitana e invitados. Las fechas quedan calendarizadas de la siguiente forma:

Fecha Regular 1	17 de marzo
Fecha Regular 2	24 de marzo
Fecha Regular 3	31 de marzo
Fecha Regular 4	7 de abril
Fecha Regular 5	14 de abril
Finales	28 de abril

1. Equipos participantes

Para el torneo Apertura 2019 de División Honor Menores participan los clubes/colegios de Rugby Masculino modalidad XV, pertenecientes a la región Metropolitana e invitados.

1.1 Criterios de participación:

- Debe ser un club/colegio con su situación de pagos regularizada, tanto de la deuda histórica, como de la temporada 2019.
- Ser un equipo con sede en Santiago.
- Debe contar con plantel de 20 jugadores como mínimo (Menores de 18 años).
- Debe haber llenado su formulario de inscripción de club/ colegio.



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

1.2 Equipos participantes: diez equipos inscritos en M18, doce equipos inscritos en M16 y M14

M18	M16	M14
Stade	Stade	Stade
UC	UC	UC
PWCC	PWCC	PWCC
Cobs	Cobs	Cobs
Saint George	Saint George	Saint George
Sporting	Sporting	Sporting
Dobs	Dobs	Dobs
Old Boys	Old Boys	Old Boys
Old Reds	Old Reds	Old Reds
CD Alumni	CD Alumni	Alumni SC
	Old Locks	Old Locks
	Old Gabs	All Brads

1.3 Equipos invitados: La invitación es dirigida a equipos de regiones, enviada directamente desde la administración. Se considera únicamente equipos ubicados a una distancia en que el viaje no sea mayor a dos horas de trayecto.

1.4 Regiones involucradas: Metropolitana y VI Región.

***Partidos Bilaterales:** Se recomienda coordinar partidos con categorías menores M12 - M6 previo al partido de la fecha de sus categorías M14-M18. Se debe coordinar entre ambos equipos con una semana de anticipación.

2. Requerimientos de organización

Cada fecha será organizada por la asociación con apoyo de los clubes/colegios locales. Es necesario para el buen desarrollo de cada una de estas fechas que se cuente con los ítems a continuación:

2.1 Encargado de menores: debe ser confirmado a través del formulario de inscripción antes del 01 de febrero de 2019. Esta persona será el único representante válido y su función será mantener la comunicación entre el club/colegio y la organización del torneo para transmitir información oficial como: Fixture, cambios de horario, licenciamiento de deportistas, modificación de partidos, notificación de decisiones, acuerdos, instrucciones, sanciones, noticias, etc. Cualquier comunicación que no sea el encargado de menores **NO será considerada como oficial**. El encargado de menores puede ser modificado en cualquier momento del torneo, para esto se debe solicitar por escrito ya sea por el encargado de menores reconocido en ese momento o bien por el director deportivo del club/colegio.



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

2.1.1 Árbitros: se pide como mínimo la inscripción de un referee por equipo inscrito, quien deberá estar disponible durante las 5 fechas regulares del torneo.

2.2 Inscripciones de los clubes y equipos participantes: Es obligación de los equipos inscritos definir la modalidad de pago y debe ser pactada antes de iniciar la temporada con su debida documentación.

2.2.1 Cuotas obligatorias:

- Inscripción
- Licenciamiento

2.2.2 Servicios opcionales:

- Capacitación
- Seguro médico Deportivo MEDS

2.3 Definir partidos de local: Los equipos deben informar antes del 08 de marzo a través del encargado de menores (registrado a esa fecha en ARUSA), su decisión sobre los partidos de local que tienen durante el torneo. Deben indicar claramente día y horario en que jugará el equipo, información que será enviada a todos los clubes participantes. **Únicamente se reciben cambios de horario y/o cancha con 7 días de anticipación, previamente aceptado por el equipo contrario; puesto que, si se hacen cambios con menos tiempo del plazo indicado, se arriesga la disponibilidad del Staff (planilleros, kinesiólogos y referees), por lo que en caso de que no se tenga disponibilidad del staff, el club local debe hacerse responsable de buscar quién cubra y de los costos de su contratación.**

2.3.1 Horarios:

2.3.2 Cancha: La cancha debe contar con las condiciones mínimas para la práctica del Rugby:

- Pintado según las leyes de World Rugby
- Postes y cubre postes
- Eliminar cualquier elemento que ponga en peligro la integridad de los jugadores.

2.3.3 Balones: Tener disponibles un número suficiente de balones #5 para la disputa del encuentro (mínimo de 3 para el partido de XV).

2.3.4 Kinesiólogo y seguridad médica: todas las canchas deben contar con las medidas mínimas obligatorias; médico/ paramédico/ kinesiólogo, cuello y camilla rígida. Es responsabilidad de la organización contar con Paramédico o Kinesiólogo en cancha para poder iniciar el partido. La exigencia mínima de la organización para el torneo es que los clubes/colegio tengan presente en cancha cuello y camilla rígida a disposición de los equipos antes y durante los partidos. **La instrucción a los referees del torneo es no comenzar un partido si es que no existen las garantías mínimas de seguridad en cancha.**

2.3.5 Encargado de Localía: El club/colegio local debe designar una persona responsable en todo momento de la comunicación entre el Club Local y el resto de las personas involucradas en el evento (árbitros, otros equipos, personal,



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

etc.), quien debe velar en todo momento por el buen desarrollo del encuentro y porque se cumplan los valores del Rugby, tanto dentro como fuera de la cancha.

2.3.6 Cancha alternativa en caso de lluvias: El lunes anterior a los partidos programados para el fin de semana, la organización revisará los reportes climatológicos del fin de semana para poder tener un plan de acción a seguir en caso de que exista alta probabilidad de lluvia. Ante esta situación, la organización informará a los clubes que son locales para que tomen alguna de las siguientes medidas:

- Ofrecer ceder la localía al equipo rival en caso de que éste disponga cancha que pueda ser usada con lluvia.
- Cambiar la cancha designada por otra que sí permita ser usada, independientemente del estado de tiempo.
- Coordinar fecha recuperativa con el club/colegio, se puede postergar para un máximo de dos semanas desde la suspensión del partido.

En caso de suspender el partido debe ser notificado a la organización con 24 horas de anticipación.

3. Jugadores

Es obligación licenciar a los deportistas antes de ingresar a un partido oficial. Los equipos que incluyan deportistas que no están debidamente licenciados serán sancionados con WO en ese partido con todo lo que implica: Pérdida de puntos, además de pasar por el tribunal de Disciplina. Si esta situación se reitera el equipo será expulsado del campeonato.

3.1 Licenciamiento de deportistas: la inscripción de jugadores en el campeonato se hará mediante licenciamiento otorgado por la organización del torneo. Los clubes/colegios deben enviar antes del 8 de marzo un listado con todos los jugadores que van a inscribir. Los clubes podrán ampliar su listado en cualquier momento del torneo (No aplica para la primera fecha del torneo). La inscripción se podrá hacer hasta las 11:00 horas del viernes de la misma semana del partido. Todo jugador inscrito de esta manera podrá participar inmediatamente de los partidos del Club. Los jugadores que no estén debidamente licenciados no podrán ser incluidos en la nómina de jugadores a inscribir en un partido oficial de este torneo. **La falta de esta norma será informada al tribunal de disciplina quienes sancionarán de acuerdo con reglamento vigente.** Es necesario que los datos de los jugadores estén completos para autorizar la licencia, en caso contrario el licenciamiento del jugador quedará en estado pendiente.

3.2 Categorías y edades:

- **M18** - En esta categoría solo podrán jugar los deportistas que cumplan hasta 18 años de edad durante el presente año de competencia.
- **M16** - En esta categoría solo podrán jugar los deportistas que cumplan hasta 16 años de edad durante el presente año de competencia.



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

- **M14** - En esta categoría solo podrán jugar los deportistas que cumplan hasta 14 años de edad durante el presente año de competencia.

***Casos especiales:**

Solo en categoría M18 se puede tener un máximo de 2 jugadores M19, con previa notificación a la organización y con el consentimiento del entrenador del equipo visitante. En este caso el otro equipo puede igualar la cantidad de M19 en cancha.

Si un equipo es sorprendido haciendo jugar a un deportista nacido sobre el año correspondiente a la categoría sin avisar, este perderá automáticamente el partido por W.O. Si esta situación se reitera el equipo será expulsado del campeonato.

4. Modalidad del torneo

El Torneo Apertura 2019 no define ascensos ni descensos.

- 4.1 Fase clasificatoria:** son las primeras 5 fechas del torneo, programadas del 17 de marzo al 14 de abril 2019. Se divide en dos grupos en modalidad todos contra todos sólo IDA de acuerdo con el fixture entregado a los clubes.

M18		M16		M14	
Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1	Grupo 2
Old Boys	Cobs	Old Boys	Cobs	Old Boys	Cobs
CD Alumni	Dobs	CD Alumni	Dobs	Alumni SC	Dobs
UC	Sporting	UC	Sporting	UC	Sporting
Saint George	PWCC	Saint George	PWCC	Saint George	PWCC
Stade	Old Reds	Stade	Old Reds	Stade	Old Reds
bye	bye	Old Locks	Old Gabs	Old Locks	All Brads

Finales del Torneo:

Se jugará una final directa el día 28 de Marzo luego de las 5 fechas de fase regular.

Copa Oro - 1 lugar grupo 1 vs 1 lugar grupo 2

Copa Plata - 2 lugar grupo 1 vs 2 lugar grupo 2

Copa Bronce - 3 lugar grupo 1 vs 3 lugar grupo 2

Copa Estimulo - 4 lugar grupo 1 vs 4 lugar grupo 2



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

5. Reglamento del torneo

5.1 Tiempo de juego y descansos: siempre y cuando se juegue XV a Side los tiempos se mantendrán de la siguiente manera de acuerdo con cada categoría:

- **M14:** 2 tiempos de 25 min, entre tiempo 5 minutos, tarjeta amarilla 7 min.
- **M16:** 2 tiempos de 30 min, entre tiempo 6 minutos, tarjeta amarilla 7 min.
- **M18:** 2 tiempos de 35 min, entre tiempo 8 minutos, tarjeta amarilla 10 min.

*Si se llegara a jugar otra especie de modalidad, tanto la duración del partido como los periodos a jugar serán definidos entre los entrenadores de los equipos participantes y el referee designado.

El árbitro controla el tiempo, pero puede delegar la tarea según considere necesario, en cuyo caso el árbitro señalará todas las detenciones. En partidos sin controlador de tiempo oficial si el árbitro tiene dudas respecto del tiempo correcto el árbitro consultará a uno o ambos árbitros asistentes y podrá consultar a otras personas, pero solamente si los árbitros asistentes no lo pueden ayudar.

Un tiempo termina cuando la pelota queda muerta después del tiempo cumplido salvo que:

- a) Un scrum, lineout o puntapié de reinicio después de un try o anulada, otorgados antes del tiempo cumplido, no se hayan completado y la pelota no haya vuelto al juego general. Esto incluye cuando el scrum, lineout o puntapié de reinicio se efectúan incorrectamente.
- b) El árbitro otorga un free-kick o penal.
- c) Un penal se pateo directamente al touch sin que la pelota haya sido primero pateada corta y sin que la pelota toque a otro jugador.

5.2 Puntajes: Cada partido del torneo entrega puntos de acuerdo con el resultado obtenido en el mismo:

- **Partido ganado:** Se asignan 4 puntos al equipo que gane un partido.
- **Partido empatado:** Se asignan 2 puntos a cada uno de los equipos del partido.
- **Partido perdido:** Se asignan 0 puntos al equipo que pierda un partido.

5.2.1 Puntos bonus: Adicional a los puntos que se obtienen por ganar, empatar o perder un partido, existen dos formas de obtener puntaje adicional para cada equipo.

- **Bono por try:** Se asignará 1 punto de bonificación a los equipos que logren marcar 4 o más tries en un partido, independiente del resultado.
- **Bono por derrota:** Se asignará 1 punto de bonificación al equipo que pierde el partido. Esta bonificación es independiente del resultado obtenido en el partido por una diferencia igual o menor a 7 puntos en el marcador, en relación con los anotados por el equipo ganador del encuentro.



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

5.3 Tabla de posiciones: Se utilizará la tabla de posiciones como instrumento para ir acumulando los puntos de cada partido durante el torneo jugado por los diferentes equipos participantes.

5.3.1 Igualdad de puntajes al término de la etapa de grupos: En el caso de producirse una igualdad en el puntaje final obtenido por dos o más equipos en la etapa clasificatoria, los lugares en la tabla de posiciones se definirán de acuerdo con 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. La forma de revisar este punto es la siguiente:
- Total 2 equipos con igualdad de puntaje; el ganador del partido entre ambos es quien queda mejor ubicado en la tabla de posiciones.
 - Total 3 equipos o más con igualdad de puntaje; se verá el rendimiento de los equipos empatados, tomando en cuenta solo los partidos disputados entre ellos. Se darán:
 - 2 puntos por partido ganado
 - 1 punto por partido empatado
 - 0 puntos por partido perdido

Los clubes que en situación de empate que luego de este ejercicio resulten con mayor puntaje serán quienes puedan acceder a las siguientes etapas del torneo.

- b) Mayor cantidad de partidos ganados
- c) Mayor cantidad de puntos bonus obtenidos
- d) Mejor diferencia de puntos en todos los partidos del grupo (tantos a favor menos tantos en contra).
- e) Mayor cantidad de puntos en todos los partidos del grupo.
- f) Menor cantidad de expulsados en todos los partidos del grupo.
- g) Sorteo mediante moneda al aire, llevando a efecto por los managers de los equipos involucrados.

5.3.2 Desempate de semifinales y finales: En los partidos de Semifinales y Finales, un partido no puede finalizar en empate. En caso de que alguno de los partidos de Semifinales y Finales, luego de los 80 minutos reglamentarios finalice en igualdad de puntaje entre los equipos, el partido debe ir a alargue. La forma de desempate será jugar dos tiempos adicionales de 10 minutos cada uno con punto de oro, es decir, el partido se termina de inmediato una vez que alguno de los equipos marque cualquier tipo de punto en el tiempo de alargue (try, penal o drop). En el caso de mantenerse en igualdad, se procederá al desempate a través de penales a los palos de acuerdo con siguiente orden sucesivo de acontecimientos:



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

- 1) El referee definirá los palos en los cuales se realizará el desempate.
- 2) Los kicks se harán con tee a la altura de los 22 metros, frente a los palos.
- 3) Se realizará sorteo para definir qué equipo comienza pateando.
- 4) Sólo pueden patear jugadores que hayan estado en cancha al momento del término del partido.
- 5) Los kicks se irán alternando uno a uno con diferentes jugadores de cada equipo.
- 6) A la primera diferencia lograda luego de tener 1 kick de cada equipo, quien logre dicha diferencia a favor será el equipo ganador del encuentro.
- 7) Se mantendrán kicks alternando uno a uno hasta lograr la diferencia. Los jugadores se podrán repetir en caso de que habiendo pateado todos, se mantenga la igualdad.

5.4 Nómina:

Los equipos podrán presentar una nómina de hasta 25 jugadores por partido, la cual deben presentar a la mesa de control 15 minutos antes de dar inicio al encuentro, en la cual debe incluir deportistas debidamente licenciados con la asociación.

5.4.1 Inscripción de jugadores: todos los jugadores del encuentro deben colocar # de posición, # de camiseta, nombre, apellido y RUT, en la hoja otorgada por la mesa de control. No se permitirá que 2 jugadores ingresen con el mismo número de camiseta en un mismo partido. Cada equipo inscribirá 15 titulares y hasta un máximo de 10 reservas. Para inscribir 10 reservas en total, se debe incluir entre los mismos a jugadores que estén capacitados a jugar como primera línea.

- **15 o menos:** deben inscribirse mínimo 3 primeras líneas como mínimo.
- **16,17 o 18:** deben inscribirse 4 primeras líneas como mínimo.
- **19,20,21 o 22:** deben inscribirse 5 primeras líneas como mínimo.
- **23:** el jugador 23 debe inscribirse como primera línea.

5.4.2 Alineación indebida: en caso de que un deportista no realice el proceso de licenciamiento correspondiente y participe del encuentro el equipo que incurra en la sanción pierde el partido por WO con todo lo que implica (Multa y pérdida de puntos).

5.4.3 En caso de menos de 15 jugadores en cancha: equipo rival debe igualar cantidad de jugadores.

5.5 Cambios:

Todos los cambios sin excepción se realizarán en pelota muerta, previa notificación en mesa de control para que sea registrado en la planilla y después de haberlo notificado al referee del partido. Se dispondrá de papeletas de cambio para facilitar esta tarea, en donde se podrá anotar con anticipación el cambio a realizar, indicando el jugador que ingresa y sale en el respectivo cambio.

5.5.1 Cambios definitivos: en caso de que un jugador que salga por lesión o TEC, el deportista no podrá volver a la cancha.



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

5.5.2 Cambios temporales: solo los cambios temporales permiten por herida sangrante o primera línea, permiten que un jugador que ya ha salido vuelva a ingresar a la cancha. Un jugador que presente herida abierta y/o sangrante, deberá abandonar la cancha para ser atendido, sin considerarse como cambio definitivo. El jugador cuenta con 15 minutos (tiempo corrido) para retornar con la herida curada. Si así no lo hiciera el reemplazo será considerado como definitivo y por lo mismo será contabilizado dentro de los cambios permitidos al equipo.

5.5.3 Si un jugador sufre una lesión durante un partido y el equipo no posee más cambios disponibles, podrá reingresar un jugador que ha sido sustituido previamente o si es una primera línea en caso de falta de estos en el juego.

5.6 Suspensión de partidos:

5.6.1 Walk over (WO): si un equipo no se presenta a jugar perderá por WO, el árbitro del partido determinará la “no presentación” del equipo al encuentro. Para esto el árbitro esperará que hayan transcurrido como mínimo 15 minutos desde la hora de inicio del partido, determinada por el llamado del árbitro a los equipos respectivos para la realización del partido. La sanción implica -5 puntos en la tabla general, marcador de 28-0, más multa en dinero que será determinada por el directorio de ARUSA, dicho monto no podrá ser inferior a \$100.000 ni mayor a \$300.000, adicional tienen que cancelar los gastos incurridos por el equipo afectado por la inasistencia (tercer tiempo, arriendo de cancha, traslados, árbitro, planillero, kinesiólogo y todo otro gasto del torneo), gastos que deben estar respaldados. Con 3 WO el equipo queda eliminado del torneo.

Los clubes que se vean afectados por la no concurrencia del equipo rival sumarán 5 puntos como ganadores en la tabla de posiciones, pudiendo elegir su marcador entre:

- puntaje base de 28-0 (incluye punto bonus)
- promedio de los puntos obtenidos (tantos a favor menos tantos en contra) en los partidos anteriores.

Cualquiera que resulte mayor y prefiera el equipo afectado.

5.6.2 Abandono: Si un equipo rehúsa a jugar o abandona un partido que se está jugando, sin el consentimiento previo del árbitro del encuentro, se entenderá que ese equipo no obtiene puntos y su rival obtendrá los puntos que le correspondan por haber ganado el encuentro. El equipo declarado ganador, mantendrá los puntos marcados y no se le considerarán los puntos en contra, pero no se le asignarán puntos marcados. A su vez, el equipo declarado perdedor mantendrá los puntos recibidos en contra, pero no se le considerarán los puntos a su favor. La continuidad de la participación del equipo que haya hecho abandono de un partido o se haya negado a jugarlo, se definirá por la organización del torneo. Sin perjuicio de ello, rigen las mismas multas establecidas por el WO.



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

- 5.6.3 Suspensión:** En caso de suspensión o partido recuperativo se debe anticipar con mínimo 48 horas y se debe recuperar en un máximo de dos semanas o en una fecha libre, si no, el equipo que suspendió el partido tiene WO. Equipo que solicita la suspensión pierde localía. Si un encuentro es suspendido por el árbitro, se utilizarán los procedimientos descritos en la ley 5.7.d (World Rugby). Esto es:
- a) Si el encuentro es suspendido en el entretiempo o durante la segunda fracción, se mantendrá el resultado.
 - b) Si el encuentro es suspendido en el transcurso de la primera fracción, se actuará como sigue:
 - 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.
- 5.6.4 Cambio de fecha de un partido:** Si un encargado de menores solicita cambiar la fecha de partido, debe recuperarse dentro de las próximas dos semanas siguientes o en una fecha libre. El equipo que solicita cambio de fecha pierde la localía.

5.7 Tribunal de disciplina:

5.7.1 Tarjetas amarillas:

- **3 tarjetas amarillas en fase regular:** Si un jugador dentro de la fase regular del torneo acumula 3 tarjetas amarillas, este será sancionado con 1 fecha de suspensión.
- **2 tarjetas amarillas en la misma fecha:** Si un jugador durante un partido recibe dos tarjetas amarillas, lo que equivale a una tarjeta roja, este será automáticamente sancionado con 1 fecha de suspensión.

5.7.2 Tarjetas rojas: Si un jugador durante un partido recibe una tarjeta roja directa, este será automáticamente sancionado con 1 fecha de suspensión. El referee efectuará un informe del incidente, el cual pondrá a disposición del Tribunal de disciplina donde se evaluará las fechas de suspensión que ameritan dicho incidente.

Si un equipo es sorprendido nominando a un jugador previamente suspendido, este perderá por WO y si se reitera esta falta será expulsado del campeonato.

5.8 Tercer tiempo: Siendo esta costumbre una de las principales bases que tiene el rugby como deporte, fomentando la amistad y la camaradería, el equipo local hará lo necesario para que, una vez finalizados los encuentros, se reúnan todos los jugadores, entrenadores y referee. Deberá procurarse que se ofrezcan bebidas y alimentos al equipo visitante.



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

5.9 Arbitraje:

Cada partido será dirigido por un árbitro central y 2 jueces de touch/ árbitros asistentes, designados previamente por la organización.

5.9.1 Árbitro central: El árbitro es designado por el organizador del partido. Si por algún motivo el árbitro no se presenta los dos equipos se ponen de acuerdo en un árbitro. Si no se pueden poner de acuerdo el equipo local designará un uno. En el caso que el árbitro está imposibilitado de terminar el partido, el reemplazante del árbitro es designado siguiendo las instrucciones del organizador del partido. Si el organizador del partido no ha dado instrucciones, el árbitro designará al reemplazante. Si el árbitro no lo puede hacer el equipo local designará un reemplazante.

- **Charla previa:** Los equipos permitirán un espacio al referee antes de iniciar el partido para realizar una charla en donde tienen oportunidad de realizar dudas o consultas al referee designado.
- **Sorteo:** El árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes tira una moneda y el otro capitán elige para ver quién gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si efectúa la salida de mitad de cancha o elige lado. Si el ganador del sorteo elige lado el oponente debe hacer la salida de mitad de cancha y viceversa.

5.9.2 Jueces de Touch/Árbitros asistentes: Los árbitros asistentes y jueces de touch son responsables de señalar touch, touch-in-goal y si un puntapié al goal tuvo éxito o no. Además, los árbitros asistentes brindarán asistencia al árbitro, según él lo disponga, incluyendo los informes por juego sucio.

5.9.3 Mesa de Control

- **Fotografía:** en cada partido, el encargado de mesa de control tomará una foto a cada uno de los equipos y a los referees designados. Los equipos deben estar disponibles para esta fotografía y la no disponibilidad de un equipo a la misma será informada al tribunal de disciplina.

5.10 Equipamiento: Los equipos deben presentarse correctamente uniformados y con las camisetas numeradas, cada una con números distintos entre sí. En el caso que dos equipos tengan camisetas de un mismo color, o que a juicio del árbitro sean de colores semejantes que puedan provocar confusión, el equipo local debe utilizar una camiseta de recambio. En el caso de playoffs, se realizará sorteo entre los equipos para determinar quien debe jugar con la camiseta alternativa. Se exigirá que todos los jugadores tengan las mismas medias (no se aceptan medias cortas) y que los shorts sean todos iguales. El incumplimiento de esta norma faculta al árbitro del encuentro y a la organización del torneo a prohibir el ingreso del jugador que esté en falta con esta norma. Todos los equipos deben inscribir los colores de camiseta, short y medias a utilizar en el torneo, tanto la oficial como la alternativa. Es obligación en este torneo contar con camiseta alternativa para poder participar.



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

5.11 Leyes del juego: todos los partidos se jugarán de acuerdo con las leyes del juego aprobadas por World Rugby. En caso de diferencias en la interpretación, el texto en idioma inglés tanto de las Leyes del Juego como del Handbook será la interpretación correcta y final. Para evitar dudas, se deja expresamente establecido que en este Torneo se aplicarán las modificaciones a las Leyes de Juego establecidas por World Rugby.

5.11.1 Reglamento WR: se deja el enlace que direcciona al portal de leyes World Rugby. <https://laws.worldrugby.org>

5.11.2 Especificaciones de Reglamento MENORES:

SCRUM

Los scrums serán sin oposición si alguno de los equipos no tiene suficientes primeras líneas o si el árbitro así lo dispone por seguridad de los jugadores.

Protocolo de ingreso al scrum: Los jugadores formaran a la secuencia de cuclillas, tomarse, ya.

Especificaciones por categoría:

- **M14:**
 - Con el propósito de permitir una práctica segura, no se permite el empuje ni el giro del scrum.
 - El octavo se puede levantar y salir jugando, pero no puede embestir.
 - El octavo deberá formar entre ambas segundas líneas.
 - Los jugadores podrán disputar la posesión de la pelota en el scrum que solo puede hookear el hooker.
 - No se encuentra permitido empujar, ni desplazar la formación.
 - Un jugador no debe retener la pelota intencionalmente en el scrum una vez que lograron el control de esta.
 - Si esta actitud persiste después de que el referee indicó jugar la pelota, se deberá cortar el juego y reiniciarlo con un scrum a favor del equipo no infractor.

- **M16 y M18:**
 - El scrum es con empuje y disputa, tanto los pilares como el hooker pueden hookear y el empuje de este no debe superar los 1.5 metros.
 - Cuando un jugador primera línea deje el área de juego ya sea por lesión o suspensión temporal o definitiva el árbitro preguntará en ese momento si el equipo puede continuar con scrums con oposición.
 - Si el árbitro es informado de que el equipo no podrá disputar el scrum el árbitro ordenará scrums sin oposición.
 - Si el jugador retorna o ingresa otro jugador primera línea se podrá volver a los scrums con oposición, siempre y cuando el equipo no posea en la banca un jugador capacitado para jugar de primera línea.



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

LINE OUT

Especificaciones por categoría:

- **M14:**
 - Esta situación de juego se realiza con las mismas reglas establecidas por la World Rugby, solo que no está permitido levantar al saltador.
- **M16 y M18:**
 - Esta situación de juego se realiza con las mismas reglas establecidas por la World Rugby.

MAUL

Especificaciones por categoría:

- **M14:**
 - El Maul está permitido en todas las categorías del rugby infantil, dentro de esta categoría este no podrá avanzar más de 2 metros.
- **M16 y M18:**
 - Está permitido en todas las categorías de rugby juvenil y se efectuara con las mismas leyes establecidas por la World rugby

5.12 Otros temas no especificados en las bases: cualquier situación no prevista en estas bases, o situaciones que lleven a dudas o controversias, serán resueltas por la organización del torneo y en segunda instancia por el directorio ARUSA, sin ulterior recurso.

5.13 Fechas relevantes: Los Rugby Challenge es un Torneo oficial que se lleva a cabo en paralelo en modalidad de partidos con tiempo disminuidos. Serán realizados en las fechas libres del Torneo Apertura 2019 y son instancias para recuperar partidos pendientes.

5.13.1 Fecha límite de registro de clubes y equipos: 01 de febrero

5.13.2 Fecha límite de inscripción de jugadores: 08 de marzo

5.13.3 Fecha límite de confirmación de localías: 08 de marzo

6. Código de conducta y buenas prácticas antes durante y después de un partido.

Los equipos que participan son responsables de la conducta de sus jugadores, miembros del equipo y otras personas que asistieron con su equipo a los partidos. Su conducta debe ser del más alto nivel dentro y fuera de la cancha. Cada equipo participante acepta y se compromete a cumplir con las disposiciones y requisitos de las normas disciplinarias del torneo y las decisiones hechas en virtud de este.

6.1 Antes del partido:



ASOCIACIÓN
DE RUGBY
SANTIAGO

- Tener lista la cancha con las condiciones mínimas para la práctica del Rugby:
 - Pintado según las Leyes de World Rugby.
 - Postes y Cubrepostes.
 - Eliminar cualquier elemento que ponga en peligro la integridad de los jugadores.
- Coordinar la asistencia de ambulancia.
- Recibir al equipo visitante.
- Recibir al cuerpo arbitral.
- Proveer hidratación para árbitros y equipo visitante.
- Avisar de cualquier eventualidad que pueda alterar la disputa de un partido o torneo con el tiempo suficiente para buscar alternativas.

6.2 Durante el partido:

- Tener disponibles un número suficiente de balones para la disputa del encuentro (mínimo de 3 para el partido de XV's).
- Tener un mínimo de 2 personas encargadas de ir a recoger los balones para evitar la pérdida de estos.
- Tener una persona responsable en todo momento de la comunicación entre el club/colegio local y el resto de las personas involucradas en el evento (árbitros, otros equipos, personal, etc.).
- Velar en todo momento por el buen desarrollo del encuentro y por que se cumplan los valores del Rugby, tanto dentro como fuera de la cancha.

6.3 Después del partido:

- Recoger toda el área y asegurarse de la limpieza del campo y alrededores.
- Ofrecer un TERCER TIEMPO al equipo visitante y el cuerpo arbitral. Este punto es muy importante y distintivo de nuestro deporte.