



BASES TOP 8 E INTERMEDIA

I. EQUIPOS PARTICIPANTES

De acuerdo con la clasificación de la temporada 2018, los equipos participantes del torneo TOP 8 son, en orden alfabético, los siguientes:

COBS, OLD BOYS, OLD JOHNS, OLD MACKS, OLD REDS, PWCC, TRONCOS y UNIVERSIDAD CATÓLICA. Todos estos equipos deben presentar en paralelo un equipo Intermedia que jugará las 14 fechas como partido previo al programado por el Torneo TOP 8.

II. REQUISITOS EQUIPOS PARTICIPANTES

Todos los equipos participantes aceptan los requisitos necesarios para participar en el torneo entre los cuales se detallan los siguientes puntos:

A. RUGBY MANAGER

Definir antes del 01 de mayo del 2019 al Rugby Manager del Club. Esta persona será el único representante válido para la organización del torneo (de ahora en adelante ARUSA), y su función será el mantener la comunicación entre el Club y ARUSA. Entre las diferentes comunicaciones oficiales, podemos encontrar la entrega de información relacionada al torneo como fixture, cambios de horarios, detalle de jugadores inscritos para licenciar en el torneo, modificación de partidos en el 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 hasta ser validada por el mismo Rugby Manager. En el caso de necesitar modificar al Rugby Manager por un período de tiempo o bien de manera definitiva, se debe comunicar esta situación a ARUSA ya sea a través del Rugby Manager vigente o del presidente del Club.

B. REFEREE MANAGER

Siendo el referato una parte muy importante del juego, es que se le entrega un nivel de administración independiente a otros temas del Club. Para cumplir con este trabajo, se requiere que los clubes presenten a una persona que esté a cargo del referato en el Club, quien será reconocido como Referee Manager. Su función más importante es mantener constante comunicación entre el área de referato de ARUSA y los referees inscritos por el Club, además de comunicar semanalmente la disponibilidad de cada referee que su

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



club ha inscrito y lograr administrar internamente todo lo relacionado con el referato. Cada club será responsable de informar al área de referato de ARUSA (área técnica o administrativa) hasta las 13:00 hrs del lunes de cada semana, la disponibilidad o problemas que pueda tener cada uno de sus referees inscritos. Posterior a esto no se consideran válidas las excusas que pueda presentar frente a la no disponibilidad de sus referees para los partidos de cada fecha.

C. **FOTOGRAFÍA ANTES DE LOS ENCUENTROS**

Se exige por norma estar disponible antes del inicio del partido a sacarse una foto con todo el equipo que ingresa jugando. Dicha foto será solicitada por el planillero de ARUSA.

D. **INSCRIPCIÓN DE OFICIALES DE PARTIDO EN EL TORNEO**

Cada Club debe inscribir referees para que queden a disposición del área de referato para ser designados a los diferentes partidos de torneos oficiales que administra ARUSA. Estos referees deben estar disponibles al menos en el número mínimo exigido (un referee por cada categoría inscrita en torneos oficiales de ARUSA) y el no cumplimiento a dicha exigencia pone en falta al Club de acuerdo a estas Bases. Se manejará como base de referees inscritos al listado que el área de referato maneje del torneo anterior, la que puede ser modificada en cualquier momento por el Club.

E. **LICENCIAMIENTO JUGADORES**

Para poder participar, se exige que la inscripción de jugadores en el torneo se haga mediante licenciamiento otorgado por ARUSA. Desde el 2018, por ser un torneo Federado, se exige además que los jugadores inscritos, tengan su licencia de jugador federado al día, licenciamiento que cada jugador debe realizar de manera directa con la Federación de Rugby de Chile, quienes nos comunicarán los listados de jugadores habilitados a jugar semanalmente.

Los clubes deben enviar antes del inicio del torneo un listado con los jugadores a inscribir. Este listado se puede ampliar desde el inicio del torneo hasta el término de la fase regular de partidos, quedando absolutamente prohibido el inscribir jugadores en etapa de Playoffs. Se define como fecha tope de inscripción el día y hora del último partido jugado por el Club antes de pasar a etapa de Playoffs.

El licenciamiento debe ser realizado en tiempo y forma, entendiéndose que, para poder estar habilitados para los partidos del fin de semana, los jugadores deben inscribirse como máximo hasta el viernes anterior al partido, con horario tope de las 11:00 am, y para que se considere la solicitud de licenciamiento, sus datos deben venir

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



completos y sin errores, según formato solicitado por ARUSA. Se debe entregar al menos completos los datos obligatorios para su inscripción (primer nombre, segundo nombre, apellido paterno, apellido materno, rut, fecha de nacimiento, correo electrónico, teléfono de contacto, sistema de previsión de salud con nombre Isapre/Fonasa, y definición de seguro médico contratado de manera personal).

F. DEFINICIÓN DE LOCALIAS

1. CANCHA Y HORARIOS PARA PARTIDOS DE LOCAL

Para poder participar en el torneo, los clubes deben definir la cancha en que jugarán sus partidos de local, además de definir el día y horario a jugar según el fixture oficial del torneo. No es requisito que la cancha sea propia, pero sí que aseguren un campo de juego habilitado para el rugby para los partidos de local. Esta información debe ser entregada antes del inicio del torneo, sólo pudiendo ser modificada con autorización del club contrario y ARUSA o bien por situaciones de fuerza mayor que deben ser visadas por ARUSA para ser consideradas como tales.

2. 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 el caso que exista alta probabilidad de lluvia para el día de los partidos programados. Ante esta situación, la organización informará a los clubes que son locales ese fin de semana para que tomen algunas de las siguientes medidas:

1. Ofrecer ceder localía al equipo rival en caso de que éste disponga cancha que pueda ser utilizada a pesar de la lluvia pronosticada.
2. Cambiar la cancha designada por otra que permita ser utilizada independientemente del estado del tiempo.
3. Reservar una cancha alternativa que será utilizada sólo en el caso que el Club local se vea obligado a modificar la cancha original en los horarios originalmente designados.

En cualquiera de los casos anteriores, será el Club local el responsable de los costos de estos cambios, quedando como límite el tiempo de 24 horas previo al horario y día del partido programado para poder optar a la tercera opción en donde se



debe definir si se juega en la cancha alternativa reservada o en la originalmente designada para el partido.

III. FORMATO DE TORNEO Y FIXTURE

El formato de torneo para la temporada 2019 es de todos contra todos, ida y vuelta. Desde el 11 de mayo al 27 de octubre, en donde se jugarán las finales del Torneo. Las diferentes etapas del torneo son las siguientes:

G. ETAPA CLASIFICATORIA

Se denomina etapa clasificatoria a los partidos del grupo jugados desde el 16 de junio al 8 de septiembre, es decir las 14 fechas programadas de torneo en que todos los equipos se miden entre sí para definir las posiciones del 1 al 8 entre los participantes. Esto es tanto para TOP 8 como INTERMEDIA.

H. PLAYOFFS

Se denomina playoffs a los partidos jugados posterior a la etapa clasificatoria. Las fechas para los playoffs son entre el 28 de Septiembre y 6 de octubre del presente año. En este torneo los equipos que avanzan a playoffs son los 4 mejor ubicados en la tabla de posiciones luego de terminadas las 14 fechas, más el séptimo clasificado en la misma tabla de posiciones. Los recintos y horarios para los respectivos partidos de la fase de playoffs los determinará ARUSA. Los partidos programados para estos equipos se encuentran en el siguiente detalle:

1. SEMIFINALES CAMEPONES

A jugarse el sábado 28 de septiembre, avanzan a semifinales del torneo los cuatro equipos mejor clasificados enfrentándose en un partido definitorio el primero contra el cuarto y el segundo contra el tercero. El detalle de la programación es como sigue:

Detalle	Equipo	vs	Equipo
Semifinal 1 TOP 8	1ro clasificado	vs	4to clasificado
Semifinal 2 TOP 8	2do clasificado	vs	3ro clasificado
Semifinal Intermedia 1	1ro clasificado	vs	4to clasificado
Semifinal Intermedia 2	2do clasificado	vs	3ro clasificado



2. FINALES CAMPEONES

A jugarse el sábado 5 de octubre, avanzan a la final del torneo sólo los equipos que resulten como ganadores de sus partidos de semifinales. El detalle de la programación es como sigue:

Detalle	Equipo	vs	Equipo
Final TOP 8	Ganador semifinal 1	vs	Ganador semifinal 2
Final INTERMEDIA	Ganador semifinal 1	vs	Ganador semifinal 2

1. SEMIFINALES ASCENSO/DESCENSO

A jugarse el sábado 28 de septiembre, clasificará de la categoría TOP 8 el equipo ubicado en la séptima posición del torneo, y de la categoría PRIMERA a los equipos ubicados en la segunda, tercera y cuarta posición. El detalle de la programación es como sigue:

Detalle	Equipo	vs	Equipo
Semifinal Ascenso 1 PRIMERA/TOP8	7mo clasificado TOP 8	vs	4to clasificado PRIMERA
Semifinal Ascenso 2 PRIMERA/TOP8	2do clasificado PRIMERA	vs	3ero clasificado PRIMERA

2. FINALES ASCENSO/DESCENSO

A jugarse el sábado 5 de octubre, avanzan a la final del torneo sólo los equipos que resulten como ganadores de sus partidos de semifinales. El detalle de la programación es como sigue:

Detalle	Equipo	Vs	Equipo
Final Ascenso PRIMERA/TOP8	Ganador Semifinal Ascenso 1 PRIMERA/TOP8	Vs	Ganador Semifinal Ascenso 2 PRIMERA/TOP8



IV. REGLAMENTO DE TORNEO

I. PUNTUACIÓN PARTIDOS JUGADOS

Cada partido del torneo entrega los siguientes puntos que se acumulan en la tabla de posiciones de acuerdo con el resultado obtenido en el mismo:

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

J. PUNTOS BONUS PARTIDOS JUGADOS

Adicional a los puntos que se obtienen por ganar, empatar o perder un partido, existen 2 formas de obtener puntuación adicional acumulable en la tabla de posiciones. El detalle de los puntos a entregar es como sigue:

1. BONUS POR TRY

Se asignará 1 punto de bonificación a los equipos que logren marcar 4 o más tries en un partido, independiente del resultado del partido.

2. BONUS POR DERROTA

Se asignará un punto de bonificación al equipo que, habiendo perdido el encuentro, lo haga por una diferencia de 7 o menos puntos ante su rival.

K. TABLA DE POSICIONES ACUMULADA

Se utilizará la tabla de posiciones como instrumento para ir acumulando los puntos de cada partido durante el torneo en sus primeras 14 fechas. Tanto los puntos por partido ganado, perdido o empatado, como los puntos bonus y cualquier otra puntuación de castigo por incumplimiento según lo definido en estas bases, se acumulará en la tabla de posiciones para definir la ubicación de los equipos desde el 1 al 8 y con esto avanzar a los Playoffs o definir al equipo que desciende directamente a "PRIMERA" el 2020. Dicha tabla de posiciones junto a los resultados de cada semana, estarán disponibles en todo momento para a los participantes del torneo en la web de la asociación.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



Una vez terminadas las 14 fechas del torneo, se revisarán las posiciones en la tabla de posiciones para definir el ranking de los equipos para ubicarlos entre el primer y octavo lugar.

1. IGUALDAD DE PUNTAJES

En el caso de tener uno o más equipos con los mismos puntos en la tabla de posiciones, 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:

1. Ganador de los partidos jugados entre los equipos comprometidos.
2. Mayor cantidad de puntos en la tabla de posiciones, tomando en cuenta sólo los partidos jugados entre los equipos comprometidos.
3. Mayor cantidad de partidos ganados en el torneo.
4. Mayor cantidad de tries anotados en todos los partidos del campeonato.
5. Mayor cantidad de puntos bonus obtenidos.
6. Mejor diferencia de puntos en todos los partidos del torneo (tantos a favor menos tantos en contra).
7. Menor cantidad de expulsado en todos los partidos del torneo.
8. Sorteo mediante moneda al aire, llevado a efecto por los Rugby Managers de los equipos involucrados.

L. ASCENSO

Al ser una categoría que define el campeón de Chile y no existiendo en el formato actual una categoría superior a TOP 8, los equipos participantes no tienen opción de ascenso por lo que no corresponde en este torneo.

M. DESCENSO

La versión 2019 del TOP 8 tiene 1 descenso directo y 1 descenso potencial a la categoría inmediatamente inferior, denominada hoy en día como "PRIMERA". El detalle de cada uno es como sigue:

1. DESCENSO DIRECTO

El equipo que resulte octavo en la tabla de posiciones acumulada luego de las 14 fechas del torneo será el equipo



que descienda a “PRIMERA” en la versión 2019 de los torneos nacionales de clubes.

2. DESCENSO POTENCIAL

El equipo que resulte séptimo en la tabla de posiciones acumulada luego de las 14 fechas del torneo será quien avance a los playoffs a jugar los partidos correspondientes a las llaves de las Semifinales de Ascenso PRIMERA/TOP 8. El último cupo para la categoría TOP 8 para la temporada 2020 se lo adjudicará el equipo que resulte vencedor de las Finales de Ascenso PRIMERA/TOP 8 el día Sábado 4 de Octubre. Los equipos perdedores tanto en las fases de Semifinales de Ascenso PRIMERA/TOP 8 como en las Finales de Ascenso jugarán en la temporada 2020 en la categoría de PRIMERA.

Los equipos de INTERMEDIA TOP 8 jugarán en la temporada 2020 en los torneos de intermedia respectivos según la clasificación obtenida de su primer equipo.

N. DEFINICIÓN EN PARTIDOS DE PLAYOFFS

En los partidos de playoffs, es decir los partidos de semifinales y finales del torneo, un partido no puede finalizar en empate. En el caso que uno de los partidos de semifinales o finales del torneo, luego de los 80 minutos reglamentarios finalice en igualdad de puntaje entre los equipos, el partido deberá ir a alargue. La forma de alargue dependerá de la etapa de playoffs que se esté jugando:

1. EMPATE EN SEMIFINALES

La forma de desempate en alargue será jugar un primer tiempo adicional de 10 minutos con punto de oro, es decir, el partido termina de inmediato una vez que alguno de los equipos marque cualquier tipo de puntos en ese período de alargue (try, try penal, penal a los palos o drop). En el caso de mantenerse la igualdad luego del primer tiempo adicional, el equipo declarado ganador del encuentro será el que haya quedado en mejor ubicación en la tabla de posiciones general de las 14 primeras fechas.

2. EMPATE EN LA FINAL (aplica también a final en INTERMEDIA)

La forma de desempate en alargue será jugar un primer tiempo adicional de 10 minutos con punto de oro, es decir, el partido termina de inmediato una vez que alguno de los equipos marque cualquier tipo de puntos en ese período de

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



alargue (try, try penal, penal a los palos o drop). En el caso de mantenerse la igualdad luego del primer tiempo adicional, se jugará un segundo tiempo de adicional que se prolongará hasta que uno de los equipos marque puntos, diferencia que pondrá término al partido y definirá al ganador del encuentro.

De persistir el empate al término del tiempo adicional, los equipos patearán cinco penales. Cada uno será ejecutado por un jugador diferente elegidos por el capitán entre los jugadores que finalizaron el partido e informados al árbitro previamente a iniciar la serie. Los penales serán pateados por ambos equipos hacia los mismos palos, que determinará el árbitro, alternadamente cada equipo siendo el primero desde la intersección de la línea de 22 más cercana con la línea de 5 a la izquierda del ataque, el segundo desde la intersección de la misma línea de 22 con la de 15 a la izquierda del ataque, el tercero desde la intersección de la misma línea de 22 con la línea de 5 a la derecha del ataque, el cuarto desde la intersección de la misma línea de 22 con la de 15 a la derecha del ataque y el quinto desde el centro de la misma línea de 22. Será declarado ganador el equipo que haya marcado más penales en la serie de cinco. De persistir el empate continuarán pateando penales alternadamente el resto de los jugadores que participaron del partido, en el orden que el capitán indique, determinando el lugar la misma sucesión, hasta que se produzca la primera diferencia de puntos.

Si en la definición participaron todos los jugadores que finalizaron el partido, se reiniciará la nómina de jugadores en el mismo orden establecido anteriormente. Ningún jugador que haya finalizado el partido podrá ser excusado de participar en la definición indicada en el punto anterior.

O. RECINTO PARA PARTIDOS DE PLAYOFFS

El recinto para partidos de playoffs del torneo “TOP 8” será definido por ARUSA, pudiendo éste modificar el lugar si así lo define sin previa consulta de los equipos participantes. Si uno de los clubes clasificados a algunos de los partidos de playoffs coincide con que oficia de local en dicho recinto, nos aseguraremos como organización en no darles beneficios deportivos, entregando el mismo servicio a todos los

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



clubes clasificados a los playoffs, especialmente a los equipos que les toque jugar en contra en dichos partidos.

P. INSCRIPCIÓN DE JUGADORES Y REEMPLAZO

Sólo los jugadores debidamente licenciados pueden ser incluidos en la inscripción de jugadores el día del partido. Cada equipo puede inscribir un total de 23 jugadores por partido. El detalle de inscripción de jugadores en cada partido es como sigue:

1. LLENADO PLANILLA DE INSCRIPCIÓN

Los 23 jugadores inscritos como máximo deben diferenciarse entre 15 titulares y 8 reservas. Para poder inscribir 8 reservas en total, se deben incluir entre los inscritos a jugadores que estén capacitados para jugar como primera línea. El siguiente detalle muestra la cantidad de jugadores que se pueden inscribir dependiendo de la cantidad de jugadores habilitados para jugar de primera línea:

- 15 o menos jugadores inscritos en el partido. Mínimo 3 jugadores capacitados para jugar de primera línea.
- 16, 17, 18 jugadores inscritos en el partido. Mínimo 4 jugadores capacitados para jugar de primera línea.
- 19, 20, 21, 22 jugadores inscritos en el partido. Mínimo 5 jugadores capacitados para jugar de primera línea.
- 23 jugadores inscritos en el partido. Mínimo 6 jugadores capacitados para jugar de primera línea.

2. ENTREGA PLANILLA DE INSCRIPCIÓN

La nómina de máximo 23 jugadores debe ser entregada al planillero del partido designado por ARUSA. La nómina debe incluir la posición de cada jugador de acuerdo con los números del 1 al 15 y debe especificar claramente los jugadores que están habilitados para jugar de primera línea en el partido.

Para los partidos que sean televisados, ya sea por “Ahora Noticias” o por “Streaming”, se deben entregar las nóminas con el número de camiseta respectivo, no estando permitido que 2 jugadores inscritos de un mismo equipo sean inscritos con el mismo número de camiseta. En el caso de tener jugadores inscritos con números incorrectos, se procederá a retirar a los jugadores de la cancha hasta que tengan la camiseta con la que fueron inscritos, no pudiendo modificarse el número entregado antes del partido.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



3. SUSTITUCIONES EN UN PARTIDO

Todos los cambios, sin excepción, se harán con pelota muerta, previa anotación del cambio correspondiente a la planilla de la mesa de control y después de haber sido autorizado por el árbitro del encuentro. Se dispondrá de papeletas de cambio para facilitar esta tarea en donde se podrá registrar con anticipación el cambio a realizar, indicando el jugador que ingresa y sale en el respectivo cambio y definiendo si el cambio es técnico o por lesión. Sólo los cambios temporales por sangramiento o de primera línea permiten que un jugador que ya fue sustituido vuelva a ingresar al campo de juego, siempre y cuando dicho cambio no haya sido por lesión.

Los jugadores reemplazados por razones tácticas sólo pueden retornar al partido cuando reemplacen:

- A un jugador primera línea lesionado
- A un jugador con una herida sangrienta
- A un jugador que ha resultado lesionado como consecuencia de juego sucio (verificado por los oficiales del partido).
- Al jugador nominado descrito en la Ley 3.19 o 3.20.

Ley 3.19: Si un jugador primera línea ha sido suspendido temporalmente y el equipo no puede continuar con scrums con oposición con los jugadores que ya tiene en el campo el equipo nombra a otro jugador para que deje el área de juego para permitir el ingreso de un jugador primera línea disponible. El jugador nominado no puede retornar hasta la finalización del período de suspensión, ni para actuar como reemplazo.

Ley 3.20: Si un jugador primera línea ha sido expulsado y el equipo no puede continuar con scrums con oposición con los jugadores que ya tiene en el campo, el equipo nombra a otro jugador para que deje el área de juego para permitir el ingreso de un jugador primera línea disponible. El jugador nominado puede actuar como reemplazo.



4. JUGADORES HABILITADOS PARA SEMIFINALES Y FINALES

Solamente estarán habilitados para jugar los partidos correspondientes a las semifinales y finales de campeonato, aquellos jugadores que hayan sido licenciados antes de finalizar la fecha 14 del torneo regular.

Adicionalmente, para los jugadores de los equipos de intermedia, solamente podrán disputar dichos encuentros, aquellos jugadores que hayan iniciado como titular a lo más un 70% del total de los encuentros de su equipo de primera. Por lo tanto, para la presente temporada, solamente podrán disputar dichos encuentros aquellos jugadores que hayan iniciado como titular en 9 o menos encuentros durante las 14 fechas del torneo regular del torneo de TOP 8.

5. MULTAS Y CASTIGOS EN CASO DE ERROR EN LA INSCRIPCIÓN

En caso de que exista error en la inscripción entregada al planillero y éste no se diera cuenta el momento de la recepción de ésta, dicha falta será informada a todos los equipos participantes posterior a la semana del partido y se procederá a sancionar según corresponda. Si se inscribe a un jugador que no estaba licenciado, se procederá a declarar W.O. a pesar de haberse presentado a jugar el partido, sancionando tanto con puntos en contra como con multa en dinero al club infractor según indica el reglamento en el punto Q de estas Bases. Además de lo anterior el caso puede ser pasado al Tribunal de Disciplina si existen razones fundamentadas para esto, quedando el equipo infractor expuesto a castigos que defina el Tribunal.

Q. 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 15 minutos (tiempo corrido) para retornar al campo de juego 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.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



R. WALK OVER (W.O)

Si un equipo no se presenta a jugar, perderá por W.O. 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. En el caso que se determine la no presentación, la situación será informada a la organización del torneo para que determine si corresponde o no W.O. en el partido.

1. MULTA W.O.

En caso de definirse un W.O. desde la organización, se procederá a una multa entre \$100.000 y \$300.000 que será definida por ARUSA vía correo electrónico al club infractor, además del reembolso de todos los gastos incurridos por el otro equipo o la organización, ya sea transporte, arriendo de cancha, tercer tiempo, referees, kinesiólogos u otros gastos que el club o la ARUSA demuestren en dicho partido. Cuando un club incurra 2 veces en W.O. en un mismo torneo se evaluará la expulsión del equipo del torneo.

2. SANCIÓN EN PUNTOS W.O.

En caso de definirse un W.O. desde la organización, el club infractor tendrá una pérdida de 5 puntos en la tabla de posiciones, situación que se reflejará en el detalle publicado en la página web bajo el título W.O.

3. GANADOR DEL ENCUENTRO

En caso de definirse un W.O. desde la organización, el club afectado por esta situación tendrá como resultado un 28-0 con punto bonus por try, entendiendo que el 28-0 corresponde a 4 tries marcados en ese partido.

S. WALK OVER ADMINISTRATIVO

Existe la figura de W.O. administrativo para partidos que no se pueden jugar por razones de fuerza mayor y estén validados por ARUSA. La diferencia de un W.O. administrativo frente a un W.O. tradicional es que en el caso del administrativo no se avanza con multa ni puntos en contra, sólo procediendo en la definición del ganador del encuentro al equipo rival por el marcador de 28-0.

T. TARJETAS

Las tarjetas entre INTERMEDIA y TOP 8 no se relacionan, más allá que las suspensiones en caso de existir son de toda actividad de rugby por

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



lo que impiden que un jugador sancionado en TOP 8, pueda participar por INTERMEDIA y viceversa.

1. TARJETA AMARILLA

Según reglamento de World Rugby, la tarjeta amarilla enviará al jugador al sin-bin durante un partido por 10 minutos de juego de este. Un jugador que reciba una segunda tarjeta amarilla en el mismo encuentro deberá ser expulsado del terreno de juego (tarjeta roja), quedando inmediatamente sancionado por 1 fecha de castigo en el torneo. El tiempo de 10 minutos de juego empezará a correr una vez que el jugador sancionado se sienta en la silla ubicada en la mesa de control para estos efectos.

El reglamento de torneo sanciona con 1 fecha de suspensión a los jugadores que acumulen 3 tarjetas amarillas en los partidos de las 14 fechas. No existe acumulación de tarjetas amarillas en playoffs.

2. TARJETA ROJA

Un jugador expulsado en un partido del torneo no podrá volver a jugar hasta recibir la sanción correspondiente desde el Tribunal de Disciplina por la falta cometida según el informe de expulsión enviado por el Referee del partido. El procedimiento luego de la expulsión será transmitir tanto a los rugby managers de los equipos involucrados en el partido como al Tribunal de Disciplina, el informe de expulsión del árbitro del encuentro para que envíen sus descargos y así los mismos puedan ser considerados por el Tribunal en la revisión del caso. La recepción de los descargos se aceptará, como máximo, hasta el miércoles subsiguiente del partido en que se recibió la tarjeta roja y en caso de no recibirlos formalmente, el Tribunal resolverá sólo con los antecedentes presentados por los clubes.

U. DENUNCIAS POR OFICIO (VIDEO)

En el presente torneo está permitido presentar casos de juego sucio ante el Tribunal de Disciplina. Para que esto ocurra, en el presente torneo, sólo se aceptan denuncias que vengan del Rugby Manager de uno de los clubes participantes. Se deben entregar en lo posible pruebas que permitan al Tribunal revisar el caso e iniciar un proceso contra la denuncia, pudiendo dicho Tribunal solicitar pruebas adicionales o citar a los jugadores involucrados en caso de ser necesario. El plazo máximo para presentar denuncias de cualquier

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



partido del torneo es el viernes siguiente al que se jugó el partido. Posterior a este plazo las denuncias se considerarán fuera de plazo por lo que se archivarán como presentadas, pero no pasarán a análisis del Tribunal de Disciplina.

V. OFICIALES DE PARTIDO

Cada partido del torneo será dirigido por un árbitro y dos jueces de touch, los que serán previamente designados por la organización. Como complemento a la labor del árbitro, existirá una mesa de control a cargo de una persona designada por ARUSA, encargada de mantener las nóminas de los equipos, controlar los cambios y hacer cumplir la normativa administrativa propia del torneo. En el caso de INTERMEDIA, la designación será sólo hacia el referee del encuentro, debiendo cubrir la posición de jueces de touch una persona de cada uno de los equipos que se enfrentan en dicho partido.

W. EQUIPAMIENTO

Los equipos deberán presentarse correctamente uniformados y con las camisetas numeradas con números distintos entre sí. En el caso que dos equipos tengan camisetas de un mismo color, o que a juicio de la organización del torneo sean de colores semejantes que puedan provocar confusión, el equipo local deberá utilizar una camiseta de recambio. 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 o a la organización del torneo a prohibir el ingreso del jugador que esté en falta a esta norma.

Para partidos de playoffs no hay equipos que puedan ser definidos como local o visita por lo que se procederá a realizar un sorteo previo al encuentro para definir qué equipo debe cambiar camisetas en el partido en caso de ser necesario que uno de los equipos cambie a su camiseta alternativa inscrita en el torneo.

X. ABANDONO

Si un equipo se 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 correspondan por haber ganado el encuentro. El equipo declarado ganador, mantendrá los puntos marcados y no se le considerarán los puntos en contra. A su vez el equipo declarado perdedor, mantendrá los puntos en contra, pero no se le asignarán puntos a favor. La continuidad de la participación del equipo que haya hecho abandono de un partido o se haya negado a jugarlo, será

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



definida por la organización del torneo. Sin perjuicio de ello, rigen las mismas multas establecidas para el W.O.

Y. SUSPENSIÓN DE UN PARTIDO

Si un encuentro es suspendido por el árbitro del encuentro, se utilizarán los procedimientos descritos en World Rugby. Esto es:

1. Si el encuentro es suspendido en el entretiempo o durante la segunda fracción, se mantendrá el resultado.
2. Si el encuentro es suspendido en el transcurso de la primera fracción, se procederá 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 al momento de la suspensión.
 - b. De otra forma se mantendrá el resultado existente al momento de la suspensión.

Z. SANCIONES ADMINISTRATIVAS

Se han definido las sanciones administrativas para el incumplimiento a los requisitos descritos en estas bases:

1. **DEFINICIÓN RUGBY MANAGER**
No existen sanciones administrativas por el incumplimiento de este requisito. Los clubes que no cumplan la norma simplemente no serán notificados de temas oficiales del torneo, quedando a la organización la definición de todos los temas administrativos asociados al Club.
2. **DEFINICIÓN REFEREE MANAGER**
No existen sanciones administrativas por el incumplimiento de este requisito. Se procederá a comunicar todo al Rugby Manager en caso de haberlo definido.
3. **FOTOGRAFÍA ANTES DE LOS ENCUENTROS**
Los equipos que no estén disponibles o rehúsen sacarse una foto solicitada por el planillero antes del encuentro, deberán buscar la manera de en el entretiempo o al final del partido en sacarse dicha fotografía. El incumplimiento de este requisito resulta en una multa de \$100.000 al club infractor por cada vez que esto ocurra, sin importar las razones que se entreguen para no haberse sacado la fotografía.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



4. INSCRIPCIÓN REFEREES EN EL TORNEO

En caso de no tener referees inscritos en el torneo los clubes no estarán habilitados en participar, arriesgando W.O. hasta que logren el cumplimiento de inscripción de referees en el torneo.

En caso de recibir designaciones desde el área de referato para los referees inscritos y no las cumplan, tendrán una multa en dinero de \$50.000 la primera vez, \$100.000 la segunda vez y \$150.000 desde la tercera vez en adelante.

5. LICENCIAMIENTO DE JUGADORES

En caso de no haber licenciado jugadores no podrán participar. En caso de incluir jugadores que no estén debidamente licenciados arriesgan que el partido sea declarado W.O por lo que tendrán pérdida de puntos y multa en dinero por dicha falta.

6. DEFINICIÓN DE LOCALIAS

No existen sanciones administrativas, pero ante esta situación ARUSA procederá a definir día, horario y lugar de los partidos de local ante lo cual el Club estará obligado a jugar en esos horarios o bien ceder localia en caso de que el equipo rival acepte dicha situación.

AA. MEDIDAS DE SEGURIDAD EN CANCHA

Adicional a lo que el reglamento World Rugby exige, se detallan los siguientes temas en torno a la seguridad de los partidos oficiales del torneo.

1. RELACIONADAS AL CAMPO DE JUEGO

La cancha debe estar acordonada impidiendo que el público general tenga acceso al campo de juego.

a) Los partidos sólo podrán jugarse en canchas habilitadas para campeonatos de primera división. No obstante, deberán como mínimo contar en todo el perímetro de las canchas y una distancia no menor de cuatro (4) metros, medidos desde las líneas de "touch" y de dos (2) metros de las líneas de pelota muerta, con un cerco que tendrá como mínimo un (1) metro de altura para evitar el acceso de personas no autorizadas.

b) También deberá contar con una zona técnica para cada equipo debidamente marcada y deberán



disponer fuera del perímetro de juego un espacio para que staff y jugadores suplentes permanezcan sentados durante el partido y de fácil acceso a la cancha. También deberá proveer un lugar para quien como autoridad del partido haga las veces de Director de Partido y/o Planillero.

- c) El marcado de cancha debe ser acorde a la regulación World Rugby vigente.

2. RELACIONADAS AL APOYO MÉDICO

Se le ha solicitado a los referees a no comenzar sus partidos en caso de no encontrarse con las medidas de seguridad mínimas según la organización para el torneo. En Santiago, ARUSA apoya esta regla enviando personal de la Clínica MEDS (kinesiólogo más botiquín necesario para la primera atención). Al club local se le exige que provea de un cooler y hielo al kinesiólogo como apoyo a su función. El apoyo enviado por ARUSA a las canchas en Santiago no le quita la responsabilidad al club local a cumplir la norma de tener personal médico presente en los partidos que juegan de local. Es decir que en caso de que MEDS por alguna razón no asista a un partido, la responsabilidad de cumplimiento será del club local y no de ARUSA. Se hace un llamado a todos los clubes a tomar todas las medidas adicionales que crean pertinentes como por ejemplo tener personal médico adicional en sus partidos, no sólo cuando jueguen de local. La norma para disputar partidos oficiales de ARUSA es la siguiente:

1. Personal Médico

Como mínimo un paramédico o kinesiólogo con botiquín incluido, que pueda llevar la responsabilidad de atención de primeros auxilios en los partidos. No es exigencia del torneo el contar con un médico en cancha, pero se solicita a los clubes a realizar esfuerzos adicionales a la norma exigida para resguardar la seguridad de jugadores y público general en los torneos.

2. Implementos de seguridad

Como mínimo deben estar disponibles una camilla rígida con sus estabilizadores y cuello rígido al borde de la cancha.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL



3. Protocolo de seguridad

Se exige el tener un protocolo de seguridad en donde se tengan a mano los números de llamado de emergencia de los centros asistenciales más cercanos a las canchas en donde se realizan los partidos, ya sea para traslado de pacientes o llamado de ambulancia. Esto debe entregarse vía Rugby Manager a ARUSA y debe estar disponible para el planillero el día del partido.

4. Ambulancia

No es requisito del torneo el tener ambulancia en los partidos. Se recomienda y solicita hacer esfuerzos por contar con ambulancia y que dicha responsabilidad sea del equipo que oficia de local en los partidos.

BB. RANKING TEMPORADA 2020

De acuerdo a los resultados obtenidos al término de la temporada 2019, se elaborará un ranking para la temporada 2020 considerando a los equipos participantes en todas las categorías del torneo. Este ranking será utilizado como base en los criterios de conformación de fixture, criterios de reemplazo de equipos, entre otros. Para elaborar dicho ranking, se seguirá la siguiente norma:

- Posición 1: Equipo ganador final TOP 8
- Posición 2: Equipo perdedor final TOP 8
- Posición 3 a 6: Según posicionamiento en tabla de posiciones de las 14 fechas, sin considerar a los equipos que disputaron las finales.
- Posición 7: Ganador de playoff ascenso en caso de ser el equipo originalmente perteneciente de TOP 8. En caso contrario, será el equipo que finalizó en la primera posición de PRIMERA.
- Posición 8: Ganador de playoff ascenso en caso de ser alguno de los 3 equipos originalmente pertenecientes a PRIMERA. En caso contrario, será el equipo que finalizó en la primera posición de PRIMERA.

CC. OTROS

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 de ARUSA, sin ulterior recurso.

ASOCIACIÓN DE RUGBY SANTIAGO

José Alcalde Délano 10.545 Of. 401 • Lo Barnechea

WWW.ARUSA.CL