



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

# BASES TORNEO APERTURA 2019

## PRIMERA DIVISIÓN

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

El Torneo Apertura 2019 ARUSA se realizará entre los meses de marzo a mayo. En total consta de 5 fechas regulares, quedando la primera fijada para el 16-17 de marzo para equipos de la Región Metropolitana e invitados. Las fechas quedan calendarizadas de la siguiente forma:

Este torneo no define ascensos ni descensos y no afecta al ranking oficial de la rama masculina de Primera División.

### 1. Equipos participantes

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

#### 1.1 Criterios de participación:

- Debe ser un club 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 adulto (Mayores de 18).
- Debe contar con un equipo de Intermedia (Segundo equipo).
- Debe haber llenado su formulario de inscripción de club y de equipo.

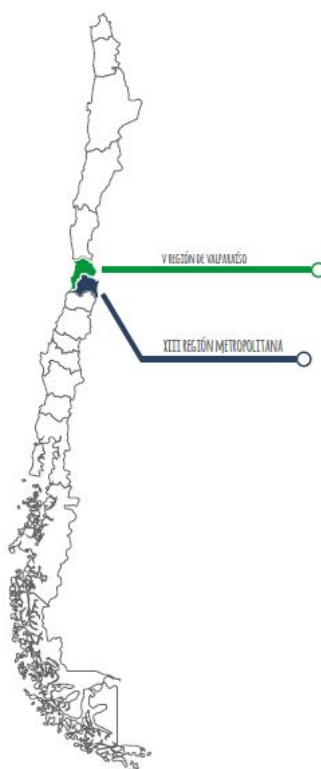
#### 1.2 Equipos participantes: doce equipos inscritos, divididos en dos grupos de seis cada uno.

Equipos Grupo A	Equipos Grupo B
COBS	Old Boys
PWCC	UC
Stade Francais	Old Georgians
Alumni	Old Reds
Old Locks	Old Newlanders
Old Macks	Sporting



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

- 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 **Agrupación de equipos:** La distribución de los grupos se realiza de acuerdo con el ranking registrado en el Torneo Central 2018.
- 1.5 **Regiones involucradas: (Mapa)**



## 2. Requerimientos de organización

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

- 2.1 **Rugby manager:** 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 y la organización del torneo para transmitir información oficial como: Fixture, cambios de horario, licenciamiento de deportistas, modificación de partidos, notificación de decisiones,



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

acuerdos, instrucciones, sanciones, noticias, etc. Cualquier comunicación que no sea el Rugby Manager **NO será considerada como oficial**. El Rugby Manager puede ser modificado en cualquier momento del torneo, para esto se debe solicitar por escrito ya sea por el Rugby Manager reconocido en ese momento o bien por el presidente del club.

**2.2 Referee manager:** debe presentarse una persona a cargo de la comunicación oficial entre el club y la organización para todo lo relacionado con el Referato. La función más importante es mantener constante comunicación entre el área de Referato de la organización y los referees inscritos por el club, además de comunicar semanalmente disponibilidad, notificar internamente las designaciones y recibir al área de Referato en el club cuando corresponda.

**2.2.1 Árbitros:** se exige como mínimo la inscripción de un referee por equipo inscrito, quien deberá estar disponible durante las 5 fechas regulares del torneo. El club que no cumpla con esta exigencia será sancionado de la siguiente manera de acuerdo con la falta según reglamento:

Primera Falta	Multa de \$100.000
Segunda Falta	Multa de \$150.000
Tercera Falta	Multa de \$200.000

**2.3 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.

**2.3.1 Cuotas obligatorias:**

- Inscripción
- Licenciamiento y seguro complementario
- Capacitación

**2.3.2 Servicios opcionales:**

- Seguro médico Deportivo MEDS

**2.4 Definir partidos de local:** Los equipos deben informar antes del 08 de marzo a través de su Rugby Manager (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 10 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.**



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

**2.4.1 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.

**2.4.2 Balones:** Tener disponibles un número suficiente de balones 5 para la disputa del encuentro (mínimo de 3 para el partido de XV's).

**2.4.3 Kinesiólogo y seguridad médica:** todas las canchas deben contar con las medidas mínimas obligatorias; médico/ paramédico/ kinesiólogo, cuello y camilla rígida. En las comunas donde no hay cobertura MEDS, es responsabilidad del equipo local 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 tengan presente en cancha al equipo médico a disposición de los equipos antes y durante los partidos. La organización dispondrá de un kinesiólogo con botiquín en todos los partidos oficiales del torneo en Santiago, esto **no quita responsabilidad a los clubes en cada partido** por lo que se solicita que los clubes hagan el esfuerzo adicional de contar con doctor/paramédico/kinesiólogo adicional que acompañe al equipo. **La instrucción a los referees del torneo es a no comenzar un partido si es que no existen las garantías mínimas de seguridad en cancha.** En el caso que se defina que el partido no se puede jugar todos los antecedentes serán entregados al Tribunal de Disciplina que será quien toma la decisión sobre las posibles sanciones por esta falta.

**2.4.4 Coordinador de partido:** Se debe contar con 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, 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.

**2.4.5 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.



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

- Reservar una cancha alternativa que será usada sólo en el caso que el club local se vea obligado a modificar la cancha original en los horarios designados.

En cualquiera de los casos anteriores, será el club local el responsable de los costos de estos cambios, la sanción derivada a una suspensión del partido por lluvia es W.O. al equipo local; lo cual implica multa y puntos en contra, por lo que les pedimos tomar las medidas que sean necesarias.

### 3. Jugadores

Es obligación licenciar a los deportistas antes de ingresar a un partido lo cual garantiza su cobertura médica. 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 y multa, además de pasar por el tribunal de Disciplina.

- 3.1 Licenciamiento de deportistas:** la inscripción de jugadores en el campeonato se hará mediante licenciamiento otorgado por la organización del torneo. Los clubes 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), inscribiendo a otros jugadores que no estén inscritos por otro club, otra asociación o federación nacional. 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 Jugadores que provienen de otro club:** en el caso que un deportista proviene de otro club de la Asociación de Rugby de Santiago requiere **“Pase de salida”**, en el cual el antiguo club confirma que el deportista no presenta deudas y mantiene buena conducta quedando liberado para incorporarse en otro club.
- 3.3 Jugadores que provienen de otra asociación nacional:** en el caso que un deportista proviene de otra Asociación requiere **“Pase de salida”**, en el cual la asociación confirma que el deportista no presenta deudas y mantiene buena conducta quedando liberado para incorporarse trasladarse otra asociación nacional.



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

- 3.4 Jugadores que provienen de otra federación nacional:** en el caso que un deportista que han sido licenciado por un club en el extranjero requiere **“Pase internacional”**, en el cual la federación del país de donde proviene confirma que el deportista no está sujeto a un contrato, no presenta deudas tanto en su club como en la federación y no presenta problemas para incorporarse en otro club de su elección.

#### 4. Modalidad del torneo

El Torneo Apertura 2019 no define ascensos ni descensos y no afecta al ranking de primera División.

- 4.1 Fase de grupos:** se denomina fase de grupos a las primeras 5 fechas del torneo, programadas del 16 de marzo al 14 de abril 2019. Los 12 equipos divididos en dos grupos de seis cada uno, juegan con todos los equipos participantes del grupo que les corresponde sólo IDA de acuerdo con el fixture entregado a los clubes.
- 4.2 Playoffs:** son etapas para determinar al campeón del torneo. Una vez terminada la etapa de grupos los equipos acceden a Semifinales y finales. La forma de acceder a Semifinales y Finales es:

##### Semifinales del Torneo:

Clasifican los primeros 2 equipos que cada grupo, por lo que existen dos semifinales a disputar de acuerdo con siguiente criterio:

Semifinal 1		Semifinal 2	
1° Clasificado Grupo A	2° Clasificado grupo B	1° Clasificado Grupo B	2° Clasificado grupo A

##### Finales del Torneo:

Clasifican a la final del torneo los ganadores de cada una de las semifinales. El ganador de este partido será el Campeón del Torneo Apertura 2019 Rugby XV Primera División.

Final	
Ganador Semifinal 1	Ganador Semifinal 2



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

## 5. Reglamento del torneo

**5.1 Tiempo de juego y descansos:** Un partido tendrá una duración de no más de 80 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 40 minutos más el tiempo de descuento). El entretiempo consiste en un intervalo de no más de 15 minutos según lo establecido por el organizador del partido. Durante el intervalo los equipos y oficiales del partido pueden dejar el perímetro de juego.

El árbitro controla el tiempo, pero puede delegar la tarea en uno o ambos árbitros asistentes y/o en un controlador de tiempo oficial 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



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

marcador, en relación con los anotados por el equipo ganador del encuentro.

**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





ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

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:

- 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 23 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 8 reservas. Para inscribir 8 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



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

incurra en la sanción pierde el partido por WO con todo lo que implica (Multa y pérdida de puntos).

## 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.

**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 Reemplazos:** una vez iniciado el partido no está permitido cambiar nombres en la nómina inscrita.

## 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 2 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)



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

- 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.

**5.6.3 Suspensión:** En caso de suspensión o partido recuperativo se debe anticipar con mínimo 48 horas y se debe recuperar 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 rugby manager 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 si el otro equipo así lo dispone.

## 5.7 Tribunal de disciplina:



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

Todos los casos en donde se determine que existen faltas que atenten en contra de los valores y el espíritu del Rugby, que incumplan con algún punto o atenten contra la seguridad y diversión serán llevados a Tribunal de disciplina en donde se estudiarán los casos y aplicarán las sanciones correspondientes. El Tribunal de disciplina será el único encargado de emitir las sanciones a que se refiere estas bases de torneo. La sanción básica en lo que respecta a este apartado es la suspensión del jugador, esta se medirá en semanas o años (o partidos) dependiendo de la gravedad de la falta. La suspensión inhabilita al jugador a tomar parte en partidos de rugby como jugador, integrante del cuerpo técnico o aficionado de su equipo o cualquier otro. Adicionalmente, las sanciones podrán tener un agravio económico para el Club.

Cabe remarcar que la sanción económica recae sobre el Club, no sobre el jugador. Con las siguientes consideraciones:

- Pago de la sanción directa a la asociación.
- Los jugadores registrados en ese club no podrán participar en ninguna actividad oficial (partidos, torneos, cursos, actividades de selección, Asamblea...) hasta ser saldada la deuda por parte del club.

Para la valoración de dichas sanciones, el Tribunal de Disciplina tomará en cuenta las Regulación 17 de World Rugby.

#### 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 el deportista 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



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

jugadores, entrenadores y referee. Deberá procurarse que se ofrezcan bebidas y alimentos al equipo visitante.

## 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



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

equipos para determinar quién 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.

**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>

**5.12 Apta de deportista de Rugby:** Es responsabilidad del club evaluar que sus deportistas estén habilitados para jugar. Un jugador de Rugby deberá:

- Reunir los atributos físicos y haber alcanzado el grado de preparación física necesarios para su nivel de juego.
- Tener suficientes destrezas y capacidades técnicas para el nivel en el que se desempeña.
- Estar totalmente rehabilitado de cualquier lesión previa y no estar predispuesto a ninguna lesión grave.
- Estar familiarizado con las Leyes del juego y con lo que constituye juego sucio.
- Haber sido evaluada su preparación mediante la confección de su perfil de jugador.

**5.13 Fechas relevantes:**

**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



ASOCIACIÓN  
DE RUGBY  
SANTIAGO

## 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:

- 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 porque 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.