

Club de Rugby Cisneros
Avda de Séneca nº 8. 28040 MADRID
Tlfno./Fax.- 34 91 394 11 03
E_mail: rugbycisneros@rugbycisneros.com
Web: <http://www.rugbycisneros.com>



II Torneo Internacional de Rugby Infantil

Estimados amigos:

Por segundo año consecutivo, os damos la bienvenida al II Torneo Internacional de Rugby Infantil, organizado por el **Club de Rugby Complutense Cisneros** y la **Universidad Complutense de Madrid**.

Esperamos que el transcurso del torneo sea de vuestro agrado y que viváis dos magníficas jornadas de rugby.

Son muchos los esfuerzos que se aúnan en la organización de este evento, pero el éxito la pasada edición y vuestro reconocimiento nos han empujado a seguir innovando y mejorando cada día. Es así que hoy, podemos volver a disfrutar y compartir de éste **magnifico evento que esperamos siga creciendo hasta ser una cita ineludible en los calendarios del Rugby Infantil de Europa**.

Sin más, esperamos que disfrutéis del ambiente festivo que caracteriza al **“Rugby Infantil del CISNEROS”**.

Un saludo.

El Comité Organizador

Programación

Viernes 7 de marzo de 2008

- 18 hs. Clínica de Rugby, en las Instalaciones Deportivas de Puerta de Hierro:
 - ATAQUE: adelante, dentro y detrás de la defensa
 - ROLES Y FUNCIONES DE LA DEFENSA
 - 18 hs.: Ponencia: Hugo Montenegro, entrenador de La Plata Rugby Club, Campeón del Torneo Nacional de Clubes 2007 (Unión Argentina de Rugby).
 - 19 hs.: Entrenamiento del Primer Equipo de La Plata Rugby Club
- 21 hs. Conferencia sobre Nutrición Infantil en el salón de actos del Colegio Mayor Ximénez de Cisneros a cargo del Dr. D. Francisco Miguel Tobal
- 22 hs. Presentación del II Torneo Internacional de Rugby Infantil

Sábado 8 de marzo de 2008

- 9 hs. comienzo de la primera fase de la competición de la categoría Infantil en los campos Central A y Central B
- 10 hs. comienzo de la primera fase de la competiciones de las categorías Alevín, Benjamín y Pre benjamín en el Campo Central B
- 13:30 hs. Comida de los equipos en el Colegio Mayor Ximénez de Cisneros
- 15:30 Partido Internacional en el campo Central B

CR Cisneros
vs.
La Plata Rugby Club "B"

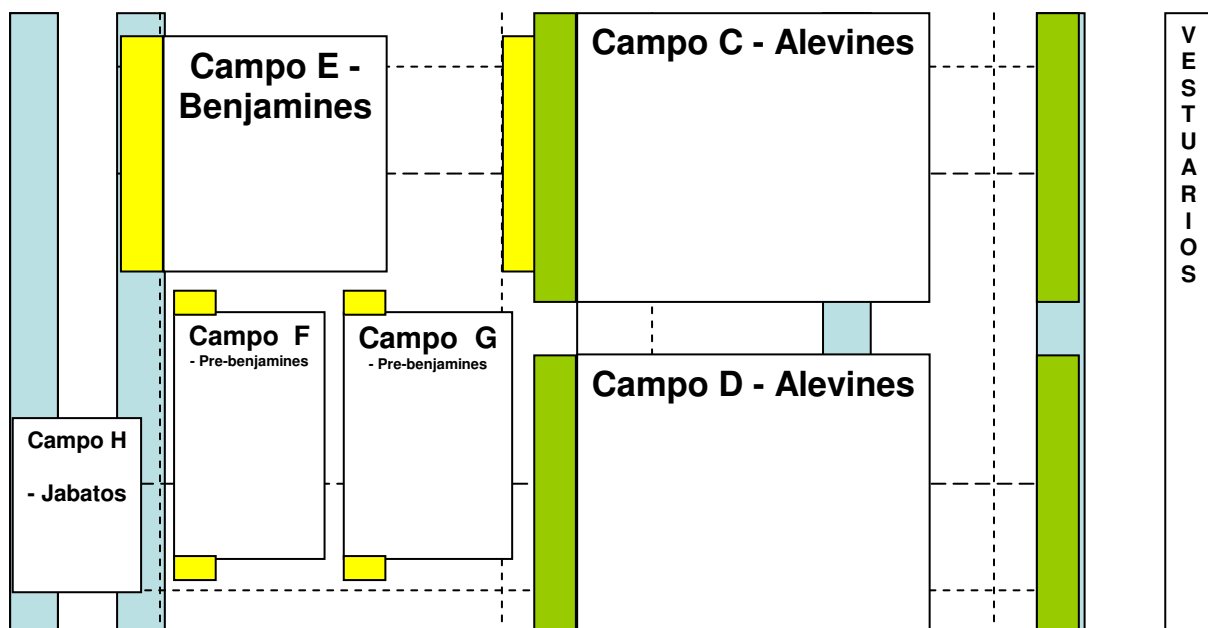
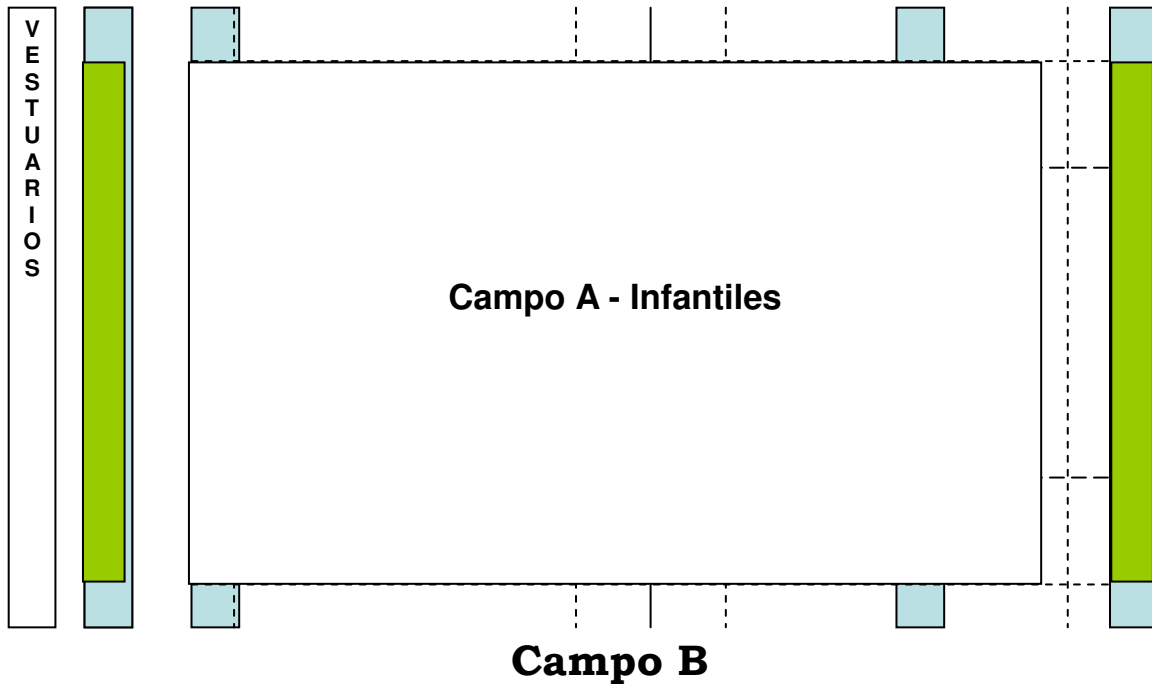
- 17:15 Partido Internacional en el Campo Central A

Selección Federación de Rugby de Madrid
vs.
La Plata Rugby Club

Domingo 9 de marzo de 2008

- 9 hs. comienzo de la segunda fase de la competición de la categoría Infantil en el campo Central A
- 10 hs. comienzo de la segunda fase de la competiciones de las categorías Alevín, Benjamín y Pre benjamín en el Campo Central B
- 14 hs. Entrega de premios y despedida a los participantes del II Torneo Internacional de Rugby Infantil.

Localización:
Instalaciones Deportivas Sur de la
Universidad Complutense de Madrid
Campo A



Reglamento por categorías:

CATEGORÍA INFANTIL

REGLAS DEL TORNEO

- ✓ Se aplicarán las siguientes reglas de juego que rigen actualmente en la FRM:
 - Número de jugadores: 12 titulares, cambios ilimitados
 - Dimensiones del campo: 100 x 50 metros (se eliminarán los cinco metros del pasillo de touche)
 - Balón Nº 4
 - Puntos: 5 puntos por ensayo, 2 puntos por transformación siempre enfrente de palos y 3 puntos golpes y drop
 - Todo jugador puede:
 - Coger el balón
 - Correr con el balón
 - Pasar el balón hacía atrás
 - Placar al adversario con el balón
 - Patear el balón
 - Todo jugador debe:
 - Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores
 - Soltar el balón rápido si es placado
 - Jugar de pie, nunca cuando este en el suelo
 - Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni volteando al adversario
 - Estar detrás del compañero que está jugando el balón
 - Saque de centro al principio de cada partido y después de cada ensayo: en el centro del campo: drop, el balón debe avanzar al menos 10m.
 - Saque de 22 m.: Drop
 - Melé por balón adelantado o injugable: en el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de touche. La melé se puede disputar y sólo se puede empujar 1,5 metros. 3 jugadores en primera línea y dos en la segunda línea. El resto de jugadores detrás de los últimos pies de la melé. El medio de melé con el balón puede correr o pasar el balón. El otro medio de melé debe quedarse sobre la línea de puesta el balón en juego (túnel de la melé) pegado a la melé o bien ir o estar detrás de la línea de fuera de juego para los no participantes en melé.
 - Touche cuando el balón sale por el lateral del campo: en el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de touche. Participan el lanzador, cuatro jugadores en el alineamiento y un medio de melé (el balón debe lanzarse sobre los jugadores del alineamiento). Se podrá levantar a un saltador cogiéndole de la cintura. El resto de jugadores deben colocarse a 7 m.
 - Golpes y otras infracciones: En el lugar de la falta mínimo a 5 m. de la línea de marca y de la línea de touche. Por medio de una pequeña patada. El otro equipo debe estar a 10m.
 - Expulsiones temporales: 5 minutos (explicar el motivo al jugador y al educador). Durante el tiempo de la expulsión temporal, otro jugador de su equipo ocupará su lugar: se sanciona al jugador no al equipo
 - Expulsiones definitivas: sólo en casos excepcionales (explicar el motivo al jugador y al educador). Podrá entrar otro jugador en su sustitución. Se sanciona al jugador no al equipo

- POR SEGURIDAD LOS JUGADORES DEBEN LLEVAR PROTECTOR BUCAL Y JUGAR CON BOTAS MULTITACOS (ESTÁN PROHIBIDAS LAS BOTAS CON TACOS RECAMBIABLES).
- ✓ La competición la forman 16 equipos distribuidos en 4 grupos de 4 equipos cada uno.
- ✓ Los partidos se jugarán a un tiempo de 15 minutos.
- ✓ En la fase regular se enfrentan todos los equipos de cada grupo entre ellos.
- ✓ Por partido ganado se sumarán 2 puntos, por empate 1 punto, por partido perdido 0 punto y 0 puntos por partido no presentado o descalificación.
- ✓ Para hacer la clasificación de cada grupo se atenderá a los siguientes criterios, que en caso de empate, también se aplicarán en el orden indicado:
 - Mayor número de puntos en la clasificación final.
 - Average total (coeficiente entre puntos a favor y en contra).
 - Mayor número de ensayos conseguidos.
 - Mayor número de transformaciones conseguidas.
 - Mayor número de golpes transformados.
 - Mayor número de drops conseguidos.
 - Menor número de ensayos encajados.
 - Menor número de transformaciones encajadas.
 - Menor número de golpes encajados.
 - Menor número de drops encajados.
 - Se lanzará una moneda al aire.
- ✓ Para la **Copa de Oro** se clasificarán los que queden primeros de cada grupo.
- ✓ Para la **Copa de Plata** se clasificarán los que queden segundos de cada grupo.
- ✓ La **Copa de Bronce** la jugarán los que queden terceros de cada grupo.
- ✓ La **Copa de Cobre** la jugarán los que queden cuartos de cada grupo.
- ✓ En la Copa de Oro se jugará de la siguiente forma:

1º grupo 1 contra 1º grupo 2.
1º grupo 3 contra 1º grupo 4.

- ✓ En los partidos eliminatorios (semifinal y final), en caso de empate se jugarán prórrogas de 5 minutos finalizando en cuanto un equipo haga puntos de la forma que fuere. Estas premisas se aplicarán para los emparejamientos eliminatorios de todas las copas.
- ✓ En la Copa de Plata jugarán análogamente a la Copa de Oro de la siguiente forma:

2º grupo 1 contra 2º grupo 2.
2º grupo 3 contra 2º grupo 4.

- ✓ En la Copa de Bronce jugarán análogamente a la Copa de Oro de la siguiente forma

3º grupo 1 contra 3º grupo 2.

Club de Rugby Cisneros
Avda de Séneca nº 8. 28040 MADRID
Tlfno./Fax.- 34 91 394 11 03
E_mail: rugbycisneros@rugbycisneros.com
Web: <http://www.rugbycisneros.com>



Torneo Internacional
de Rugby Infantil



3º grupo 3 contra 3º grupo 4.

- ✓ En la Copa de Cobree jugarán análogamente a la Copa de Oro de la siguiente forma

4º grupo 1 contra 4º grupo 2.

4º grupo 3 contra 4º grupo 4.

Los ganadores de estas semifinales jugarán las finales de las copas de ORO, PLATA, BRONCE y COBRE.

Los perdedores de cada semifinal jugarán por el 3º puesto de las copas de ORO, PLATA, BRONCE y COBRE.

CATEGORÍA ALEVÍN

REGLAS DEL TORNEO

- ✓ Se aplicarán las siguientes reglas de juego que rigen actualmente en la FRM:
 - Número de jugadores: 9 titulares, cambios ilimitados
 - Dimensiones del campo: 50 x 35 metros (con 5 m. de zona de marca)
 - Balón Nº 4
 - Puntos: 5 puntos por ensayo (no hay transformaciones al pie)
 - Todo jugador puede:
 - Coger el balón
 - Correr con el balón
 - Pasar el balón hacia atrás
 - Placar al adversario con el balón
 - Patear como máximo a 10 m. de su línea de ensayo.
 - Todo jugador debe:
 - Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores
 - Soltar el balón rápido si es placado
 - Jugar de pie, nunca cuando este en el suelo
 - Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni volteando al adversario
 - Estar detrás del compañero que está jugando el balón
 - Saque de centro al principio de cada partido y después de cada ensayo: en el centro del campo: drop, el balón debe avanzar al menos 5m. El otro equipo debe situarse a 5 m.
 - Saque de 22 m. cuando el balón sale por el fondo del campo: a 10 m. de la línea de ensayo de Drop
 - Melé por balón adelantado o injugable: en el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de touche. La melé se puede disputar. 3 jugadores en primer línea. El resto de jugadores a 5 m. Los medios de melé una vez introducido el balón deben ir detrás de su melé
 - Touche cuando el balón sale por el lateral del campo: en el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de touche. Participan el lanzador, dos saltadores y un medio de melé. El balón debe lanzarse sobre los jugadores del alineamiento que una vez ganado deben pasarlo al medio melé. El resto de jugadores deben colocarse a 5 m.
 - Golpes y otras infracciones: En el lugar de la falta mínimo a 5 m. de la línea de marca y de la línea de touche. Por medio de una pequeña patada para jugarlo a la mano. El otro equipo debe estar a 5 m.
 - Expulsiones temporales: 5 minutos (explicar el motivo al jugador y al educador). Durante el tiempo de la expulsión temporal, otro jugador de su equipo ocupará su lugar: se sanciona al jugador no al equipo
 - Expulsiones definitivas: sólo en casos excepcionales (explicar el motivo al jugador y al educador). Podrá entrar otro jugador en su sustitución. Se sanciona al jugador no al equipo
 - POR SEGURIDAD LOS JUGADORES DEBEN LLEVAR PROTECTOR BUCAL Y JUGAR CON BOTAS MULTITACOS (ESTÁN PROHIBIDAS LAS BOTAS CON TACOS RECAMBIABLES).
- ✓ La competición alevín la forman 12 equipos distribuidos en 3 grupos de 4 equipos cada uno. En la fase regular se enfrentan todos los equipos de cada grupo entre ellos.
- ✓ Los partidos se jugarán a un tiempo de 15 minutos.

- ✓ Por partido ganado se sumarán 2 puntos, por empate 1 punto, por partido perdido 0 punto y 0 puntos por partido no presentado o descalificación.
- ✓ Para hacer la clasificación de cada grupo se atenderá a los siguientes criterios, que en caso de empate, también se aplicarán en el orden indicado:
 - Mayor número de puntos en la clasificación final.
 - Average total (coeficiente entre puntos a favor y en contra).
 - Mayor número de ensayos conseguidos.
 - Menor número de ensayos encajados.
 - Se lanzará una moneda al aire.
- ✓ Para la **Copa de Oro** se clasificarán los que queden primeros de cada grupo y el mejor segundo.
- ✓ Para la **Copa de Plata** se clasificarán los segundos de cada grupo que no hayan clasificado para la Copa de Oro y los dos mejores terceros.
- ✓ La **Copa de Bronce** se clasificarán el tercero que no clasificó para la Copa de Plata y los cuartos.
- ✓ En la **Copa de Oro** se jugará de la siguiente forma:

Mejor Primero vs. Mejor Segundo
Segundo Primero vs. Tercer Primero

Los ganadores de estas semifinales jugarán la final de la copa de ORO.

Los perdedores de estas semifinales jugarán por el 3º puesto de la copa de ORO.

- ✓ En los partidos eliminatorios (semifinal y final), en caso de empate se jugarán prórrogas de 5 minutos finalizando en cuanto un equipo haga puntos de la forma que fuere. Estas premisas se aplicarán para los emparejamientos eliminatorios de todas las copas.
- ✓ En la **Copa de Plata** se jugará de la siguiente forma:

Mejor segundo* vs. Mejor Tercero
Segundo Segundo vs. Segundo Tercero

* Mejor segundo de los que no han entrado en la clasificación para la Copa de Oro

Los ganadores de estas semifinales jugarán la final de la Copa de Plata.

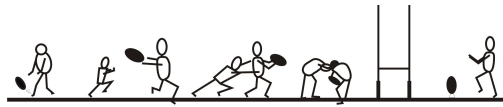
Los perdedores de cada semifinal jugarán por el 3º puesto de la Copa de Plata.

- ✓ En la **Copa de Bronce** se jugará de la siguiente forma:

Tercero vs. Tercer Cuarto
Mejor Cuarto vs. Segundo Cuarto

Los ganadores de estas semifinales jugarán la final de la Copa de Bronce

Club de Rugby Cisneros
Avda de Séneca nº 8. 28040 MADRID
Tlfno./Fax.- 34 91 394 11 03
E_mail: rugbycisneros@rugbycisneros.com
Web: <http://www.rugbycisneros.com>



Torneo Internacional
de Rugby Infantil



Los perdedores de cada semifinal jugarán por el 3º puesto de la Copa de Bronce.

CATEGORÍA BENJAMÍN 11 EQUIPOS

- ✓ Se aplicarán las siguientes reglas de juego que rigen actualmente en la FRM:
 - Número de jugadores: 7 titulares, cambios ilimitados
 - Dimensiones del campo: 40 x 25 metros (con 5 m. de zona de marca)
 - Balón Nº 3
 - Puntos: 5 puntos por ensayo (no hay transformaciones al pie)
 - Todo jugador puede:
 - Coger el balón
 - Correr con el balón
 - Pasar el balón hacia atrás
 - Placar al adversario con el balón
 - No puede patear el balón
 - Todo jugador debe:
 - Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores
 - Soltar el balón rápido si es placado
 - Jugar de pie, nunca cuando este en el suelo
 - Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni volteando al adversario
 - Estar detrás del compañero que está jugando el balón
 - PUESTA en Juego ¿dónde y cómo?
 - Saque de centro al principio de cada partido y después de cada ensayo: en el centro del campo
 - Saque de 22 metros (el balón sale por el fondo del campo: a 10 metros de la línea de ensayo)
 - El árbitro con el brazo extendido, presenta el balón al equipo que debe ponerlo en juego. El juego comienza cuando un jugador coge la pelota
 - Melé, adelantado y balón injugable: en el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de touche. El otro equipo debe retirarse a 5 m.
 - Touche (el balón sale por el lateral del campo: en el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de touche. El Juego empieza desde que el jugador toma el balón
 - Golpes y otras infracciones: en el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de Touche
 - Expulsiones temporales: 3 minutos (explicar el motivo al jugador y al entrenador). Durante el tiempo de la expulsión temporal, otro jugador ocupará el lugar del expulsado: se sanciona al jugador no al equipo
 - POR SEGURIDAD LOS JUGADORES DEBEN LLEVAR PROTECTOR BUCAL Y JUGAR CON BOTAS MULTITACOS (ESTÁN PROHIBIDAS LAS BOTAS CON TACOS RECAMBIABLES).
- ✓ La competición benjamín la forman 11 equipos distribuidos en 2 grupos de 4 equipos cada uno y un tercer grupo de 3 equipos. En la fase regular se enfrentan todos los equipos de cada grupo entre ellos.
- ✓ Los partidos se jugarán a un tiempo de 10 minutos .
- ✓ Por partido ganado se sumarán 2 puntos, por empate 1 punto, por partido perdido 0 punto y 0 puntos por partido no presentado o descalificación.
- ✓ Para hacer la clasificación de cada grupo se atenderá a los siguientes criterios, que en caso de empate, también se aplicarán en el orden indicado:

CATEGORÍA PRE-BENJAMÍN

REGLAS DEL TORNEO

→ La competición de Prebenjamines queda condicionada a la comparecencia de todos los equipos y en caso de que eso no ocurra, el comité de competición la revisará.

- ✓ Se aplicarán las siguientes reglas de juego que rigen actualmente en la FRM:
 - Número de jugadores: 6 titulares, cambios ilimitados
 - Dimensiones del campo: 30 x 20 metros (con 5 m. de zona de marca)
 - Balón Nº 3
 - Puntos: 5 puntos por ensayo (no hay transformaciones al pie)
 - Todo jugador puede:
 - Coger el balón
 - Correr con el balón
 - Pasar el balón hacía atrás
 - Placar al adversario con el balón
 - No puede patear el balón
 - Todo jugador debe:
 - Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores
 - Soltar el balón rápido si es placado
 - Jugar de pie, nunca cuando este en el suelo
 - Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni volteando al adversario
 - Estar detrás del compañero que está jugando el balón
 - Puesta en Juego ¿dónde y cómo?
 - Saque de centro al principio de cada partido y después de cada ensayo: en el centro del campo
 - Saque de 22 metros (el balón sale por el fondo del campo: a 10 metros de la línea de ensayo
 - El árbitro con el brazo extendido, presenta el balón al equipo que debe ponerlo en juego. El juego comienza cuando un jugador coge la pelota
 - Melé, adelantado y balón injugable: en el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de touche. El otro equipo debe retirarse a 5 m.
 - Touche (el balón sale por el lateral del campo: en el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de touche. El Juego empieza desde que el jugador toma el balón
 - Golpes y otras infracciones: en el lugar de la falta mínimo a 5m. de la línea de marca y de Touche
 - Expulsiones temporales: 3 minutos (explicar el motivo al jugador y al entrenador). Durante el tiempo de la expulsión temporal, otro jugador ocupará el lugar del expulsado: se sanciona al jugador no al equipo
 - POR SEGURIDAD LOS JUGADORES DEBEN LLEVAR PROTECTOR BUCAL Y JUGAR CON BOTAS MULTITACOS (ESTÁN PROHIBIDAS LAS BOTAS CON TACOS RECAMBIABLES).
- ✓ La competición prebenjamín la forman 12 equipos distribuidos en 3 grupos de 4 equipos cada uno. En la fase regular se enfrentan todos los equipos de cada grupo entre ellos.
- ✓ Los partidos se jugarán a un tiempo de 10 minutos.

- ✓ Por partido ganado se sumarán 2 puntos, por empate 1 punto, por partido perdido 0 punto y 0 puntos por partido no presentado o descalificación.
- ✓ Para hacer la clasificación de cada grupo se atenderá a los siguientes criterios, que en caso de empate, también se aplicarán en el orden indicado:
 - Mayor número de puntos en la clasificación final.
 - Average total (coeficiente entre puntos a favor y en contra).
 - Mayor número de ensayos conseguidos.
 - Menor número de ensayos encajados.
 - Se lanzará una moneda al aire.
- ✓ Para la **Copa de Oro** se clasificarán los que queden primeros de cada grupo y el mejor segundo.
- ✓ Para la **Copa de Plata** se clasificarán los segundos de cada grupo que no hayan clasificado para la Copa de Oro y los dos mejores terceros.
- ✓ La **Copa de Bronce** se clasificarán el tercero que no clasificó para la Copa de Plata y los cuartos.
- ✓ En la **Copa de Oro** se jugará de la siguiente forma:

Mejor Primero vs. Mejor Segundo
Segundo Primero vs. Tercer Primero

Los ganadores de estas semifinales jugarán la final de la copa de ORO.

Los perdedores de estas semifinales jugarán por el 3º puesto de la copa de ORO.

- ✓ En los partidos eliminatorios (semifinal y final), en caso de empate se jugarán prórrogas de 5 minutos finalizando en cuanto un equipo haga puntos de la forma que fuere. Estas premisas se aplicarán para los emparejamientos eliminatorios de todas las copas.
- ✓ En la **Copa de Plata** se jugará de la siguiente forma:

Mejor segundo* vs. Mejor Tercero
Segundo Segundo vs. Segundo Tercero

* Mejor segundo de los que no han entrado en la clasificación para la Copa de Oro

Los ganadores de estas semifinales jugarán la final de la Copa de Plata.

Los perdedores de cada semifinal jugarán por el 3º puesto de la Copa de Plata.

- ✓ En la **Copa de Bronce** se jugará de la siguiente forma:

Tercero vs. Tercer Cuarto
Mejor Cuarto vs. Segundo Cuarto

Los ganadores de estas semifinales jugarán la final de la Copa de Bronce

Los perdedores de cada semifinal jugarán por el 3º puesto de la Copa de Bronce.

Club de Rugby Cisneros
Avda de Séneca nº 8. 28040 MADRID
Tlfno./Fax.- 34 91 394 11 03
E_mail: rugbycisneros@rugbycisneros.com
Web: <http://www.rugbycisneros.com>



Comité de Competición. Apelación.

- ✓ El control deportivo y disciplinario del Torneo estará a cargo del **Comité de Competición** designado a tales fines con la colaboración de la Federación de Rugby de Madrid.
- ✓ Las decisiones que adopte el Comité de Competición deberán ser recurridas ante el Comité de apelación de la FRM.
- ✓ Todas las sanciones disciplinarias que los comités del Torneo adopten serán puestas en conocimiento de la Federación de Rugby de Madrid y a través de esta, a las Federaciones a las que los equipos pertenezcan en caso de ser los mismos y/o sus jugadores objeto de penas, ello a los fines que dichos organismos estimen corresponder.

Seguro Deportivo.

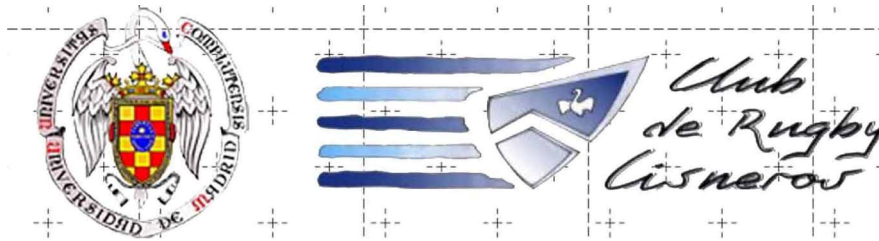
- ✓ Cada jugador, entrenador y delegado, deberá estar en posesión de un seguro deportivo propio, para resolver cualquier accidente que se pueda producir durante la celebración del Torneo.

El Comité Organizador

Club de Rugby Cisneros
Avda de Séneca nº 8. 28040 MADRID
Tlfno./Fax.- 34 91 394 11 03
E_mail: rugbycisneros@rugbycisneros.com
Web: <http://www.rugbycisneros.com>



Organización



Colaboradores



Patrocinadores

