

DEFINICIÓN DE SEMIFINAL Y FINAL DEL SÚPER RUGBY AMÉRICAS, EN CASO DE EMPATE

A continuación, se detalla lo que indica el reglamento en caso de que los partidos de semifinal y final, concluyan empatados.

Art. 5.5 de los Términos de Participación.

5.5 Partidos empatados – sistema de desempate en los partidos de play off:

Para los partidos de semifinales y la final, si las Franquicias terminan empatados a la finalización del Partido (tiempo regular), entonces el ganador se determinará mediante los siguientes criterios secuenciales:

a) Tiempos suplementarios a muerte súbita: Después de un intervalo de 5 minutos, se jugarán dos tiempos suplementarios de 10 minutos de cada lado a muerte súbita (con un intervalo de 5 minutos) durante estos períodos el primer Equipo que marque puntos será declarado ganador del partido. (muerte súbita).

Las Franquicias deben permanecer en el Campo de Juego. El Árbitro del Partido realizará un sorteo con una moneda durante el intervalo de 5 minutos para determinar el Equipo que realizará la salida de mitad de cancha y la dirección del juego. El capitán de la Franquicia que gane el sorteo optará por una de las siguientes: • elegir patear la salida y por lo tanto el otro Equipo debe elegir la dirección del juego • elegir la dirección del juego preferida y por lo tanto el otro Equipo debe efectuar la salida.

b) Desempate por drops. Competición de Drop Kicks

Si a la finalización de un partido eliminatorio (play-off) y después de completarse los Tiempos Suplementarios a Muerte Súbita, los Equipos permanecen empatados, entonces el árbitro organizará una competición de Drop Kicks (DK) para determinar el ganador del partido. El Match Commissioner, determinará previamente en qué extremo del campo de juego se desarrollará la competición a los efectos de simplificar la reubicación de los fotógrafos y asegurar la mejor cobertura de la transmisión de la competición de DK Se aplicará el procedimiento que sigue:

1. Todos los Jugadores y Oficiales del Partido permanecerán en el perímetro de juego. El árbitro llamará a los capitanes de los dos Equipos al centro del perímetro de juego y organizará un sorteo con una moneda. El Equipo B elegirá el lado de la moneda. El ganador del sorteo elegirá qué Equipo pateará primero.

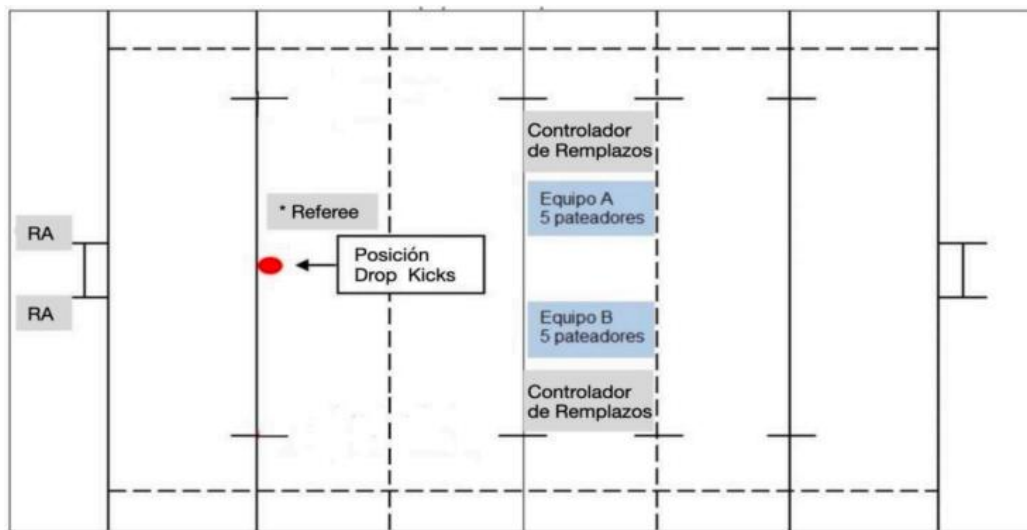
2. Solo podrán participar en la competición de DK los jugadores que estaban en el perímetro de juego en el momento de la finalización del período de Tiempos Suplementarios de Muerte Súbita. Para que no haya dudas, no podrá participar en la competición de DK en ningún momento ningún Jugador sustituido (incluido por lesión, HIA y/o sangre) expulsado o suspendido temporalmente que no estuviera en el Campo de Juego a la finalización del período del alargue.

Cada capitán de Equipo debe nominar cinco jugadores para participar en la competición de DK y el orden en el que los jugadores tomarán los puntapiés debe ser especificado al árbitro antes del comienzo de la competición de DK.

3. Los Oficiales del Partido y Miembros de los Equipos se congregarán en la línea de mitad de cancha. Los Miembros de los Equipos deben permanecer detrás de la línea de mitad de cancha del lado del área de juego no utilizada para la competición de DK.

Excepto los jugadores participantes en la competición de DK, el árbitro, los dos árbitros asistentes, los controladores de remplazos, tres o cuatro alcanza pelotas y los camarógrafos y asistentes de audio de la Transmisora Anfitriona, nadie está autorizado a permanecer en la parte del área de juego utilizada para la competición. Los cinco jugadores de cada Equipo efectuarán un DK directamente frente a los postes, todos ellos sobre la línea de 22 metros

4. El árbitro empezará la competición llamando al primer jugador seleccionado del Equipo que patea primero. Una vez que el Jugador haya efectuado el puntapié, el árbitro llamará a un Jugador del Equipo oponente para patear desde la misma posición. 5. Los próximos dos Jugadores (uno de cada Equipo) tomarán el DK desde la misma posición a su turno. Esto continuará hasta que los cinco Jugadores de cada Equipo hayan pateado, o hasta que un Equipo no pueda igualar el resultado del otro Equipo con la cantidad de DK que le faltan



*La Ubicación del Árbitro es aproximada (ubicación central entre las líneas de 22m y de 10m)

6. Si una vez que cada Equipo ha completado sus cinco puntapiés, hay una misma cantidad de puntapiés exitosos, la competición continúa con un esquema de "muerte súbita", siguiendo el mismo orden de pateadores usado en los primeros cinco puntapiés.

7. La competición continuará con dos puntapiés por vez (uno de cada Equipo) avanzando progresivamente, hasta que un Jugador tenga éxito con su puntapié y el Jugador del otro Equipo que tome el mismo puntapié falle. Una vez que esto ocurra, el Equipo del jugador que tuvo éxito en el DK será declarado ganador.

8. Durante la competición de DK:

8.1 Los Jugadores deben ser nominados inmediatamente del requerimiento del árbitro. Una vez que se haya entregado la pelota a un Jugador en el área del puntapié, deberá efectuar el puntapié dentro del tiempo de un minuto. Si se demorara más, el árbitro declarará nulo el puntapié.

8.2 Después de cada puntapié, el árbitro registrará el número del Jugador y si fue, o no, exitoso el intento.

8.3 El hecho de que el DK haya sido exitoso, o no, es decisión exclusiva del árbitro, el que a su entera discreción podrá contar con la asistencia de sus árbitros asistentes y/o del TMO. La decisión del árbitro será definitiva y obligatoria.

8.4 Una vez que un Jugador haya completado su puntapié, deberá retornar y permanecer con su Equipo detrás de la línea de mitad de cancha del lado del área de juego no utilizada para la competición de DK.

8.5 Si un jugador se lesiona durante la competición de DK este jugador puede ser reemplazado. Si es necesario un reemplazo, el Equipo puede recurrir a un pateador de reemplazo, pero solo puede seleccionarlo de los 10 jugadores restantes que estaban en el Campo de Juego al final del alargue.

Para que no haya dudas, un jugador que no estaba en el Campo de Juego al final del alargue no puede participar en la competición de DK