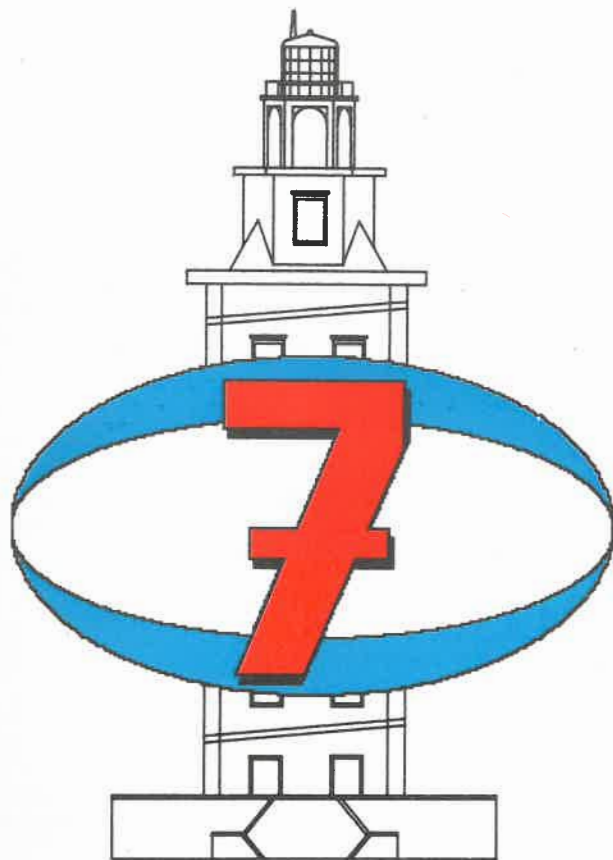


# III TORNEO INTERNACIONAL DE RUGBY A SIETE "CIUDAD DE LA CORUÑA"



**LA CORUÑA, 12 Y 13 DE JUNIO 1993**

- CIUDAD DEPORTIVA DE LA TORRE -

**ORGANIZAN: C.R. ARQUITECTURA T. - XESTUR**

**EXCMO. AYUNTAMIENTO DE LA CORUÑA**



**Ayuntamiento de  
La Coruña**

**C. R. A. T.**





## SALUDA

**U**NO de los objetivos que se persiguen en el marco de la política deportiva municipal, es la de hacer compatible el Deporte para Todos y el Deporte de Rendimiento, y todo ello en una estrecha colaboración con las Federaciones y los Clubs que constituyen el tejido asociativo.

En esta ocasión, la Ciudad será protagonista del III TORNEO INTERNACIONAL DE RUGBY, en el que se darán cita equipos del más alto nivel Nacional e Internacional, que en las instalaciones de la Ciudad Deportiva de La Torre, harán las delicias de todos los aficionados a este bello deporte.

Doy la bienvenida a todos los participantes, esperando que puedan llevarse un grato y feliz recuerdo de su estancia en nuestra Ciudad.

**Francisco Vázquez Vázquez**  
Alcalde de La Coruña

# HISTORIA DEL RUGBY A SIETE

Desde siempre que los Clubs de Rugby de todo el mundo se encuentran con permanentes crisis financieras, reflejo claro de su condición estrictamente amateur.

En 1883, Adam "Ned" Haig, miembro del Abbey Club de Melrose, en la región sur de Escocia, fronteriza con Inglaterra (Scottish Borders), durante una de aquellas crisis económicas de su Club, promovió la realización de un Torneo de Rugby, llevado a cabo en un solo día, con la participación de mediana docena de equipos, en el sentido de atraer un gran número de espectadores, pagando, que proporcionasen los tan necesarios dineros a las debilitadas arcas del Abbey Club. "Cinco horas de diversión por 6 peniques" fué el slogan utilizado en ese año de 1883. Y la verdad es que resultó un lleno, pues se vendieron nada más y nada menos que 1.600 entradas.

Una sola particularidad: los partidos fueron disputados por equipos compuestos por siete jugadores, en eliminatorias de 15 minutos. Y así, de esta forma simple e imaginativa, un nuevo juego nacía. Y nacía también una de sus características más importantes: la fiesta, un encuentro de jugadores de las más diversas regiones, la oportunidad de mezclar el placer de ver y de jugar Rugby de la más alta calidad con el placer de un abrazo o de una cerveza entre amigos.

Hoy en día, en los más variados rincones del mundo se disputan torneos de Siete, desde Canadá a Malawi, de las Islas Fiji a Argentina, de Nueva Zelanda a Estados Unidos de América, donde se realizan más de ochenta torneos entre los meses de Marzo a Octubre.

Los cinco torneos más antiguos de Siete del mundo se disputan en Escocia (Melrose, Gala, Hawick, Jed-Forest y Langholm). Pero no solo son los más antiguos, sino que forman parte del lote de los más importantes. Lo mismo se puede decir de los Middlesex Sevens, Amsterdam Heineken Sevens, Cathay Pacific/Hong Kong Bank Invitation Sevens, Dubai Exiles Sevens, Sidney Sevens, Sicilia Sevens e incluso el Lisboa Sevens.

La importancia del Seven-a-side es tal que la International Board (máximo organismo dentro del Rugby) se vio obligada a organizar en 1993 la primera Copa del Mundo de Sevens, que tuvo lugar, obviamente, en Escocia.

Estos hechos son inequívocos, demostrando por si solos la importancia y el desarrollo actual de la variante a siete.

# PROGRAMA DEL TORNEO

---

## **VIERNES 11:**

Recepción de los equipos

## **SABADO 12:**

11:00 h. En la Ciudad Deportiva Municipal de la Torre: Inscripción de equipos. Reunión de delegados, presentación del Programa, reglamento y Calendario del Torneo.

12:00 h. En la Ciudad Deportiva Municipal de la Torre: Comienzo del Torneo.

20:00 h. Final de la primera jornada.

22:00 h. Cena de Confraternización en el Mesón A Peneira.

## **DOMINGO 13:**

10:00 h. Continuación del Torneo (eliminatórias).

14:00 h. Final de la Copa "Ciudad de Cristal"

14:30 h. Final de la Copa "Ciudad de la Coruña" y Entrega de Trofeos.



## FORMACION DE LOS GRUPOS

Una vez realizado el sorteo correspondiente, la formación de los cuatro grupos queda configurada de la siguiente manera:

### GRUPO A:

- A1 Cascais
- A2 Complutense-Cisneros
- A3 Independiente
- A4 BCI-Liceo Francés

### GRUPO C:

- C1 Os Belenenses
- C2 Xerox-Getxo
- C3 I.N.E.F. Galicia
- C4 Stourbridge

### GRUPO B:

- B1 Academica
- B2 Xerox-Arquitectura
- B3 C.R. Arquitectura T.- Xestur
- B4 C.N. Canoe

### GRUPO D:

- D1 Arcos de Valdevez
- D2 Laugharne
- D3 Oviedo
- D4 Santboiana

Una vez establecida la clasificación en cada uno de los grupos se comenzarán las eliminatorias, con el siguiente organigrama:



# CLASIFICACION FINAL II TORNEO

---

## COPA "CIUDAD DE LA CORUÑA"

Campeón:	G.D. Cascais
Subcampeón:	U.E. Santboiana
3º:	Canoe N.C.
4º	Cisneros Platers
5º	Os Belenenses
6º	C.R. Arquitectura Técnica
7º	I.N.E.F. de Galicia
8º	Independiente

## COPA "CIUDAD DE CRISTAL"

Campeón:	Stourbridge
Subcampeón:	Combinado Gallego
3º:	Arcos de Valdevez
4º	Académica
5º	Majadahonda
6º	Alcobendas
7º	Universidad de León
8º	Los Ingleses





## COMO SE JUEGA EL SEVEN

La espectacularidad del Seven es indiscutible. Menos jugadores en el campo significa juego más abierto, mayor velocidad. El poseer la bola es fundamental. Perderla significa, en la mayor parte de los casos, sufrir puntos y en un juego de tan corta duración esto puede ser fatal.

Hay que pasar la bola con rapidez, sortear adversarios con una finta de pies o con cruces sucesivos. Hay que mantener un apoyo permanente que asegure la continuidad del juego, procurando una situación de ventaja en la que, uno contra uno, se consiga anular la defensa adversaria, bien por medio de un sprint fulgurante, bien por medio de un cambio inesperado de dirección.

En resumen, poca confusión y mucho movimiento.

De esta forma simple el Seven es un espectáculo que apenas requiere del espectador casual un conocimiento de la "exquisita" Ley del Juego, que impone que para ir hacia el frente se tenga que pasar la bola hacia atrás.

Sin embargo para los iniciados se vuelve evidente que detrás de esta aparente simplicidad se encuentra forzosamente, a la par de la necesidad de un dominio perfecto de las técnicas del juego, una condición física fuera de lo vulgar. En realidad, si en un juego de XV raramente la bola está en juego más de treinta minutos, en un juego de Seven es normal encontrarse con 8/9 minutos de juego útil.

Nos podemos imaginar, por tanto, lo que significan 8/9 minutos de constantes sprints, cambios de velocidad y de dirección. Y si consideramos que en un torneo de Seven cada equipo realiza, en un solo día, tres o cuatro partidos, tendremos verdadera noción de las dificultades que envuelven esta espectacular variante del Rugby.

Sirva como ejemplo que en el Torneo Internacional Lisboa Sevens, los equipos finalistas realizan en el segundo día de competición nada menos que cinco partidos.

Los partidos de las primeras fases de un Seven tienen una duración de 14 minutos corridos, siete cada tiempo, sin descanso (solo el tiempo necesario para cambiar de campo), frente a los cuarenta minutos de cada tiempo de un encuentro de Rugby a XV.

Los partidos finales son de 10 minutos en cada tiempo.

El campo y las reglas del juego son exactamente las mismas. lo único que varía es el número de jugadores (7 frente a 15) y por consiguiente el número de componentes de una meleé, tres frente a ocho.

Esta variación le da al juego mucha mayor rapidez ya que para la formación de una meleé no hay que esperar la llegada de 8 hombres por equipo, su colocación e introducción y luego el juego de empuje que se establece entre las dos delanteras para la posesión del balón, con lo cual la formación, inserción de los dos agrupamientos e introducción y salida del balón es cuestión de poquísimos segundos.

Lo mismo ocurre con la touche o saque de lateral. Cuando en un partido a XV la touche la forman 7 hombres más el talonador y el medio meleé, en un Seven solo está formada por 2 hombres, el talonador y el medio meleé, con lo que el balón apenas puede ser jugado formando un "maul", lo cual retardaría la salida del balón.

Por otra parte, las melés abiertas o agrupamientos espontáneos apenas existen ya que con siete jugadores nadie se arriesga a meter 4 en una "abierta".

Todos estos matices de diferenciación del juego a XV y del juego a Siete hacen de éste un juego en el que los jugadores excesivamente grandes o pesados no aporten nada al juego de equipo y sí lo hagan los ágiles y rápidos y con gran visión global y de búsqueda de espacios libres. De esta manera, el Seven es un juego en el que apenas se ven choques, aunque, evidentemente, sí se ven placajes, y a veces mucho más vistosos.



ENGANCHATE ~~AL~~ A LA VIDA



## REGLAMENTO DEL TORNEO

---

- 1.- La Competición será controlada por el Comité Organizador, cuyas decisiones son inapelables.
- 2.- Todos los partidos serán disputados por las leyes del juego de Rugby de la Internacional Rugby Football Association, excepto en las formaciones ordenadas, que serán constituidas exclusivamente por la 1ª LINEA DE CADA EQUIPO.
- 3.- Cada partido consta de dos partes de siete minutos, con intervalo de un minuto, excepto las finales que constarán de dos partes de diez minutos, con intervalo de dos minutos.
- 4.- Cada equipo estará constituido por siete jugadores y tres suplentes.
- 5.- Las camisetas, numeradas, serán intransferibles durante el desarrollo del Torneo.
- 6.- Un jugador solo podrá ser sustituido durante un partido por accidente o lesión, confirmada por el Equipo Médico de la Organización.
- 7.- Cualquier jugador expulsado durante la competición no podrá volver a participar en el III Torneo Internacional de Rugby a Siete "Ciudad de La Coruña".
- 8.- Los equipos serán agrupados en cuatro grupos de cuatro, compitiendo en una primera fase todos contra todos dentro de cada grupo, contabilizando dos puntos por victoria y un punto por empate.  
En caso de empate a puntos, se considerará, sucesivamente:
  - El resultado obtenido entre los equipos empatados.
  - El número total de ensayos marcados.
  - El número total de puntos marcados
  - El número total de puntos sufridosLos dos primeros clasificados de cada grupo disputarán la Copa "Ciudad de La Coruña". Los terceros y cuartos clasificados de cada grupo jugarán las eliminatorias de la Copa "Ciudad de Cristal".
- 9.- Las eliminatorias en las que se registren empates en el tiempo reglamentario, los equipos cambiarán de campo después de un intervalo de dos minutos y continuará el partido por un período máximo de cinco minutos sin ningún intervalo.  
El partido terminará cuando cualquiera de los equipos marque puntos por medio de ensayo, puntapié de castigo o puntapié de bote pronto.  
En caso de llegar a los cinco minutos sin haber marcado puntos ninguno de los dos equipos, se tirarán puntapiés de castigo a palos desde la línea de 22 metros hasta que uno de los equipos falle un tiro.
- 10.- Los Delegados de los equipos se presentarán al Comité Organizador el sábado a las 11,00 horas en la Ciudad Deportiva Municipal de La Torre.  
Son también responsables de la presentación del equipo a la "Mesa de la Organización" 10 minutos antes del comienzo de cada partido en el que deban participar. El incumplimiento de esta Norma supone la expulsión inmediata del equipo del Torneo.  
Los equipos, una vez presentados a la "mesa", pasarán a la "zona de calentamiento" anexa al campo de juego.
- 11.- Los árbitros y los jueces de lateral serán designados por el Comité Organizador, pudiendo éste nombrar a algún participante en el Torneo para estas funciones.

# HORARIO

## SABADO 12:

- 12,00 h. Cascais/Complutense-Cisneros
- 12,20 h. Independiente/BCI-Liceo francés
- 12,40 h. Academica/Xeros-Arquitectura
- 13,00 h. C.R. Arquitectura T.-Xestur/C.N. Canoe
- 13,20 h. Os Belenenses/Xerox-Getxo
- 13,40 h. I.N.E.F. Galicia/Stourbridge
- 14,00 h. Arcos de Valdevez/Laugharne
- 14,20 h. Oviedo/Santboiana
- 14,40 h. Cascais/Independiente
- 15,00 h. Complutense-Cisneros/BCI-Liceo Francés
- 15,20 h. Academica/C.R. Arquitectura T.-Xestur
- 15,40 h. Xerox-Arquitectura/C.N. Canoe
- 16,00 h. Os Belenenses /I.N.E.F. Galicia
- 16,20 h. Xerox-Getxo/Stourbridge
- 16,40 h. Arcos de Valdevez/Oviedo
- 17,00 h. Laugharne/Santboiana
- 17,20 h. Cascais/BCI-Liceo Francés
- 17,40 h. Complutense-Cisneros/Independiente
- 18,00 h. Academica/C.N. Canoe
- 18,20 h. Xerox-Arquitectura/C.R. Arquitectura T.-Xestur
- 18,40 h. Os Belenenses /Stourbridge
- 19,00 h. Xerox-Getxo/I.N.E.F. Galicia
- 19,20 h. Arcos de Valdevez/Santboiana
- 19,40 h. Laugharne/Oviedo

## DOMINGO 13:

- 10,00 h. 3ªA - 4ªC
- 10,20 h. 1ªA - 2ªC
- 10,40 h. 3ªB - 4ªD
- 11,00 h. 1ªB - 2ªD
- 11,20 h. 3ªC - 4ªA
- 11,40 h. 1ªC - 2ªA
- 12,00 h. 3ªD - 4ªB
- 12,20 h. 1ªD - 2ªB
- 12,40 h. K - L
- 13,00 h. E - F
- 13,20 h. M - N
- 13,40 h. G - H
- 14,00 h. O - P (Final "Ciudad de Cristal")
- 14,30 h. I - J (Final "Ciudad de La Coruña")

