

**CAMPEONATO ARGENTINO DE MAYORES**  
**ZONA DESARROLLO**  
**2015**

**REGLAMENTO**

El citado Torneo se regirá por las disposiciones del Reglamento General de Competencias aprobado por el HCD de la UAR, edición 2004, y en todo aquello no contemplado por las siguientes normas. En caso de controversia se aplicarán las más específicas del presente reglamento particular.

**Artículo 1º: Zona Desarrollo**

**1.1** Participarán de la Zona Desarrollo Ocho (8) Uniones según el programa que se acompaña. Los equipos se dividen en 2 zonas (Zona A, Zona B) de cuatro (4) equipos cada uno; conformadas según la clasificación del año anterior.

**1.2** El sistema de competencias será todos contra todos en cada zona y los partidos serán de cuarenta minutos cada uno, divididos en dos tiempos de veinte minutos, con cinco minutos de descanso entre cada tiempo.

**1.3** El primero de cada zona clasifican para disputar una final en la que el ganador de dicho encuentro obtiene una plaza para el campeonato Argentino de Ascenso 2016. En caso que haya equipos con igualdad de puntos, se desempatará según lo dispuesto en el artículo 4º.

**1.4** A los efectos de determinar el posicionamiento final jugarán para determinar el tercer puesto los clasificados segundo de cada zona, para determinar el quinto puesto los clasificados tercero y para determinar el séptimo los clasificados cuarto en cada zona.

**Artículo 2º: Localías, fechas y horarios.**

**2.1** Los partidos se disputarán en una misma sede, el orden de los partidos y las fechas de disputa serán los establecidos en el programa que se adjunta al presente.

**2.2** Los equipos deberán estar dispuestos a entrar al campo de juego cinco minutos antes de la hora fijada habiendo cumplido todos los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

**2.3** En caso de tormenta eléctrica será de aplicación lo dispuesto en el Anexo 6 del presente Reglamento, siendo la autoridad de aplicación el Director de Partido y, en caso que no pudiera hacerlo, el Réferi designado.

### **Artículo 3º: Televisión y aspectos comerciales**

**3.1** Las canchas deberán estar libres de cualquier publicidad (incluyendo, sin limitación, carteles, cubre palos, banderines, campo de juego, pintura en campo de juego, paneles a utilizarse en conferencias de prensa o en ceremonias de entrega de premios), de modo tal que pueda colocarse en ella la publicidad que disponga la UAR. Podrá la Uniones local colocar publicidad estática adicional únicamente en caso de contar con autorización previa, expresa y escrita de la UAR, la cual deberá haber sido requerida con una antelación mínima de tres (3) días hábiles, sin que el mero cumplimiento de ese plazo implique necesariamente la concesión del permiso.

**3.2** A los efectos de la inclusión de publicidad y de todas las acciones promocionales, tanto dentro de la cancha (el césped debe quedar libre de publicidad) como en sus instalaciones aledañas, por parte de las Uniones y/o clubes locales en los partidos indicados en 3.1., queda entendido que en ningún caso tal publicidad podrá incluir marcas o productos de auspiciantes que sean competidores de los auspiciantes de la UAR, a quien actualmente auspician medios audiovisuales y diarios, indumentaria casual, bancos, tarjetas y medios de pago, compañía de telefonía, automotriz, bebidas sin alcohol, cervezas, pelotas, medicina prepaga, agencia de viajes, suplementación nutricional y deportiva, gimnasios y red de gimnasios y auditoría y consultoría; sin que la enunciación antes formulada resulte taxativa sino solo ejemplificativa.

**3.3** Queda exceptuado de lo indicado en 3.1 y 3.2 la publicidad de las camisetas de los Clubes participantes.

**3.4** En todos los partidos del torneo:

1. Solo se permitirá el acceso de las cámaras de la firma a quien la UAR indique y haya concedido los derechos audiovisuales correspondientes;
2. Deberá jugarse con la pelota oficial que disponga la UAR. Cualquier excepción a esta regla deberá ser autorizada en forma previa, expresa y escrita por la UAR.

**3.5** Las bebidas de cualquier tipo (isotónicas o deportivas, aguas y/o gaseosas) que consuman los equipos deberán ser las que disponga la UAR, provistas por el auspiciante (y en el supuesto que el auspiciante no provea las bebidas, se deberá consensuar con la UAR una alternativa en relación a las bebidas a ser consumidas por los equipos). Cualquier excepción a esta regla deberá ser autorizada en forma previa, expresa y escrita por la UAR.

**3.6** En caso de incumplimiento de cualquiera de las condiciones mencionadas en los párrafos precedentes, La Unión actuante como local en la cancha donde se haya configurado el incumplimiento será pasible de sanción disciplinaria que la UAR considere corresponda. Además de ello deberá resarcir a la UAR con el pago de la pérdida que ésta sufriera por cualquier reclamo de sus sponsors

basado en el incumplimiento publicitario, motivado en la inobservancia de este reglamento.

#### **Artículo 4º: Puntuación y desempates.**

**4.1** Cada partido en la fase clasificatoria adjudicará la siguiente cantidad de puntos: cuatro (4) puntos por partido ganado, dos (2) por partido empatado y cero (0) por partido perdido.

**4.2** Se otorgará un punto extra al equipo ganador que durante el partido obtenga una diferencia de tres tries,y/o tries penal, anotados respecto a los marcados por su rival. También se otorgará un punto extra al equipo que pierda por una diferencia de siete puntos o menos.

**4.3** Si por algún motivo fuera necesario desempatar cualquier puesto en la tabla de posiciones general o de las zonas, se aplicarán en forma sucesiva y excluyente las siguientes normas:

- a) Se tomará en cuenta el o los **resultados** obtenidos (ganado, empatado o perdido) en el mismo Campeonato, sólo en el o los partidos jugados entre sí por los equipos igualados;
- b) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **tries obtenidos** por cada equipo igualado, incluyendo try penal, en la zona en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta los tries obtenidos por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos haya recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;
- c) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **drops obtenidos** por cada equipo igualado, en la zona en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta los drops obtenidos por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos haya recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;
- d) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **penales convertidos** por cada equipo igualado, en la zona en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta los penales convertidos por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos haya recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;
- e) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de las **conversiones anotadas** por cada equipo igualado, en la zona en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta las conversiones anotadas por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos haya recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;

- f) De continuar el empate se tomará en cuenta la **diferencia** existente entre el total de tantos a favor y el total de tantos en contra,
- g) Si continuara el empate, se tomarán en cuenta los **antecedentes disciplinarios** registrados durante el Campeonato de que se trate por los jugadores de los equipos empatados, debiendo definirse a favor del equipo que posea en primer término menor número de expulsiones y si no las hubiera, de amonestaciones. En todos los casos la falta de registro en la UAR o la inclusión en los Torneos que la UAR organice de jugadores no fichados o informados en los listados de buena fe que esta exige para sus competencias implica una falta disciplinaria que resuelve en favor del equipo no infractor las situaciones de "empate" que fija este reglamento.-
- h) Si a pesar de la aplicación de todos los sistemas anteriormente previstos subsistiera el empate, el HCD de la U.A.R. decidirá la norma a aplicar para la definición del puesto igualado, previo dictamen de la Comisión de Competencia.

**4.4** Si un equipo no se presentara a jugar un partido, su oponente obtendrá 4 puntos al solo efecto de determinar la clasificación general. Si esta situación se diera en la etapa de definición el equipo que no se presentara a jugar un partido será considerado perdedor del partido. Para determinar el posicionamiento de una zona que determina la clasificación para etapas siguientes no se considerarán ninguno de los partidos jugados y/o programados con ese equipo que no se presentara, tanto en lo que refiere al resultado, cualquiera fuese, como a todas las normas indicadas en 4.3

**4.5** En la disputa de los partidos indicados en 1.3 y 1.4, si al finalizar el partido los equipos estuvieran empatados, será declarado ganador del partido el que obtenga la primer ventaja. Para ello se adicionarán hasta cinco minutos, de persistir el empate se adicionarán hasta otros cinco minutos, alternando la posición del campo de juego tal como se venía efectuando durante el partido, en cada tiempo que se adicione.

**4.6** De persistir el empate se declarará ganador al equipo que en el siguiente orden y sucesivamente, en ese partido:

1. Hubiera marcado más tries,
2. Hubiera convertido más drops.
3. Hubiera convertido más penales.
4. Hubiera anotado más conversiones.
5. Hubiera tenido menos tarjetas rojas,
6. Hubiera tenido menos tarjetas amarillas,
7. Hubiera anotado el primer try,
8. Hubiera anotado el primer drop
9. Hubiera convertido el primer penal.

**4.7** De persistir el empate aplicado el artículo 4.6, los equipos patearán cinco drops. Cada uno será ejecutado por un jugador diferente elegidos por el capitán entre los jugadores que finalizaron el partido e informados al réferi previamente

a iniciar la serie. Los drops serán pateados por ambos equipos hacia los mismos palos, que determinará el réferi, 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 drops en la serie de cinco. De persistir el empate continuarán pateando drops 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.

**4.8** Si en la definición indicada en 4.7 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 según lo dispuesto en 4.5 podrá ser excusado de participar en la definición indicada en 4.7.

#### **Artículo 5º: Incumplimientos.**

**5.1** La Unión que no presente su equipo para jugar un partido programado no sólo quedará automáticamente eliminada del torneo, sino que podrá perder el derecho de participar en el Torneo del año siguiente. Además podrá recibir otras sanciones previstas en el Reglamento General de Competencias de la UAR.

#### **Artículo 6º: Distribución de gastos.**

**6.1** La UAR abonará a las uniones participantes para los traslados el importe que resulte de multiplicar el total de kilómetros a recorrer, ida y vuelta por transporte terrestre, según [www.ruta0.com](http://www.ruta0.com) , por veintitrés pesos (\$23).

**6.2** Las delegaciones de las Uniones que participan con Seleccionados Juvenil y Mayor estarán compuestas por 53 personas, debiendo ser médico una de ellas. Mientras que las que lo hacen con un solo Seleccionado, las delegaciones estarán conformadas por 27 personas, debiendo ser médico una de ellas.

**6.3** No son a cargo de la organización los costos de estadía de los choferes y demás acompañantes fuera de las cantidades indicadas en 6.2

**6.4** La UAR asigna a la Unión anfitriona una suma de dinero para cubrir los alojamientos y comidas de todas las delegaciones, réferis y autoridades del Torneo.

**6.5** La Unión anfitriona abona los gastos del Tercer Tiempo.

**6.6** La UAR correrá con los gastos de traslados, alojamiento y comidas, de réferis, evaluador, coordinador y director de Torneo designados.

### **Artículo 7º: Lista de buena fe.**

**7.1** Setenta y dos horas antes de iniciarse el Campeonato, las Uniones deberán presentar una lista de hasta treinta y tres (33) jugadores que los representarán.

**7.2** Esa lista será confeccionada con el Sistema electrónico determinado por la UAR, denominado BDUar.

**7.3** Cada uno de los equipos participantes no podrán disponer más de 24 jugadores en la disputa de todo el Torneo. De esos 24 jugadores disponibles no menos de siete deberán ser aptos para jugar de primera línea.

**7.4** En caso que un jugador, de los 24 disponibles, sufriera una lesión durante la disputa del Torneo que no le permita continuar en el mismo, podrá ser reemplazado por un jugador de la misma Unión, nominado en la lista de buena fe indicada en 7.1 previo constatación de la lesión y autorizado por el Director del Torneo. Los costos de traslado y estadía corren por cuenta de la Unión a la que pertenece.

**7.5** Esos costos podrán ser presentados por la Unión del jugador lesionado a la UAR para su reintegro. Si la distancia entre la sede del Campeonato y la localidad sede de la Unión del jugador fuera superior a 800 kilómetros, podrá optar por trasladarse en avión, caso contrario se reconocerá el costo del pasaje en bus. En todos los casos deberá presentarse el comprobante respectivo. El jugador lesionado reemplazado no podrá volver a jugar en el Torneo.

**7.6** Ningún jugador inhabilitado por cuestiones disciplinarias puede hacer uso de lo dispuesto en 7.5

**7.7** En caso que un equipo no pueda nominar veintitrés jugadores para la disputa de un partido o aun pudiendo hacerlo no cuente con los siete jugadores de la primera línea indicados en la lista de buena fe o reemplazados según lo dispuesto en 7.4 deberá ajustar la cantidad de suplentes según lo indicado en el Reglamento de Juego.

**7.8** Podrán integrar los equipos los jugadores que registren fichaje activo en la UAR al momento de iniciarse este Torneo, en los Uniones participantes del mismo y los jugadores con fichaje activo en la UAR que, habiéndose formado y jugado oficialmente en las mismas, se encuentren actuando en el momento de la realización del Campeonato en equipos afiliados a otras Uniones Provinciales. Los jugadores podrán optar por la Unión que deseen representar. Cuando opten por la Unión de origen deberán comunicarlo vía mail a la Unión por la cual juegan, a la Unión por la cual desean jugar y a la UAR a [felipe.vasallo@uar.com.ar](mailto:felipe.vasallo@uar.com.ar) , con una anticipación de 72 hs. (sin excepción) a la fecha de iniciación del Campeonato.

**7.9** Si por cualquier motivo se detectara la inclusión indebida de jugador o jugadores, no fichados o registrados en la BDUAR o no referenciados en el Listado de Buena Fe exigido para el presente Torneo, amén de las sanciones disciplinarias propias que correspondan al jugador individual, club, entrenadores, capitanes o responsables de equipos, la participación indebida del jugador conllevará la pérdida de cualquier punto que hubiese obtenido su equipo en el partido disputado. La pérdida de puntos no implica que se le otorgan al ocasional rival.

**7.10** Ningún jugador podrá representar a más de una Unión durante el desarrollo de la edición del Torneo, entendiéndose como partes integrantes de este Torneo el Argentino de Mayores y Juveniles 2015, Zonas Campeonato, Ascenso y Desarrollo.

### **Artículo 8º: Instalaciones e indumentaria**

**8.1** Los partidos sólo podrán jugarse en canchas habilitadas para campeonatos de primera división por las Uniones locales. No obstante deberán como mínimo contar en todo el perímetro de la cancha 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.

**8.2** También deberá contar con una zona técnica para cada equipo debidamente marcada según lo indicado en el Anexo 4 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.

**8.3** La Unión local deberá librar los medios para que los visitantes dispongan de las comodidades necesarias antes y después del partido; incluyendo la disposición de vestuario que deberá estar limpio y en condiciones cuarenta minutos antes del horario fijado para el partido.

**8.4** Asimismo, la Unión local deberán disponer, bajo su responsabilidad, de las medidas de previsión indispensables para atender rápidamente casos de indisposiciones, lesiones, urgencias, etc., a cuyo efecto deberán contar con médico, camilla y servicio de ambulancia para el traslado de eventuales accidentados y botiquín de primeros auxilios en el campo de juego, debiendo contar con los elementos de inmovilización.

**8.5** La Unión anfitriona deberá comunicar a la UAR a [silvana.lozada@uar.com.ar](mailto:silvana.lozada@uar.com.ar) cinco días antes de la fecha del partido el lugar donde serán derivados los lesionados en caso que una lesión lo amerite.

**8.6** Todos los jugadores deberán llevar un número bien visible sobre su camiseta y en la espalda, para su individualización, coincidente con lo indicado en la tarjeta de partido.

**8.7** Las Uniones participantes deberán contar con un juego de camisetas alternativo.

**8.8** Cuando deban jugar entre sí dos entidades cuyos colores de camiseta puedan prestarse a confusión, el Coordinador del Torneo realizará un sorteo en presencia de los capitanes para determinar la Unión que deberá cambiar su camiseta.

**8.9** La UAR proveerá a cada Unión participante de una (1) pelota oficial por equipo.

**8.10** Los partidos se jugarán con pelota oficial y no se podrá cambiar la pelota durante el partido, salvo que el réferi del partido lo considere necesario. En este caso la nueva pelota deberá ser de la marca oficial del torneo, revisada y autorizada por el réferi. La UAR proveerá a la Unión anfitriona de pelotas suficientes para la realización del Torneo, siendo su responsabilidad contar con pelotas de repuesto en las condiciones detalladas.

#### **Artículo 9º: Autoridades de Torneo y Planilla de partidos.**

**9.1** La UAR designará un Director de Torneo y un Coordinador de Torneo y para cada partido un réferi y dos réferis asistentes. Asimismo la UAR podrá designar Controladores de Tiempo.

**9.2** El Coordinador del Torneo será el encargado de llevar todos los registros de los partidos, de manera de brindar al Director del Torneo la información necesaria en toda circunstancia que deba ser dirimida. Al solo efecto enunciativo, esas son: resultado de partidos, tabla de posiciones, tipo y progresión de los tantos, tarjetas amarillas y su acumulación, tarjetas rojas.

**9.3** El Coordinador del Torneo será el encargado de designar los Oficiales de Partido, los Asistentes y, si lo considera necesario, toda persona que fuera necesaria para el normal funcionamiento.

**9.4** El Coordinador del Torneo podrá determinar las pausas necesarias para la hidratación de los jugadores cuando las circunstancias lo ameriten, la suspensión total o parcial del evento cuando las condiciones climáticas tornen peligroso continuar la práctica.

**9.5** El Coordinador del Torneo deberá verificar que los jugadores participantes se encuadren en todo lo dispuesto en este Reglamento.

**9.6** El Coordinador del Torneo será el responsable de hacer llegar a la UAR toda la documentación correspondiente al Torneo.

**9.7** Son funciones del Director del Torneo supervisar, verificar y controlar todos los aspectos que hacen al encuentro deportivo. Asimismo, contará con autoridad suficiente para resolver cualquier conflicto reglamentario que pudiera



presentarse o situación que ponga en riesgo a los participantes, incluida la suspensión de partidos.

**9.8** También son funciones del Director del Torneo supervisar, verificar y controlar todos los aspectos que hacen a la logística, como las condiciones de alojamiento, comidas y traslados ofrecidos a los participantes y el cumplimiento de las pautas comerciales establecidas por la UAR.

**9.9** Finalizado el evento el Director de Torneo elevará un informe de todo acontecimiento de interés para la UAR. El informe deberá contener como mínimo lo siguiente:

1. Breve reseña sobre el estado de las instalaciones;
2. Comportamiento de todos los participantes del evento, jugadores, auxiliares, entrenadores, dirigentes, público y oficiales durante su desarrollo, incluido el tercer tiempo. En el caso de los oficiales del partido (referees, referees asistentes y otros colaboradores) se limitará sólo a los aspectos disciplinarios.
3. En caso de haberse producido algún incidente que a su juicio haya alterado la normalidad del evento, deberá brindar su versión del mismo e individualizar a los protagonistas. De este informe se dará traslado al Comité de Disciplina y tendrá el valor de testimonio calificado.
4. Listado de cartelera dentro del perímetro de juego.

**9.10** Antes de cada partido, los Clubes intervinientes deberán presentar la tarjeta de partido debidamente cumplimentada, con la lista de hasta veintitrés (23) jugadores que las representarán, al Réferi y al Coordinador de Torneo.

**9.11** Durante el desarrollo de los partidos, cada equipo podrá efectuar los cambios autorizados por las Leyes del Juego.

**9.12** Luego de jugado un partido, el **réferi designado** será el responsable de remitir al Coordinador del Torneo, la tarjeta del partido donde se especifique la constitución de los equipos correspondientes, nombres de los réferis, resultados de los partidos, detalle de los jugadores que hubieran sido expulsados del campo de juego, con un informe amplio explicando los motivos de la expulsión, y cualquier hecho anormal ocurrido antes, durante y después del desarrollo de los partidos ejecutado por jugadores, público, etc. y que contrarie las reglamentaciones vigentes.

**9.13** Los Clubes tienen obligación de enviar a la UAR, el Formulario de Informe Entrenadores (Anexo 7), con la opinión de los Entrenadores sobre la actuación de los réferis en cada partido. El mismo deberá ser enviado por mail a [silvana.lozada@uar.com.ar](mailto:silvana.lozada@uar.com.ar)

## **Artículo 10º: Sanciones Disciplinarias**

**10.1** Para la aplicación de sanciones disciplinarias producidas en los encuentros a disputarse durante este Torneo se procederá de la forma siguiente:

1. Aplicará “en general” el Reglamento de Disciplina de la Unión Argentina de Rugby vigente a la fecha de iniciación del Campeonato y en particular respecto de las faltas y sanciones a aplicar, estableciéndose un Procedimiento Sumario que a continuación se detalla, siendo la máxima autoridad para la aplicación de estos la Comisión de Disciplina de la Unión Argentina de Rugby.
2. El Director de Torneo será el encargado de llevar adelante la Instrucción del procedimiento Disciplinario que más adelante se establece.
3. Tarjetas Amarillas: Para el supuesto de que un jugador sea sancionado durante el torneo con dos tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido para participar en el encuentro siguiente. Para el supuesto de que un jugador acumule durante el Torneo 3 tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido por todo el torneo.
4. Para el caso de jugadores expulsados u otro tipo de informes que realizare el réferi o el propio Director del Torneo se establece un Procedimiento Sumario que estará a cargo de este último y que se instruirá de la siguiente manera:
  - a) El réferi designado realizará concluido el encuentro un informe detallado de las causas que determinaron la o las expulsiones , determinando en especial situación de juego, proximidad de la jugada y situaciones anteriores y posteriores del partido que podrían haber influido en la misma, como así también la actitud del jugador expulsado una vez comunicada la decisión. El mencionado informe será firmado y entregado al Director del Partido quien deberá recibir el descargo por escrito del jugador/es expulsado/s, procediendo una vez concluido a darle lectura al jugador del informe arbitral.
  - b) El Director del Torneo comunicará al jugador expulsado que deberá enviar a la Unión Argentina de Rugby, a través de la Unión a la que pertenece y dentro de las 72 hs de concluido el encuentro, sus antecedentes Disciplinarios que deberán encontrarse agregados al expediente Disciplinario al momento de su tratamiento, caso contrario no se aplicará sanción alguna cualquiera hubiese sido la falta comentada.
  - c) Concluido este procedimiento el Director del Torneo podrá a su criterio ampliar la instrucción y determinar la necesidad de que declaren otras personas que pudieran estar involucradas sea en las expulsiones o en los hechos denunciados por el réferi o por el propio Director.
  - d) Recabados los antecedentes mencionados el Director del Torneo deberá enviar dentro de las 72 horas de finalizado el encuentro la totalidad de los antecedentes por escrito, a las Uniones intervinientes y a la UAR, informando a su vez acerca de todo acto anormal ocurrido antes, durante y después del desarrollo del partido realizado por jugadores, público, etc. y que contraríe las reglamentaciones y disposiciones vigentes. Esta información deberá ser lo suficientemente clara, amplia y explícita, como para no dejar dudas sobre cómo se produjeron los hechos.

- e) La Comisión de Disciplina de la UAR, si se encontrare en condiciones de dictar resolución se expedirá en forma inmediata notificando la resolución al Jugador expulsado y a las Uniones involucradas, pudiendo ampliar la instrucción con otras medidas cuando lo considere pertinente. En las sanciones en que se encontraren involucrados las Uniones participantes o cuando las sanciones fueren superiores al año deberá elevar al Consejo Directivo de la UAR .

**10.2** Las Uniones intervinientes son responsables por el comportamiento de los integrantes de su delegación, tanto en el campo de juego como en los alojamientos y transportes contratados por la UAR, como también por el comportamiento de su público, simpatizantes y socios. La Unión responsable deberá hacer su descargo y, en caso de corresponderle, recibirá la pertinente sanción y deberá pagar los daños ocasionados, bajo apercibimiento de ser excluido de las etapas sucesivas del Campeonato.

### **Artículo 11º: Reunión con Managers**

11.1 El día anterior al comienzo del torneo, a las 20.30 hs. en lugar a definir, el Director del Torneo y el Coordinador del Torneo se reunirán con los Managers de los equipos para hacer llegar las últimas instrucciones relativas al Campeonato.

11.2 En la reunión, se ratificarán o rectificarán los horarios de programación de los partidos, atento a que los mismos pueden ser alterados por razones climáticas o de otra índole.

### **Artículo 12º: Publicidad del reglamento y Anexos.**

**12.1** Las Uniones intervinientes deben hacer conocer este Reglamento a los réferis categorizados a nivel nacional que revisten en las mismas y a los managers de los equipos intervinientes. Forman parte del presente Reglamento los Anexos:

- Anexo 1: Reglamento de Competencias Oficiales, Arts. 40 y 52.
- Anexo 2: Conmoción Cerebral – Reglamentación.
- Anexo 3: Control Dopaje
- Anexo 4: Zona Técnica
- Anexo 5: Mesa de Control
- Anexo 6: Guía de Seguridad para tormentas eléctricas
- Anexo 7: Informe de Entrenadores

### **Artículo 13º: Control de Doping**

**13.1** Durante el Torneo se podrán realizar controles de doping tanto en competencia como fuera de ella.

#### **Artículo 14º: Solución de controversias**

**14.1** Cualquier cuestión que se suscite durante la realización del Torneo, no prevista o no contemplada por el presente Reglamento, será resuelta por el Consejo Directivo de la UAR previa recomendación de la Comisión de Competencias.

#### **Artículo 15º: Responsabilidad por daños y perjuicios**

**15.1** Ante la denuncia de daños, disturbios o cualquier otro hecho irregular o que altere el orden a bordo de los transportes o en lugares de alojamiento contratados por la UAR, se presumirá, salvo prueba por escrito en contrario emanada de los responsables de dichos servicios, la responsabilidad de la Unión que los haya utilizado. A tal fin, requeridas las explicaciones del caso por la UAR la Unión responsable deberá hacer su descargo y en caso de no ajustarse el mismo a los términos que antecede deberá pagar los daños ocasionados, bajo apercibimiento de ser excluida de las etapas sucesivas del torneo.

## ANEXO 1

### REGLAMENTO DE COMPETENCIAS OFICIALES

**ART. 40:** Cuando un referee amoneste a un jugador debe exhibirle una tarjeta amarilla y retirarlo en forma temporaria del campo de juego por el término de diez (10) minutos. El jugador que acumule dos (2) tarjetas amarillas en el transcurso de un mismo Campeonato recibirá una (1) fecha de suspensión a aplicar en el primer partido a jugarse del mismo o del próximo Campeonato. El jugador que reciba una segunda tarjeta amarilla en un mismo partido debe ser expulsado por el referee

**ART. 52°:** Cuando deban jugar entre sí dos entidades cuyos colores puedan prestarse a confusión, a requerimiento del referee, el local deberá cambiar su camiseta.

## ANEXO 2

### CONMOCION CEREBRAL

En línea a adoptar las guías de World Rugby, esta Unión incluye dentro de la reglamentación del CNC la ***obligación para los Médicos Responsables designados por clubes participantes y que se encuentren en la tarjeta oficial del partido, de retirar del campo de juego a cualquier jugador del que se presuma haya sufrido una conmoción cerebral.***

La conmoción cerebral es una lesión cerebral.

- Todas las conmociones cerebrales son graves.
- Las conmociones cerebrales pueden ocurrir sin pérdida del conocimiento.
- Todos los deportistas que después de una lesión en la cabeza tengan algún síntoma deben ser retirados del partido o entrenamiento y no deben retornar a la actividad hasta que todos los síntomas hayan desaparecido.
- Específicamente, el retorno al juego el mismo día de la conmoción cerebral está prohibido.
- Identifique y retire para ayudar a impedir agravamiento de lesiones e inclusive la muerte.
- La conmoción cerebral puede ser fatal.
- La recuperación de la mayoría de las conmociones cerebrales se produce con reposo físico y mental.

La conmoción cerebral es una lesión traumática en el cerebro resultante en una alteración de la función cerebral. La conmoción cerebral tiene muchos síntomas, siendo los más comunes el dolor de cabeza, mareo, desórdenes de memoria o problemas de equilibrio.

La pérdida del conocimiento, después de haber sido noqueado, ocurre en menos del 10% de las conmociones cerebrales. La pérdida del conocimiento no es un requerimiento para diagnosticar una conmoción cerebral.

La conmoción cerebral puede ser causada por un golpe directo en la cabeza, pero también puede ocurrir cuando se golpee otras partes del cuerpo y esto resulte en un rápido movimiento de la cabeza, por ejemplo, lesiones de tipo latigazo cervical.

Si alguno de los signos o síntomas que siguen están presentes después de un traumatismo que implique un impacto en la cabeza o cuello,, se debe sospechar que el jugador tiene una conmoción cerebral y se lo debe retirar inmediatamente del partido o del entrenamiento.

La presencia de uno o más de los signos y síntomas que siguen pueden sugerir una conmocióncerebral:

- Dolor de cabeza
- Mareos
- Obnubilación mental, confusión, o sensación de ralentización
- Problemas visuales
- Nauseas o vómitos
- Fatiga
- Somnolencia /sensación de “estar en la niebla“/ dificultad para concentrarse
- “Presión en la cabeza”
- Sensibilidad a la luz o al ruido

La falta de contestación correcta de cualquiera de estas preguntas puede sugerir una conmocióncerebral:

- “¿En qué cancha estamos hoy?”
- “¿En qué tiempo del partido estamos ahora?”
- “¿Quién fue el último en marcar puntos en este partido?”
- “¿Contra qué equipo jugaron la semana pasada/el último partido?”
- “¿Ganaron el último partido?”

Asimismo, se recomienda a entrenadores, managers y jugadores leer el documento:

<http://playerwelfare.worldrugby.org/?documentid=133>

Y a los profesionales médicos de cada club realizar el curso online en:

<http://playerwelfare.worldrugby.org/?documentid=module&module=22>

### **ANEXO 3**

#### **CONTROL ANTIDOPAJE**

Durante el Torneo se realizarán controles de dopaje de acuerdo a la normativa vigente.

[http://keeprugbyclean.worldrugby.org/downloads/Reg21\\_ES.pdf](http://keeprugbyclean.worldrugby.org/downloads/Reg21_ES.pdf)

Para el Listado de Sustancias Prohibidas referirse a

[http://keeprugbyclean.worldrugby.org/downloads/S2\\_2015\\_Prohib\\_List\\_ES.pdf](http://keeprugbyclean.worldrugby.org/downloads/S2_2015_Prohib_List_ES.pdf)

Los controles de dopaje se realizarán sin anuncio previo en cualquiera de los partidos del CNC.

Será responsabilidad del club local proveer al Oficial de Control de Dopaje designado por UAR de un ámbito físico acorde. El mismo deberá ser un área privada para el control donde no deban ni puedan entrar terceros ajenos al mismo y tendrá que contar mínimamente con escritorio, sillas suficientes, un mingitorio y un lavamanos.

Asimismo deberá proveerse en el área referida una cantidad suficiente de bebidas sin alcohol (aguas y bebidas hidroelectrolíticas en envases cerrados).

También cada club nominará a un delegado que será el responsable de participar en el sorteo a realizarse en el entretiempo y será el responsable de notificar los jugadores de su club que han sido seleccionados y que deberán concurrir al lugar designado dentro de los 10 minutos de finalizada la competencia salvo autorización expresa del Oficial de Control de Dopaje, siendo a su vez esta persona la que deberá acompañar a los jugadores al Control.

El Oficial de Control de Dopaje se anunciará con el Director del Partido durante el desarrollo del primer tiempo del partido asignado. Juntos notificarán a los responsables de cada club y les darán la indicación del lugar donde se realizará el sorteo en el entretiempo, no pudiendo comenzar el 2do tiempo del partido hasta que no se realice el sorteo debiendo comunicarse también esta situación al Réferi oficial del partido.

La no presentación en tiempo y forma del jugador es considerada una ofensa a la reglamentación de dopaje y es pasible de sanciones.

En el lugar asignado al Oficial de Dopaje se realizarán los procedimientos según las normativas UAR- World Rugby- WADA para recolección y toma de muestras siendo este último la única autoridad que podrá determinar la suspensión del procedimiento o el cambio del lugar de la toma de muestras. Para el supuesto de que el jugador por cualquier circunstancia se negare a llevar adelante el procedimiento de Dopaje será pasible de sanciones.

Las muestras serán remitidas a un Laboratorio acreditado por la Agencia Mundial Anti Dopaje (WADA) para su análisis.

Dicho laboratorio remitirá los resultados según los Standards Internacionales a la UAR.

En caso de que en la orina de un jugador se encontrara una sustancia prohibida, la misma se toma como un resultado analítico adverso. Se le notificará al presidente del Club al que pertenece para que pueda presentar, de considerar que pudiera existir un error en el análisis, en un plazo máximo de 48 hs. de la notificación un pedido de análisis de la muestra B.

Los costos que surgieran de la decisión del jugador de pedir este análisis y todos los costos derivados serán a cargo del jugador interesado.

Vencido ese plazo no se podrá solicitar el análisis de la muestra B.

El jugador queda a partir de la notificación al presidente del club suspendido temporariamente para toda actividad vinculada con el rugby.

Si el jugador considerara que el resultado corresponde a una sustancia utilizada por él y por lo tanto no solicita otro análisis, o se venciera el plazo para solicitar el nuevo análisis, o se confirmara en el análisis de la muestra B el resultado de la primera, podrá presentar un descargo dentro de los 10 días hábiles contados a partir del día que se hubiere tomado la muestra.

A partir de la presentación del descargo, la Comisión de Disciplina con el informe previo de un Médico estudiará el caso y evaluará la sanción correspondiente.

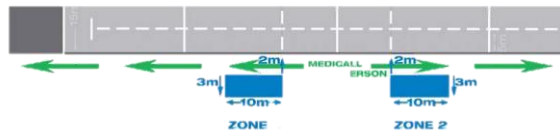
<http://keeprugbyclean.worldrugby.org/?&language=es>



## ANEXO 4

### ZONA TÉCNICA

- a. Deben ser previstas dos zonas técnicas dentro del perímetro de juego, del mismo lado del campo, cada uno a cada lado de la línea de mitad de cancha y fuera del campo de juego; estas zonas técnicas deben estar marcadas en el suelo.
- b. No están permitidos más de dos personas médicamente entrenadas (solamente doctores certificados o fisioterapeutas) y dos aguateros por equipo, para que operen desde la zona técnica.
- c. Ninguna otra persona (incluyendo oficiales del equipo o jugadores) está permitida dentro de la zona técnica.
- d. Una persona médicamente entrenada, autorizada a operar desde la zona técnica, como se menciona en (a), puede estar ubicado en cambio en el otro costado del campo de juego sobre la línea lateral frente a la zona técnica.
- e. Cuando sea posible, el médico ubicado del otro lado debe permanecer detrás de los carteles publicitarios. El médico ubicado del otro lado puede seguir el juego, pero tiene la obligación de prestar atención a las necesidades y derechos de los jugadores, espectadores, empleados de la empresa de televisación y sponsors.
- f. El personal médico puede entrar al campo de juego de acuerdo a la ley cada vez que un jugador esté lesionado.
- g. El agua sólo debe ser llevada al campo de juego durante una interrupción del juego por lesiones en el área de juego y cuando se realiza un try.
- h. No están permitido el ingreso de los dos aguateros en el área de juego durante penales que se patean a los palos.
- i. Los aguateros deben permanecer todo el tiempo en la zona técnica salvo cuando entren al área de juego para llevar agua o cuando sólo uno lleve el tee al pateador en un tiro al goal.
- j. Los jugadores pueden ir a la línea de touch adyacente a la zona técnica para recibir agua.
- k. Las botellas de agua no deben ser arrojadas al campo de juego.
- l. Todo el personal autorizado en la zona técnica debe tener alguna marca distintiva, por ej. Una cinta en el brazo o un chaleco.
- m. El cuarto y/o quinto árbitro si los hubiere, manejarán la zona técnica. Si se trasgrede el protocolo, el episodio se reportará al referee del partido.
- n. El referee del partido podrá advertir a cualquier trasgresor o a su discreción, expulsarlo/s del perímetro de juego por cualquier falta al protocolo.
- o. El banco de suplentes y la ubicación de los entrenadores debe estar fuera del perímetro de juego.
- p. Si los suplentes deben calentar y no hay ningún área fuera del perímetro de juego, pueden hacerlo en el ingoal del oponente pero no deben utilizar pelotas para ello.




---

## ANEXO 5

### MESA DE CONTROL

Se incorpora su uso y se adoptará inicialmente un modelo sencillo.

Debe estar en un lugar preferencial por fuera del alambre perimetral.

Es obligatorio pero su falta no impide que se juegue el partido y su ausencia debe ser informada por el árbitro.

La falta de constitución por responsabilidad de un club supone un antecedente para el club.

La mesa debe estar constituida por un representante por cada club

#### **Funciones:**

- Control de identidad de los jugadores.
- Control y registro de los cambios.
- Colaborar en el todo lo inherente al comienzo normal del partido
- Control del tiempo de las tarjetas amarillas y registro de las tarjetas rojas
- Control de los eventos que se pudieron haber sucedido en el desarrollo del partido a los fines de poder ser consultados por las autoridades en caso de situaciones a aclarar.

**El objetivo básico es darle al árbitro información de buena calidad y colaborar con su gestión.**

Nota: Dado su pronta implementación se requiere el compromiso de los clubes de ir ajustando su funcionamiento conforme se desarrolle el Campeonato.

## ANEXO 6

### **GUÍA DE SEGURIDAD IRB PARA TORMENTAS ELÉCTRICAS**

En cualquier nivel de Rugby, desde la base hasta el rugby de elite, comprender los peligros de los rayos eléctricos durante tormentas eléctricas y tomar las precauciones adecuadas, ayudará a minimizar los incidentes de la caída de los mismos. Las acciones que se deben tomar, cuando hay una amenaza de tormenta eléctrica, dependerá de la nivel de información de que disponen los organizadores del evento/competición o los oficiales de partido.

Los siguientes pasos deben ser incorporados en cualquier guía al respecto:

1. Datos en tiempo real: en circunstancias en las que se dispone de datos en tiempo real por parte de los servicios meteorológicos locales junto con el asesoramiento de un experto, los mismos se deben utilizar para ayudar en la decisión acerca de si se debe permitir que el evento / partido comience, continúe o se de por finalizado.
2. Es vital la determinación de una cadena de mando que identifique claramente a la persona con la responsabilidad para detener el evento, ya sea en forma temporal o indefinida o para evacuar el lugar. Asimismo, debe asegurarse que esta persona esté familiarizada con los protocolos locales y tenga información precisa y actualizada.
3. Antes de cualquier evento se debe establecer comunicación con los servicios meteorológicos locales y luego realizar el seguimiento de las alertas meteorológicas.

Cuando un rayo cae dentro de un radio de 10 kilómetros del lugar donde se realiza la actividad, se recomienda que los jugadores sean retirados del terreno de juego. La velocidad del sonido a través del aire es de aproximadamente 321 metros por segundo, por lo que por cada 5 segundos de tiempo entre el relámpago y el trueno asociado, se puede calcular que el lugar de caída del rayo se encuentra a 1,5 km. La distancia aproximada de caída de un rayo se puede calcular contando el tiempo entre los dos eventos y dividirlo por 5. Permanecer a más de 10 kilómetros del lugar de caída de un rayo, es la distancia segura recomendada en una tormenta eléctrica.

Para eventos en lugares donde no están disponibles los datos en tiempo real de los servicios meteorológicos locales, se debe utilizar la regla del 30/30 para garantizar la seguridad de los participantes y espectadores:

- Se debe buscar refugio cuando haya 30 segundos o menos entre el flash y el trueno asociado.
- Las tormentas tienen una tendencia a revertir su curso y volver sobre un área sobre la que han pasado. Las recomendaciones establecen que se debe considerar volver al campo de juego tras esperar un mínimo de 30 minutos después del último rayo o trueno visto u oído.

Por ejemplo, si se observa la caída de un rayo a las 12:03 y se escucha el trueno 28 segundos después quiere decir que ese rayo cayó a 9 km (321 metros por segundo x 28 segundos = 8988 mts.), por lo que hay que mover inmediatamente a los jugadores y público a un lugar seguro. Si la tormenta continúa y el último rayo o trueno fue visto u oído a las 12:18, recién se puede volver cuando pasen 30 minutos desde el último rayo o trueno, o sea, a las 12:48.

La recomendación de los 10 km puede modificarse de acuerdo a la topografía de la zona. Por ejemplo, aumentar esta distancia en áreas abiertas descampadas o disminuirla si la tormenta está en el otro lado de una montaña.

#### **Se consideran lugares seguros:**

- Los grandes edificios (con cableado permanente y plomería para proporcionar vías seguras para funcionar como descarga a tierra);
- Vehículos de metal totalmente cerrados que estén en contacto con la tierra (como autobuses) para orientar la corriente alrededor de los ocupantes.

**Se consideran lugares inseguros:**

- Espacios abiertos, especialmente cuando un gran número de personas están demasiado juntas;
- Proximidad a grandes estructuras o árboles;
- Estructuras pequeñas y refugios, especialmente estructuras de metal;
- Bajo un árbol o un pequeño grupo de árboles;
- Cerca de una gran masa de agua;
- En áreas abiertas;
- Cerca de torres de antenas;
- Debajo de cualquier cosa que aumente la estatura de una persona (sombrillas, paraguas, etc);
- El uso de cualquier tipo de teléfono.

Para los espectadores, se deben seguir los protocolos de seguridad individuales del estadio en caso de riesgo de rayos.

Para los eventos que no tienen lugar en un estadio, se deben seguir los mismos protocolos que los de los jugadores

## ANEXO 7

### FORMULARIO DE INFORME ENTRENADORES

DETALLES DEL PARTIDO	
<b>REFEREE:</b>	
<b>EQUIPOS Y RESULTADO:</b>	
<b>EQUIPO:</b>	
<b>ENTRENADOR:</b>	
<b>FECHA:</b>	

TÉCNICA
<b>SCRUMS</b> (Por favor señale, indicando tiempos de cada scrum, cuándo cree usted que el Referee ha arbitrado correctamente esta área y cuándo ha tenido dificultades para manejarla).
<b>LINEOUTS</b> (Por favor anote las dificultades que el Referee haya experimentado en esta área y las razones por las cuáles usted cree que las tuvo).
<b>MAULS</b> (Por favor indique cualquier formación ilegal de maul que el Referee no haya detectado u otras infracciones que no haya sancionado).
<b>TACKLE / RUCK</b> (Por favor anote su punto de vista sobre cómo el Referee arbitró esta faceta del juego y el tiempo exacto de infracciones que no haya detectado o cuando se haya equivocado, incluyendo infracciones cometidas tanto por el tackleador como por el jugador tackleado o entradas ilegales de cualquier otro jugador).

### OFFSIDE

Por favor anote cualquier offside de patadas o juego general que no haya sido correctamente sancionado.

Por favor anote cualquier offside en T/R/M no sancionado. Cómo sintió usted que el Referee arbitró esta área.

### CUALQUIER OTRO “NO CUMPLIMIENTO” DURANTE EL PARTIDO.

### PENALES

Por favor revise todos los Penales y Free Kicks y precise si el Referee estuvo acertado o no en todos ellos.

### REFEREES ASISTENTES

Por favor indique si considera que la actuación de los Referees Asistentes fue correcta e indique si hubo algún incidente donde alguno de ellos haya influido para que el Referee tomara una decisión incorrecta.

### COMUNICACIÓN y CONDUCCIÓN

Por favor resuma cómo considera que fue la relación entre el Referee y el Capitán de su equipo.

Por favor resuma cómo cree usted que el Referee controló este partido.

### RESUMEN

**Cómo cree usted que arbitró el Referee en general y cuáles son las razones por las cuales usted cree eso. Por favor señale las áreas en las que usted cree que el Referee debe mejorar y por qué.**

**Por favor complete el formulario y envíe por e-mail a [silvana.lozada@uar.com.ar](mailto:silvana.lozada@uar.com.ar) dentro de las 48 horas de finalizado el partido.**