

REGLAMENTO SEVEN DE LA REPÚBLICA 2017 - MASCULINO

El citado campeonato se regirá por las disposiciones del Reglamento General de Competencias aprobado por el HCD de la UAR, edición 2004, y las Leyes del Juego de Rugby con sus variaciones para seven a Side 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 Campeonato

1.1. Participarán de la Zona Campeonato dieciséis (16) Uniones según el Programa que acompaña. Los equipos se dividen en cuatro zonas (Zona 1, Zona 2, Zona 3 y Zona 4) de cuatro (4) equipos cada una, según su ubicación en el Seven de la República 2016. El sistema de competencias será todos contra todos en cada zona.

1.2. Los equipos serán clasificados del primero al cuarto en cada una de las zonas según la cantidad de puntos obtenidos. En caso de empate en puntos será de aplicación el Artículo 5º del presente Reglamento.

1.3. El primero (1º) de una zona jugará cuartos de final contra el segundo (2º) de otra según Programa que se adjunta. Los ganadores de los partidos de cuartos de final, avanzan a semifinales de Copa de Oro y los ganadores de estas semifinales a la final, cuyo ganador será el Campeón del Torneo y Ganador de la Copa de Oro.

1.4. Los perdedores de los partidos de cuartos de final indicados en 1.3., avanzan a semifinales de Copa de Plata y los ganadores de estas semifinales a la final, cuyo ganador será el Ganador de la Copa de Plata.

1.5. Los equipos que ocupen el tercero (3º) y cuarto (4º) puesto de cada zona jugarán cuartos de final por la Copa de Bronce. Los ganadores de los partidos de cuartos de final, avanzan a semifinales de Copa de Bronce y los ganadores de estas semifinales a la final, cuyo ganador será el Ganador de la Copa de Bronce.

1.6. Los perdedores de los partidos de cuartos de final indicados en 1.5., avanzan a semifinales por el Posicionamiento y los ganadores de estas semifinales a la final, cuyo ganador será el décimo tercero clasificado.

1.7. Los perdedores de las semifinales indicadas en 1.6 jugarán un partido cuyo perdedor será clasificado decimoséptimo y en la próxima edición jugará en la zona Ascenso.

Artículo 2º: Zona Ascenso

2.1. Participarán de la Zona Ascenso diez (10) Uniones según el Programa que se acompaña. Los equipos se dividen en dos zonas (Zona 5 y Zona 6) de cinco (5) equipos cada uno, según su ubicación en el Seven de la República 2016, más Uruguay y

Paraguay que se incorporan como quinto en cada zona. El sistema de competencias será todos contra todos en cada zona.

2.2. Los equipos serán clasificados del primero al quinto en cada una de las zonas según la cantidad de puntos obtenidos. En caso de empate en puntos será de aplicación el Artículo 5° del presente Reglamento.

2.3. Según ese ordenamiento, concluida la clasificación, los equipos jugarán semifinales haciéndolo el primero de una zona con el segundo de la otra. Los ganadores de esas semifinales jugarán la final. El ganador de esa final será clasificado decimosexto, consagrado Campeón del Ascenso y jugará en Zona Campeonato en la próxima edición del Seven de la República.

2.4. Los equipos clasificados terceros en la zona jugarán semifinal con el clasificado cuarto de la otra zona. Los ganadores de esas semifinales jugarán un partido final cuyo ganador será clasificado vigésimo primero.

2.5. Los equipos clasificados quintos en cada zona jugarán un partido final cuyo ganador será clasificado vigésimo quinto.

Artículo 3º: Clasificación final y tabla de posiciones

3.1. Para formar la tabla de posiciones una vez finalizado el Campeonato se tendrá en cuenta lo siguiente:

1. Será primero el ganador de la final indicada en 1.3.
2. Será segundo el que pierde la final indicada en 1.3.
3. Será tercero el equipo que haya perdido la semifinal contra el campeón.
4. Será cuarto el que haya perdido la semifinal contra el clasificado segundo.
5. Será quinto el ganador de la final indicada en 1.4.
6. Será sexto el que pierde la final indicada en 1.4.
7. Será séptimo el equipo que haya perdido la semifinal contra el clasificado quinto.
8. Será octavo el que haya perdido la semifinal contra el equipo clasificado sexto.
9. Será noveno el ganador de la final indicada en 1.5.
10. Será décimo el que pierde la final indicada en 1.5.
11. Será decimoprimer el equipo que haya perdido la semifinal contra el clasificado noveno.
12. Será decimosegundo el que haya perdido la semifinal contra el clasificado décimo.
13. Será decimotercero el ganador de la final indicada en 1.6.
14. Será decimocuarto el que pierde la final indicada en 1.6.
15. Será decimoquinto el equipo que haya ganado el partido indicado en 1.7.
16. Será decimosexto el equipo que gana la final indicada en 2.3.
17. Será decimoséptimo el equipo que haya perdido el partido indicado en 1.7.
18. Será decimoctavo el que pierde la final indicada en 2.3.
19. Será decimonoveno el equipo que haya perdido la semifinal contra el clasificado decimosexto.

20. Será vigésimo el que haya perdido la semifinal contra el equipo clasificado decimoctavo.
21. Será vigesimoprimeros el que haya ganado la final indicada en 2.4.
22. Será vigesimosegundo el que haya perdido la final indicada en 2.4.
23. Será vigesimotercero el que haya perdido la semifinal con el vigésimo primero.
24. Será vigesimocuarto el que haya perdido la semifinal con el clasificado vigesimosegundo.
25. Será vigesimoquinto el que haya ganado el partido indicado en 2.5.
26. Será vigesimosexto el que haya perdido el partido indicado en 2.5.

Artículo 4º: Fechas y horarios de los partidos

4.1. Los horarios de inicio de cada partido y la cancha donde se disputa son los indicados en el programa adjunto. No se admitirá ningún tipo de postergación. Los equipos deberán estar en el acceso al campo de juego de la cancha donde juegan, cuatro (4) minutos antes del kick off. El horario oficial será el que determine la mesa de control y será ese reloj por el que se registrarán todos los horarios.

4.2. La no presentación de un equipo a jugar en el horario y cancha indicada será considerado un incumplimiento y es de aplicación el Artículo 6º del presente Reglamento.

4.3. Todos los partidos, incluyendo la final de todas las copas, posicionamiento, ascenso y descenso, se disputarán en dos tiempos de siete (7) minutos cada uno.

4.4. En caso de tormenta eléctrica será de aplicación lo dispuesto en el Anexo 2 del presente reglamento, siendo la autoridad de aplicación el Director de Torneo.

4.5. Los capitanes de los equipos deberán presentarse media hora antes de la hora fijada para el inicio de su partido en la Mesa de Control correspondiente a la cancha donde se disputará el partido para el sorteo.

Artículo 5º: Puntuación y desempates

5.1. Cada partido en la fase clasificatoria adjudicará la siguiente cantidad de puntos: Dos (2) puntos por partido ganado, uno (1) por partido empatado y cero puntos por partido perdido. No se otorgará punto bonus.

5.2. Si un equipo no se presentara a jugar un partido, su oponente obtendrá 2 puntos.

5.3. 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 hubiera 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 hubiera 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 hubiera 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 hubiera 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;
- 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.

5.4. En la disputa de cuartos de final, semifinales y final indicadas, y en el partido por dirimir el descenso a la zona Ascenso indicado en 1.7., si al finalizar el partido los equipos estuvieran empatados, se realizará un nuevo sorteo y se continuará jugando dos períodos de 5 minutos cada uno con cambio de lado hasta que uno de los equipos altere el marcador a su favor (“muerte súbita”), siendo éste el ganador del partido.

5.5. De persistir el empate transcurridos los dos tiempos adicionales, los equipos patearán cinco drops, previo sorteo del equipo que inicia pateando. Cada drop será ejecutado por un jugador diferente elegidos por el capitán entre los jugadores que finalizaron el partido e informados al réferi previamente al iniciar la serie. Los drops serán pateados alternadamente por ambos equipos hacia los palos que determine el réferi, siendo el primer intento desde la intersección de la línea de 22 más cercana a los postes elegidos con la línea de 5 a la izquierda del ataque, el segundo desde la intersección de línea de 22 con la de 15 a la izquierda del ataque, el tercero desde el centro de la línea de 22 frente a los postes, el cuarto desde la intersección de la línea de 22 con la de 15 a la derecha del ataque y el quinto desde la intersección de la línea de 22 con la línea de 5 a la derecha del ataque. Será declarado ganador el equipo que haya marcado más drops en la serie de cinco.

5.6. Si terminada la serie de cinco drops por equipo continuara 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,
10. De persistir el empate el referee realizará un sorteo en presencia de los capitanes.

Artículo 6º: Incumplimientos

6.1. Toda Unión que habiendo comprometido su presencia en el Torneo no presenta su equipo perderá el derecho de participar en la próxima edición del Seven de la República. Además podrá recibir otras sanciones previstas en el Reglamento General de Competencias de la UAR.

6.2. 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 Campeonato del año siguiente. Además podrá recibir otras sanciones previstas en el Reglamento General de Competencias de la UAR.

Artículo 7º: Distribución de gastos

7.1. Los gastos que demande la organización del Torneo serán financiados de la siguiente manera:

- a) Las Uniones participantes contratarán el transporte en el medio y condiciones que deseen.
- b) La UAR será la encargada de contratar lo referente a alojamiento y comidas, consistente alojamiento las noches de jueves y viernes, cena del jueves, almuerzo y cena del viernes y almuerzo del sábado.
- c) Asimismo la UAR correrá con los gastos de traslados, alojamiento y comidas, del staff de réferis y asistentes, designados por la UAR, como también evaluadores y director de Torneo.
- d) La Unión anfitriona abona los gastos del Tercer Tiempo.

7.2. La Unión anfitriona que colabora en la organización del evento deberá disponer las canchas 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 Unión 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. La Unión local será responsable de contratar personal de seguridad a fin de evitar no sólo la ocurrencia de accidentes, sino también de evitar que el público ingrese dentro del perímetro de juego y oculte total o parcialmente la publicidad estática dispuesta por la UAR.

7.3. Las delegaciones estarán compuestas por quince (15) personas, de las cuales necesariamente una deberá estar acreditada en el Nivel I de Primeros Auxilios World Rugby/UAR o ser médico, y las contrataciones para alojamiento se basará en ese número, utilizando hasta un máximo de doce (12) jugadores.

Artículo 8º: Lista de buena fe

8.1. Setenta y dos (72) horas antes de iniciarse el Campeonato, las Uniones deberán presentar una lista de doce (12) jugadores que los representarán.

8.2. Esa lista será confeccionada con el Sistema electrónico determinado por la UAR, denominado BD.UAR. No podrán incluirse jugadores que 72 hs. antes de iniciarse el Campeonato sean menores de 18 años.

8.3. Podrán integrar los equipos representativos de las Uniones los jugadores fichados 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 fax a la Unión por la cual juegan, a la Unión por la cual desean jugar y a la UAR a nicolas.biapalombo@uar.com.ar, con una anticipación de 72 hs. (sin excepción) a la fecha de iniciación del Campeonato.

8.4. Si una Unión hiciera uso del artículo 8.3. deberá solicitar a la UAR la inclusión de ese o esos jugadores en la lista de buena fe en la BDUAR, por mail a nicolas.biapalombo@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar en los plazos indicados en 8.1.

8.5. Si en el lapso en que se confeccionara la lista por BDUAR y hasta el inicio del Torneo alguno de los jugadores del Torneo no puede participar del mismo, será informado al Director del Torneo, quien modificará la Lista como incidencia, comprometiéndose la Unión en cuestión que el o los jugadores que se incluyen están con fichaje activo en esa Unión por el corriente año. En caso que así no lo fuera serán factible de sanciones.

8.6. Ningún jugador podrá representar a más de una Unión durante el desarrollo del torneo.

8.7. 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, Unión, 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.

Artículo 9º: Instalaciones e indumentaria

9.1. Los partidos sólo podrán jugarse en canchas habilitadas. 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.

9.2. 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.

9.3. Asimismo, la Unión local deberá 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.

9.4. 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 en condiciones.

9.5. La Unión anfitriona deberá comunicar a la UAR a 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.

9.6. 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.

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

9.8. Las Uniones deberán informar a la UAR la camiseta oficial y pantalón y la camiseta alternativa y pantalón que dispondrán para el presente torneo.

9.9. Los capitanes de los equipos deberán concurrir al sorteo con la camiseta que utilizarán y la alternativa que dispongan, en caso que el réferi considere que puede existir confusión realizará un sorteo para determinar qué equipo deberá cambiar su indumentaria.

9.10. 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 10º: Ingreso y abandono del Perímetro de Juego

10.1. Todas las canchas deberán tener dentro del Perímetro de Juego, pero fuera del Campo de Juego, una zona para que se ubiquen los suplentes y colaboradores. Deberá haber un banco de suplentes para cada equipo donde puedan ubicarse 10 personas. Además deberá haber una zona técnica delimitada para cada equipo.

Artículo 11º: Director de Torneo y Coordinador de Réferis

11.1. La UAR designará un Director de Torneo y un Coordinador de Réferis.

11.2. El Coordinador de Réferis será el encargado de designar los Oficiales de Partido, asistentes y, si lo considera necesario, toda persona necesaria para el normal funcionamiento.

11.3. El Director del Torneo podrá determinar las pausas necesarias para la hidratación de los jugadores cuando las circunstancias lo ameriten.

11.4. El Director del Torneo deberá verificar que los jugadores participantes se encuadren en todo lo dispuesto a este Reglamento.

11.5. 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 los partidos.

11.6. 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.

11.7. 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 cartelería dentro del perímetro de juego.

11.8. Antes de cada partido, los equipos intervinientes deberán presentar la tarjeta de partido indicando los jugadores que ingresan a disputarlo y los suplentes dispuestos para eventuales reemplazos a la Mesa de Control correspondiente a la cancha donde se disputará el partido.

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

11.10. Luego de jugado un partido, el **réferi designado** será el responsable de remitir a la Mesa de Control la tarjeta del partido donde se especifique nombre del réferi, resultado del partido, sustituciones realizadas, forma en que se anotaron puntos y detalle de los jugadores que hubieran sido sancionados con tarjetas amarillas o rojas, 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 contraría las reglamentaciones vigentes.

Artículo 12º: Sanciones Disciplinarias

12.1. 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. Tarjetas rojas: Para el supuesto que un jugador sea sancionado durante un partido con una tarjeta roja directa, el mismo no podrá seguir participando del torneo. Respecto a esta situación, se elevarán los informes a la Comisión de Disciplina, a efectos de que se inicie el proceso disciplinario en la forma de estilo.

12.2. 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 Torneo.

Artículo 13º: Publicidad del reglamento

13.1. 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: Conmoción Cerebral
- Anexo 2: Tormenta Eléctrica
- Anexo 3: Control Anti Dopaje
- Anexo 4: Zona Técnica
- Anexo 5: Jugadores Juveniles

Artículo 14º: Control de Dopaje

14.1. Durante el Campeonato se podrán realizar controles de dopaje tanto en competencia como fuera de ella.

Artículo 15º: Solución de controversias

15.1. Cualquier cuestión que se suscite durante la realización del Campeonato, 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 16º: Responsabilidad por daños y perjuicios

16.1. Ante la denuncia de daños, disturbios o cualquier otro hecho irregular o que altere el orden 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.

CONSIDERACIONES

- El Jueves 7 a las 20:00 hs. en el Hotel Gran Paraná se llevará a cabo la reunión de Managers, siendo la misma de asistencia obligatoria.
- Cada equipo deberá llevar sus propios implementos para baño de hielo. Se venderán bolsas de hielo en el club

ANEXO 1

CONMOCION CEREBRAL

En línea a adoptar las guías de World Rugby, esta Unión incluye dentro de la reglamentación del Campeonato 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 confirme o sospeche haya sufrido una conmoción cerebral.

Asimismo, si el árbitro del partido cree o sospecha que un jugador ha sufrido una conmoción cerebral, deberá hacer que el jugador sea retirado del campo de juego (Ley 3.10 de WR). Ese jugador tendrá que dejar el partido, y no volver a jugar en ese día para cumplir con los protocolos de conmoción cerebral (<http://uar.com.ar/wp-content/uploads/2017/04/VUELTA-AL-JUEGO-DESPU%C3%89S-DE-UNA-CONMOCI%C3%93N-CEREBRAL.pdf>)

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 conmoción cerebral:

- Dolor de cabeza
- Mareos
- Obnubilación mental, confusión, o sensación de ralentización
- Problemas visuales
- Náuseas 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 conmoción cerebral:

- “¿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 2

GUÍA DE SEGURIDAD WORLD RUGBY 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 dé 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 3

CONTROL ANTI DOPAJE

Durante el torneo se podrán realizar controles de dopaje de acuerdo a la normativa vigente.

http://keeprugbyclean.worldrugby.org/downloads/Reg21_ES.pdf

Para el Listado de Sustancias Prohibidas referirse a

http://keeprugbyclean.worldrugby.org/downloads/WADA_Prohibited_List_2016_ES.pdf

Los controles de dopaje se realizarán sin anuncio previo en cualquiera de los partidos del torneo, según lo disponga la Autoridad a cargo, a partir de 2016 la ONAD (Organización Nacional Anti Dopaje).

Será responsabilidad de la Unión local proveer al Oficial de Control de Dopaje (OCD) designado por la ONAD 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.

También cada equipo nominará a un delegado que será el responsable de seguir las indicaciones del OCD en cuanto a la selección y notificación de los deportistas, 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 para informarle que en ese partido se realizarán controles. Juntos notificarán a los responsables de cada equipo y les darán la indicación del momento y lugar donde se realizará el sorteo o se les notificará quienes son los jugadores que tendrán que realizarlo.

Los procedimientos se realizarán según las normativas World Rugby - WADA para recolección y toma de muestras.

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

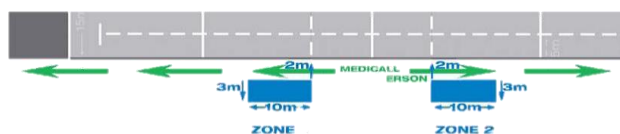
Dicho laboratorio remitirá los resultados según los Standards Internacionales a la ONAD, quien será en todos los casos quien manejará los resultados analíticos adversos y dará las sanciones de ser aplicables según el Código Mundial Anti Dopaje.

Se recomienda a todos los participantes del Torneo realizar el módulo online de Anti Dopaje de World Rugby: <http://keeprugbyclean.worldrugby.org/?&language=es>.

ANEXO 4

ZONA TÉCNICA

- 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.
- 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.
- Ninguna otra persona (incluyendo oficiales del equipo o jugadores) está permitida dentro de la zona técnica.
- 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.
- 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.
- El personal médico puede entrar al campo de juego de acuerdo a la ley cada vez que un jugador esté lesionado.
- 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.
- No están permitido el ingreso de los dos aguateros en el área de juego durante penales que se patean a los palos.
- 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.
- Los jugadores pueden ir a la línea de touch adyacente a la zona técnica para recibir agua.
- Las botellas de agua no deben ser arrojadas al campo de juego.
- Todo el personal autorizado en la zona técnica debe tener alguna marca distintiva, por ej. Una cinta en el brazo o un chaleco.
- 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.
- El referee del partido podrá advertir a cualquier trasgresor o a su discreción, expulsarlo/s del perímetro de juego por cualquier falta al protocolo.
- El banco de suplentes y la ubicación de los entrenadores debe estar fuera del perímetro de juego.
- 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 ni ningún otro elemento para ello. Deben utilizar pecheras para diferenciarse de los jugadores.



ANEXO 5

JUGADORES JUVENILES

Considerando

- que World Rugby establece variaciones en el Reglamento de Juego para M-19
- que la mayoría de edad se adquiere a los 18 años con excepción de las cuestiones vinculadas a la seguridad social en que los padres y tutores siguen teniendo responsabilidad con relación a sus hijos hasta los 21 años
- que la categorización del juego por edades es una variante de la competencia entre pares

ésta UAR ratifica que NO se encuentran autorizados para jugar en el Campeonato Argentino de Mayores los jugadores menores de 18 años que por su edad no estén incluidos en la reglamentación y que solo podrá analizarse algún caso sin que signifique autorización alguna, aquel que cumpla con los siguientes documentos:

- Nota de solicitud de excepción de la Unión de Rugby Provincial firmada por Presidente y Secretario. Manifestando que solicita la excepción y la asunción total de las responsabilidades y consecuencias que se pudieren derivar eximiendo expresamente a la UAR de cualquier consecuencia ni responsabilidad derivadas.
- Fotocopia del o los documentos de los jugadores en cuestión.
- Autorizaciones expresa y específica de los respectivos padres (padre y madre) avaladas por la Unión Provincial en la que manifiesten que son absolutamente conscientes del riesgo al que habilitan a exponerse al jugador que autorizan.
- Formulario UAR Apto Médico debidamente cumplimentado. Certificado Médico expedido ad-hoc por el que el facultativo interviniente expresamente manifiesta que el jugador cuya autorización excepcional se tramita se encuentra en condiciones psicofísicas de maduración, desarrollo y contextura suficientes como para soportar sin riesgos extras una competencia con jugadores de la categoría mayor y con las reglas que rigen el juego de dicha categoría.-
- Índice de Torg-Pavlov certificado por médico de cada uno de los involucrados y avalado por la Unión Provincial.
- Antecedentes de los partidos jugados en el corriente año por cada uno de los involucrados indicando fecha, división, club rival, posición en que se desempeñó, minutos jugados.
- Declaración Jurada emitida y suscripta por el Presidente de la Unión local y por su Secretario en la que se declare que el jugador cuya inclusión excepcional se solicita ha sido debidamente entrenado para desempeñarse como pilar derecho, pilar izquierdo o hooker según se la posición del jugador cuya excepción se tramita corresponda.