



REGLAMENTO DEL TORNEO DEL INTERIOR NIVEL A - 2018

El citado campeonato se regirá por las disposiciones del Reglamento General de Competencias aprobado por el HCD de la UAR, edición 2018, 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: Participantes y Forma de disputa

1.1 Participarán del Torneo del Interior A 2018 dieciséis (16) clubes, clasificados en los Torneos Regionales 2017, según las plazas correspondientes a cada Región por el mérito deportivo del Torneo del Interior del año anterior, indicadas en el programa que se acompaña.

1.2 Los clubes se dividen en cuatro (4) zonas de cuatro (4) equipos cada una, conformadas de manera que, en la medida de lo posible, haya la menor cantidad posible de clubes de la misma región en una misma zona y según el mérito deportivo en los torneos clasificatorios mencionados.

1.3 El sistema de competencias será todos contra todos en cada zona a dos ruedas.

1.4 Con los clubes clasificados como primero en cada zona se confeccionará una tabla de posiciones según los puntos obtenidos en la clasificación posicionándolos del 1º al 4º, para disputar los cuartos de final en los que serán locales. Del mismo modo se posicionarán del 5º al 8º los clubes clasificados como segundo de cada zona para disputar los cuartos de final en condición de visitante. Los partidos de cuartos de final serán, según el posicionamiento descripto, 1º con 8º, 2º con 7º, 3º con 6º y 4º con 5º.

1.5 Si al determinarse los participantes de los partidos de cuartos de final como se indica en 1.4 sucediera que se enfrentan dos equipos que ya lo hicieron en la zona de clasificación, se enrocan los equipos. En caso que la situación se produjera en el partido que debe jugar el 1º y/o 2º clasificado se enrocan entre sí. De producirse esta situación en el partido que debe jugar el 3º y/o 4º clasificado se enrocan entre sí. Si la situación se produce en semifinales no se producirá ningún enroque.

1.6 Con los clubes clasificados como tercero en cada zona se confeccionará una tabla de posiciones según los puntos obtenidos en la clasificación posicionándolos del 9º al 12º, para disputar los cuartos de final por el descenso en los que serán locales. Del mismo modo se posicionarán del 13º al 16º los clubes clasificados como cuarto de cada zona para disputar los cuartos de final por el descenso en condición de visitante. Los partidos de cuartos de final por el descenso serán, según el posicionamiento descripto, 9º con 16º, 10º con 15º, 11º con 14º y 12º con 13º.

1.7 Si al determinarse los participantes de los partidos de cuartos de final por el descenso sucediera que se enfrentan dos equipos que ya lo hicieron en la zona de clasificación, se enrocan los equipos. En caso que esta situación se produjera en el

partido que debe jugar el 9° y/o 10° clasificado se enrocan entre sí. De producirse esta situación en el partido que deben jugar el 11° y/o 12° clasificado se enrocan entre sí. Si la situación se produce en semifinales no se producirá ningún enroque.

1.8 Los ganadores de los cuartos de final indicados en 1.4, disputaran las semifinales según el siguiente esquema: el ganador del partido 1° con 8° jugará con el ganador del partido 4° con 5° y el ganador del partido 3° con 6° jugará con el ganador del partido 2° con 7°. Los ganadores de esas semifinales disputarán una final cuyo ganador obtendrá una plaza para su Región en la próxima edición del Nacional de Clubes B .

1.9 Los perdedores de los cuartos de final por el descenso indicados en 1.6, disputarán las semifinales según el siguiente esquema: el perdedor del partido 9° con 16° jugará con el perdedor del partido 12° con 13° y el perdedor del partido 11° con 14° jugará con el perdedor del partido 10° con 15°. Los perdedores de esas semifinales disputarán una final cuyo perdedor perderá la plaza para su Región en el Interior A, disputando el Interior B.

1.10 En caso de empate en puntos entre dos o más equipos para definir cualquiera de las posiciones indicadas en 1.4 y 1.6 será de aplicación el artículo 4 del presente reglamento.

1.11 Si los equipos que deben disputar el partido final indicado en 1.9 fueran de la misma Región, el mismo deberá disputarse en todos los términos indicados en el presente Reglamento y en caso de Incumplimiento es de aplicación el Artículo 5°.

Artículo 2º: Localías, fechas y horarios

2.1 La condición de local, el orden de los partidos y las fechas de disputa serán los establecidos en el programa que se adjunta al presente Reglamento. Los cuartos de final se jugarán el 5 de Mayo, las semifinales el 26 de Mayo y las finales el 30 de Junio.

2.2 La condición de local en los partidos de cuartos de final será según lo indicado en 1.4 y 1.6. Para los partidos semifinales, se invertirá la condición que tuvieron en la instancia anterior y en caso de no ser posible se procederá a realizar un sorteo por Lotería Nacional. Para las finales se invertirá la condición que tuvieron en las semifinales y en caso de no ser posible se procederá a realizar un sorteo por Lotería Nacional.

2.3 Los clubes deberán informar a la UAR quince días antes de iniciar el Campeonato a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar el domicilio de la cancha donde se jugarán los partidos en que esa Institución hará las veces de local y que tal cancha cumple con todos los requisitos indicados en el presente Reglamento, tanto en lo que refiere al Artículo 3° (Televisión y Aspectos Comerciales) como lo que refiere al Artículo 8° (Instalaciones). En caso de incumplir con la información requerida o con algunos de los artículos mencionados la UAR podrá determinar una sede la cual será informada a los participantes setenta y dos horas antes de la hora fijada para el inicio del partido.

2.4 Para las semifinales y/o final la UAR podrá determinar una sede, la cual será informada una semana antes de la hora fijada para el inicio del partido. En este caso se le otorgarán a cada equipo la cantidad de 600 entradas precio 3.

2.5 El horario para el inicio de los partidos será el de las 15:30 hs. La UAR podrá modificar día y horario de comienzo de uno, varios o todos los partidos para lo que comunicará dicho cambio cinco (5) días antes del encuentro.

2.6 El tiempo de descanso entre cada tiempo reglamentario de cuarenta (40) minutos es de diez (10) minutos. Si por alguna circunstancia esto debiera modificarse el réferi advertirá a los capitanes al inicio del partido.

2.7 En caso de que los Clubes decidan por mutuo acuerdo modificar el día u horario de alguno de los partidos deberán solicitar autorización a la UAR con al menos cinco (5) días de anticipación a la fecha original del partido. Dicha autorización será solicitada por escrito, por ambos clubes involucrados con el aval de sus respectivas uniones, vía mail a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar.

2.8 En caso de tormenta eléctrica será de aplicación lo dispuesto en el Anexo 5 del presente Reglamento, siendo la autoridad de aplicación el Réferi designado.

2.9 En caso que un partido no pueda jugarse o habiéndose iniciado no pueda finalizar en el día determinado porque el réferi así lo informara, las Uniones podrán decidir en forma inmediata y de mutuo acuerdo lugar, fecha y horario en que se jugará o continuará el partido debiendo informarlo a la UAR antes de las 10 hs. del lunes siguiente, a la fecha en que debería haberse jugado o finalizado el partido. La fecha acordada deberá ser fijada para antes de la fecha fijada para el próximo partido de los equipos intervinientes. El acuerdo de los Clubes/Uniones involucrados solo será válido y entrará en vigencia una vez conformado por la Gerencia de Competencias UAR.

2.10 Sin perjuicio del acuerdo indicado en 2.9 o de no contar con esa información la UAR determinará sobre la resolución del partido, pudiendo

- a) Fijar el lugar, fecha y horario en que se jugará o reanudará el partido, comunicándolo 72 horas antes a la fecha fijada y tal determinación será de acatamiento obligatorio para las Uniones participantes siendo de aplicación, en caso de incumplimiento, lo dispuesto en el artículo 5°.
- b) Dar por finalizado el partido con el resultado que tuviera al momento de suspenderse.
- c) Darlo por no jugado, en cuyo caso no se considerarán los puntos para ninguno de los equipos.

Artículo 3º: Televisión y aspectos comerciales

3.1 En los partidos de cuartos de final, semifinal, final, 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. Podrán las Uniones locales o clubes locales 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 sin respuesta expresa de la UAR implique necesariamente la concesión del permiso. Cada Unión o club 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 oculte total o parcialmente la publicidad estática dispuesta por la UAR. En las canchas en que se disputen los partidos arriba indicados deberá poder la UAR colocar sin restricciones Banners, Promotoras, Gazebos, Stands, etc., de publicidad y/o acciones promocionales de sus sponsors y/o anunciantes.

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 al momento del partido de que se trate. Asimismo, respecto de todos los partidos del Torneo queda establecido que las acciones promocionales o comunicacionales dirigidas al público en general, las cuales fuesen llevadas a cabo por las Uniones y/o clubes locales, o por quienes se encomiende a tal efecto, tampoco podrán incluir marcas o productos de auspiciantes que sean competidores de los auspiciantes de la UAR al momento del partido que se trate. A mero título informativo, actualmente son auspiciantes de la UAR marcas de indumentaria casual y deportiva, bancos, tarjetas y medios de pago, compañía de telefonía, canal de deportes, automotriz, bebidas con y sin alcohol, cervezas, pelotas, medicina prepaga, agencia de viajes, servicios de asistencia al viajero, seguros, suplementación nutricional y deportiva, higiene personal, gimnasios y red de gimnasios, aparatos de telefonía celular y tablets, auditoría y consultoría, institución educativa, y medio gráfico, 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 al campo de juego de las cámaras de la firma a quien la UAR indique y haya concedido los derechos audiovisuales correspondientes, que para el presente torneo es ESPN.
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 en los términos indicados en 3.1.

3.5 En todos los partidos indicados en 3.1., 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, el Club actuante como local en la cancha donde se haya configurado el incumplimiento será pasible de sanción disciplinaria que la UAR considere corresponda, pudiendo perder la condición de local . 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.

3.7 La UAR podrá hacer uso de las imágenes del torneo a fin de promocionar el torneo o elaborar material de difusión y coaching y será en todos los casos el material oficial sobre el que tendrán intervención las autoridades disciplinarias teniendo valor probatorio a dichos efectos.

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 (3) 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 (7) 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 **los puntos obtenidos** en el mismo Campeonato, sólo en el o los partidos jugados entre sí por los equipos igualados. Los puntos a sumar son los indicados en 4.1 y 4.2
- b) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **tries obtenidos** por cada equipo igualado, incluyendo try penal, 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, 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, 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, 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 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 los puntos de partido en disputa o sea la sumatoria por partido ganado más bonus ofensivo. Para el cómputo necesario en hipótesis de continuidad de empate al partido en el que un rival no se hubiere presentado se considerará que el que hubiere sido considerado

ganador habrá obtenido los puntos de partido como si hubiera ganado por haber marcado tres (3) tries y 3 conversiones.

4.5 En la disputa de partidos eliminatorios, si al finalizar el partido los equipos estuvieran empatados, se adicionarán dos tiempos completos de diez (10) 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 en partidos eliminatorios habiendo sido aplicado el Art. 4.5, 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 penales. 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 penales 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 penales en la serie de cinco. De persistir el empate continuarán pateando penales 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.

4.9 Finalizado el Campeonato, la tabla de posiciones se confeccionará de la siguiente manera:

1. Será primero el que gana la final indicada en 1.8
2. Será segundo el que pierde la final indicada en 1.8
3. Será tercero el que perdiera la semifinal indicada en 1.8 con el que resultara declarado primero
4. Será cuarto el que perdiera la semifinal indicada en 1.8 con el que resultara declarado segundo.
5. Será quinto el que perdiera los cuartos de final indicados en 1.4 con el que resultara declarado primero.
6. Será sexto el que perdiera los cuartos de final indicados en 1.4 con el que resultara declarado segundo.
7. Será séptimo el que perdiera los cuartos de final indicados en 1.4 con el que resultara declarado tercero.

8. Será octavo el que perdiera los cuartos de final indicados en 1.4 con el que resultara declarado cuarto.
9. Será noveno el que gana los cuartos de final indicado en 1,6 en el partido con el que saliera décimo tercero.
10. Será décimo el que gana los cuartos de final indicado en 1,6 en el partido con el que saliera décimo cuarto.
11. Será décimo primero el que gana los cuartos de final indicado en 1,6 en el partido con el que saliera décimo quinto.
12. Será décimo segundo el que gana los cuartos de final indicado en 1,6 en el partido con el que saliera décimo sexto.
13. Será décimo tercero el que gana la semifinal indicada en 1,9 en el partido con el que saliera décimo quinto.
14. Será décimo cuarto el que gana la semifinal indicada en 1,9 en el partido con el que saliera décimo sexto.
15. Será décimo quinto el que gana la final indicada en 1.9.
16. Será décimo sexto el que pierde la final indicada en 1.9.

Artículo 5º: Incumplimientos

5.1 El Club que no presente su equipo para jugar un partido programado no sólo quedará automáticamente eliminado 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, todo ello sin perjuicio de la eventual violación a normas disciplinarias y su consecuente sanción.

Artículo 6º: Distribución de gastos

6.1 Los gastos que demande la organización de los partidos serán financiados de la siguiente manera:

- a) Los Clubes que actúen como locales están obligados a abonar los gastos de tercer tiempo.
- b) Los Clubes participantes, toda vez que les toque ser visitantes, contratarán el medio de transporte, hotel y comidas, en el medio, lugar y condiciones que deseen.
- c) La UAR abonará para los traslados a las Uniones correspondientes, para que éstas deriven a sus Clubes, el importe que resulta de multiplicar el total de kilómetros a recorrer, ida y vuelta por transporte terrestre según www.ruta0.com, cuarenta y cinco pesos (\$45). Podrán los Clubes facturar directamente a la UAR el importe indicado para lo que deberán informar en tiempo y forma la Clave Bancaria Uniforme (CBU) y su condición impositiva.
- d) La UAR abonará a las Uniones correspondientes, para que éstas deriven a sus Clubes, cuarenta y dos mil pesos (\$42.000) por cada estadía en que cada una compita en carácter de visitante. Podrán los Clubes facturar directamente a la UAR el importe indicado para lo que deberán informar en tiempo y forma la Clave Bancaria Uniforme (CBU) y su condición impositiva.
- e) Lo dispuesto en a), b), c) y d) es aplicable también para la disputa de cuartos de final, semifinales y finales por cualquiera de las instancias.
- f) Asimismo la UAR correrá con los gastos de traslados, alojamiento y comidas, del réferi, réferis asistentes y evaluador designados.

- g) El Club que hace las veces de local, deberá filmar a su cargo el total del partido, entregando a la UAR copia de la filmación antes de cumplidas las 72 horas de finalizada su intervención en torneo. Para su presentación, deberán comunicarse con Javier Mancuso (javier.mancuso@uar.com.ar).

6.2 Las delegaciones estarán compuestas por veintiocho (28) personas, de las cuales necesariamente una deberá ser médico.

6.3 La UAR no abonará suma alguna por concepto de estadía, cuando la distancia entre la localidad de salida y aquella donde se juega el partido no supere los 210 kms.

Artículo 7º: Lista de buena fe

7.1 Setenta y dos (72) horas antes de iniciarse el Campeonato, los Clubes por intermedio de las Uniones a la que pertenecen deberán presentar una lista de treinta y seis (36) jugadores que los representarán.

7.2 Esa lista será confeccionada con el Sistema electrónico determinado por la UAR, denominado BD.UAR y tendrá validez para la etapa de clasificación comprendida entre la primera y la sexta fecha inclusive.

7.3 Podrá agregarse a la lista de Buena Fe aquellos jugadores que al momento de iniciarse el Campeonato estén afectados a algún Seleccionado Nacional y que mientras se desarrolla el Campeonato Nacional de Clubes finalicen su participación en esos Seleccionados o hayan sido desafectados. Deberán solicitar su inclusión por mail a nicolas.biapalombo@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar. La UAR informará lo resuelto al respecto en un plazo de 48 hs. por el mismo medio. Asimismo se podrá reemplazar un jugador que haya sido incluido en el listado original de 36 jugadores y que durante el transcurso del campeonato sea convocado para participar de un seleccionado nacional, el jugador reemplazado podrá ser reincorporado a la lista cuando finaliza su actividad de selección nacional sin que sea necesario dar de baja el jugador incluido para su reemplazo.

7.4 Únicamente podrá ser reemplazado un jugador de esa lista por lesión o enfermedad que lo deje fuera de la competencia. En caso que el Club deba reemplazar un jugador por lesión o enfermedad que lo deje fuera de la competencia deberá comunicarlo a la UAR acompañando la documentación que certifique la lesión o enfermedad, avalado por su Unión Provincial, a nicolas.biapalombo@uar.com.ar con copia a marcelo.saco@uar.com.ar y a eliseo.perez@uar.com.ar. La UAR informará lo resuelto al respecto en un plazo de 48 hs. por el mismo medio. El jugador reemplazado no puede volver a participar en la etapa de clasificación del Campeonato.

7.5 Si la UAR lo considera necesario podrá solicitar la presencia del jugador lesionado para su revisión. Esta medida será comunicada a la Unión del Club en cuestión en el plazo indicado en 7.4 prorrogándose el plazo de 48 hs. para comunicar la resolución a partir del momento de la revisión. El lugar que indique la UAR para su revisión deberá ser en la ciudad del domicilio del club.-

7.6 De los treinta y seis (36) jugadores que conforman la lista indicada en 7.1, ocho (8) de ellos deben ser indicados como aptos para jugar en la primera línea, debiendo cubrirse con por lo menos dos de ellos cada uno de los tres puestos. Además de lo indicado anteriormente respecto al reemplazo de jugadores por lesión o enfermedad, si alguno de estos jugadores indicados como aptos para jugar de primera línea se viera imposibilitado de hacerlo, el Club podrá solicitar su reemplazo de la lista para lo que deberá comunicarlo a la UAR, avalado por su Unión Provincial, a

silvana.lozada@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar indicando los motivos que ameritan su reemplazo. La UAR informará lo resuelto al respecto en un plazo de 48 hs. por el mismo medio, esta resolución indicará si, atento a los motivos explicitados, el jugador reemplazado puede volver a integrar la lista.

7.7 Podrán integrar los equipos los jugadores que registren fichaje activo en la UAR al momento de iniciarse este Campeonato, en los Clubes participantes del mismo. Ningún jugador podrá representar a más de un Club durante el desarrollo de la edición del Campeonato.

7.8 Durante la etapa de definición, es decir, a partir de la séptima fecha, los clubes podrán confeccionar la Planilla de Partido indicada en el Artículo 9 con cualquier jugador según lo indicado en 7.7 sin que sea necesario estar incluido en la lista de buena fe requerida para la etapa de clasificación.

7.9 Los jugadores que participen de la lista de buena fe en la etapa de clasificación y en la planilla de partido en la etapa de definición, nominados para ocupar los puestos de la primera línea deberán estar acreditados en la "BD. UAR Capacitación" efectivamente como tales.

7.10 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 Campeonato, amén de las sanciones disciplinarias propias que correspondan al jugador individual, club, entrenadores, capitanes o responsables de equipos, la participación indebida del jugador podrá determinar la pérdida de cualquier punto que hubiese obtenido su equipo en el partido disputado. La pérdida de puntos no implica que se le otorga al ocasional rival.

Artículo 8º: Instalaciones

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. También deberá proveer un lugar para quien como autoridad del partido haga las veces de Director de Partido y/o Comisionado de Citaciones

8.3 En caso de ser un partido televisado, el Club local deberá proveer para el TMO y para el Comisionado de Citaciones un lugar cómodo, con visión directa al campo de juego y cubierto, con posibilidad de instalación del monitor provisto por el encargado de la televisación del partido. Puede ser el mismo sector, pero con dos ubicaciones separadas.

8.4 Asimismo, los clubes locales 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 y servicio de ambulancia para el traslado de eventuales accidentados y botiquín de primeros auxilios en el campo de juego, y en el perímetro del campo de juego con una

tabla de inmovilización espinal con inmovilizadores craneales y bandas de sujeción y collares tipo "philadelfia" y elementos de inmovilización de miembros.

8.5 El club local deberá librar los medios para que el visitante disponga de las comodidades necesarias antes y después del partido; incluyendo la disposición de vestuario separado para cada equipo que deberá estar limpio y en condiciones dos (2) horas antes del horario fijado para el partido y duchas de agua caliente después del partido.

8.6 Del mismo modo y en el mismo tiempo deberá disponer de un vestuario para el réferi y sus asistentes.

8.7 El club local no podrá regar la cancha dentro de las 24 horas del horario de iniciación de partido, sin autorización expresa de la UAR.

8.8 La UAR proveerá a cada Club participante de tres (3) pelotas oficiales para ser usadas en los partidos de clasificación del Campeonato por intermedio de las Uniones Provinciales respectivas. En caso que alguno de los participantes requiera reemplazar alguna deberá solicitarlo cinco días antes del inicio del partido a la UAR por intermedio de sus Uniones Provinciales a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar.

8.9 Los partidos se jugarán con pelota oficial marca Gilbert 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 Campeonato, Gilbert, revisada y autorizada por el réferi y que tenga las inscripciones o grabaciones que con publicidad determina la UAR en ellas. Es responsabilidad del Club local contar con pelotas de repuesto en las condiciones detalladas. Todas las pelotas que se utilicen no podrán tener inscripciones o grabaciones que signifiquen publicidad salvo las que determina la UAR.

8.10 Las Uniones correspondientes a los Clubes que hacen las veces de local deberán comunicar a la UAR a silvana.lozada@uar.com.ar diez (10) días antes de la fecha del inicio del Campeonato el lugar donde serán derivados los lesionados en caso que una lesión lo amerite. Los lugares de derivación informados deberán ser de atención pública y gratuita.

8.11 Los clubes deberán enviar a eliseo.perez@uar.com.ar antes del 1° de Marzo un render (en .jpg o formato similar) o, en su defecto, fotos en color, fondo blanco, de frente y dorso, de las camisetas que utilizará en el campeonato, indicando cuál es la titular y cuál la alternativa. La UAR informará a las Uniones correspondientes de los clubes participantes la camiseta que deberá usar en cada partido de la clasificación siete (7) días antes de iniciarse el Campeonato y en la etapa de definición, cuatro días antes del partido pertinente. El equipo que no cumpla con lo indicado o modifique sin aviso el diseño de la camiseta será pasible de sanción.

8.12 No obstante lo dispuesto en 8.11 los equipos locales deberán tener a disposición en cada partido otro juego de camisetas, cuyos colores sean notablemente diferentes a la indicada por la UAR, de manera que si el réferi del partido lo cree necesario sea cambiada.

8.13 En todos los casos los jugadores titulares deberán tener las camisetas numeradas del 1 al 15 según el puesto que ocupen y los suplentes del 16 al 23. Si esta disposición no se cumpliera el/los infractores sufrirán sanciones que podrán llegar a la suspensión para participar en cualquier rol en uno o más partidos. Será un agravante para la gradación de la sanción si el partido en el que se verificare incumplimiento fuera televisado.-

8.14 Cada club estará a cargo de las acreditaciones para los partidos del Campeonato que participe como local y cuya sede no haya sido designada por la UAR. La recomendación de la Oficina de Comunicación de la UAR es que los periodistas y fotógrafos que soliciten acreditación, demuestren pertenencia a un medio. El ingreso a esos partidos, no asegurará la acreditación a los partidos que estén bajo la logística de la UAR. Para cualquier duda o consulta comunicarse con Joaquin Galán joaquin.galan@uar.com.ar.

8.15 A partir de los cuartos de final, la UAR se reserva el derecho a organizar la logística de los partidos con relación a la prensa, incluyendo el proceso de acreditación bajo los protocolos de la Oficina de Comunicación de la UAR

8.16 En todos los partidos sólo los fotógrafos acreditados podrán ubicarse dentro del campo de juego, para realizar su trabajo, debiéndose ubicar contra los alambrados perimetrales, sin tapar carteles publicitarios. No podrán circular por la zona técnica o banco de suplentes y no deberán bajo ninguna circunstancia interferir en el juego, tocando las pelotas que salen de la cancha, a jugadores, réferis, o toda persona que participa del juego.

8.17 Está prohibido el ingreso al campo de juego durante el partido de cámaras que no pertenezcan a la firma a quien la UAR indique que para el presente torneo es ESPN. Esta prohibición incluye drones o aparatos similares.

Artículo 9º: Designaciones y Planilla de partidos.

9.1 La UAR designará un réferi y dos réferis asistentes para todos los partidos del campeonato. Para los partidos televisados en directo la UAR designará Television Match Officer (TMO), Comisionado de Citaciones y Oficial Judicial. También podrá designar controladores de tiempo.

9.2 Antes de cada partido, cada Club interviniente deberá presentar impresa la lista de veintitrés (23) jugadores que lo representará, al Réferi y al Director de Partido. Esta lista se imprime desde la BD.UAR para lo que deberán cargar previamente en la misma los datos del equipo según el instructivo oportunamente circulado.

9.3 Antes de iniciarse el partido el réferi deberá corroborar que ambas planillas están impresas debidamente, y consignar los datos del o los médicos intervinientes. Los únicos autorizados para una toma de decisión son los médicos que firman la planilla. En caso de diferencias el réferi considerará la decisión del médico correspondiente al equipo del jugador en cuestión.

9.4 Durante el partido, tanto el réferi o el colaborador que él designe bajo su responsabilidad, como los responsables de cada uno de los equipos deberán llevar registro de lo ocurrido en el partido en lo concerniente a tantos, cambios, tarjetas amarillas y rojas y lesiones.

9.5 Durante el desarrollo del partido, cada equipo podrá efectuar los cambios autorizados por las Leyes del Juego.

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 el listado de jugadores.

9.7 Luego de jugado un partido, el **réferi designado** será el responsable de cotejar cada una de las tarjetas de los responsables de equipo con la propia y en conformidad

de los datos consignados se firmarán los tres ejemplares por las tres personas intervinientes.

9.8 Los responsables de cada equipo deberán cerrar el partido en la BD.UAR con los datos que le corresponden a su equipo antes de transcurridas 24 horas de finalizado el partido.

9.9 El réferi designado deberá cerrar el partido en la BDUar con todos los datos consignados antes de las 10 hs. del lunes siguiente. En caso que el réferi designado no pueda cerrar el partido porque alguno de los equipos incumpliera lo indicado en 9.8 deberá informar a la UAR en el plazo indicado.

9.10 Los clubes que no cumplieran en tiempo y forma con lo indicado en 9.8 serán pasibles de sanciones.

9.11 El réferi designado deberá remitir a la U.A.R. antes de las 10 hs. del lunes siguiente, la tarjeta del partido donde con la firma de los responsables de cada equipo, de los médicos participantes, 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 contraríe las reglamentaciones vigentes. La misma deberá ser enviada de inmediato por e-mail a silvana.lozada@uar.com.ar.

9.12 Los Clubes tienen obligación de enviar a la UAR, el Formulario de Informe Entrenadores (Anexo 10), con la opinión de los Entrenadores sobre la actuación de los réferis en cada partido. El mismo deberá ser enviado por mail a cristian.sanchezruiz@uar.com.ar.

Artículo 10º: Sanciones Disciplinarias

10.1 Para la aplicación de sanciones disciplinarias producidas en los encuentros a disputarse durante el Campeonato Nacional de Clubes se procederá de la forma siguiente:

- a) 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 y de última instancia el Consejo UAR.
- b) La UAR designará, directamente o por intermedio de la Unión Provincial que hace las veces de local, para cada encuentro a disputarse un Director de Partido /Comisionado de citaciones quién será además de la Autoridad máxima de ese evento, el encargado de llevar adelante la Instrucción del procedimiento Disciplinario que más adelante se establece, conjuntamente con el Oficial Judicial si correspondiere.
- c) Tarjetas Amarillas: para el supuesto de que un jugador sea sancionado durante el Campeonato con dos (2) tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido para participar en el encuentro siguiente. Para el supuesto de que un jugador acumule durante el Campeonato cuatro (4) tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido para participar de los dos encuentros siguientes. Para el supuesto de que un jugador acumule durante el campeonato cinco (5) tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido por todo el Campeonato.
- d) Se hará una distinción con las tarjetas amarillas producidas por infracciones en el Scrum, según la normativa vigente cuya aplicación y sanciones se detallan en el Anexo 2.

- e) Para el caso de jugadores expulsados u otro tipo de informes que realizare el réferi o el propio Director del Partido y/o el Comisionado de Citaciones se establece un Procedimiento Sumario que estará a cargo de este último y/o del Oficial judicial que se designe, que se instruirá de la siguiente manera:
- a. El réferi designado realizará dentro de las dos horas de 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/Comisionado de Citaciones quien deberá recibir dentro del mismo plazo indicado (dos horas de finalizado el encuentro) el descargo por escrito del jugador/es expulsado/s, procediendo previo a ello a dar lectura del informe arbitral, siempre y cuando no se hubiera designado para ese partido un Oficial Judicial. En este supuesto, el Director de Partido/Comisionado de Citaciones podrá recibir cualquier otra declaración que tenga relación con los hechos informados por el réferi, quedando pendiente la declaración del expulsado quien lo hará frente al Oficial Judicial que corresponda cuando sea notificado formalmente por este último tanto el jugador como el club/Unión a la que pertenezca.
 - b. El Director del Partido comunicará al jugador expulsado que deberá enviar a la Unión Argentina de Rugby, a través del Club y 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 el procedimiento quedará suspendido y no se aplicará sanción alguna cualquiera hubiese sido la falta cometida, hasta la recepción de los mencionados antecedentes.
 - c. Concluido este procedimiento el Director del Partido/Comisionado de Citaciones, dentro del plazo mencionado, 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 Partido/Comisionado de Citaciones, deberá enviar dentro de las 72 horas de finalizado el encuentro la totalidad de los antecedentes por escrito, 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. Cuando se hubiere designado un Oficial Judicial éste será quien le reciba declaración al expulsado por el árbitro del partido o al informado por el Director de Partido/Comisionado de Citaciones, previo a dar lectura del informe disciplinario que hubiere motivado su convocatoria por parte del Oficial Judicial. Se admitirá todo tipo de prueba, siendo exclusiva facultad del Oficial Judicial de producir las mismas o descartarlas, siendo tal decisión inapelable. Para el supuesto de tratarse de videos en donde se refleje la o las expulsiones podrá recabarlo en el momento o podrá ser enviado por el Club y/o la Unión a la que este pertenezca dentro de las 48 hs. de finalizado el partido.
 - f. El oficial judicial y o la autoridad disciplinaria que corresponda, si se encontrare en condiciones de dictar resolución se expedirá en forma inmediata notificando la resolución al Jugador expulsado y a los Clubes o Uniones involucradas, pudiendo ampliar la instrucción con otras

medidas cuando lo considere pertinente. En las sanciones en que se encontraren involucrados los Clubes participantes o cuando las sanciones fueren superiores al año se deberán elevar según las disposiciones reglamentarias.

10.2 Los Clubes 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. 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 del club que los haya utilizado. A tal fin, requeridas las explicaciones del caso por la UAR el club 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 Campeonato y de sanciones más gravosas si así lo considerase pertinente la autoridad de aplicación).

Artículo 11º: Réferis Asistentes

11.1 En los partidos en los que la UAR no designe los réferis asistentes, la Unión Provincial correspondiente al Club local, deberá informar la designación al Director Nacional de Referato UAR, vía mail a cristian.sanchezruiz@uar.com.ar con copia a miguel.peyrone@uar.com.ar cuatro (4) días antes del partido para su aprobación la que se hará por el mismo medio a las 48 hs. de recibida la información.

11.2 Los Clubes que así lo deseen, en los partidos en los que no se los designe, podrán solicitar a la UAR, por intermedio de su Unión Provincial, la designación de réferis asistentes, para lo cual deberán hacerse cargo de todos los gastos que ocasione dicha solicitud (traslados, alojamiento, comidas y viáticos). Dicha solicitud deberá hacerse cinco días antes del inicio del partido a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a cristian.sanchezruiz@uar.com.ar.

Artículo 12º: Control de Doping

12.1 Durante el Campeonato se podrán realizar controles de doping tanto en competencia como fuera de ella, según normas vigentes. Todos los Clubes deberán disponer de un lugar apropiado, que deberá contar con una mesa, cuatro sillas y un sector de baño. Deberá encontrarse en condiciones y limpio.

Artículo 13º: Publicidad del reglamento y Anexos

13.1 Forman parte del presente Reglamento los Anexos:

- Anexo 1: Fixture
- Anexo 2: Tarjeta Amarilla Agravada
- Anexo 3: Conmoción Cerebral
- Anexo 4: Zona Técnica
- Anexo 5: Guía de Seguridad WR para Tormentas Eléctricas
- Anexo 6: Seguridad
- Anexo 7: Acreditación de Primeras Líneas
- Anexo 8: Control Anti Dopaje
- Anexo 9: Jugadores Juveniles
- Anexo 10: Informe de Entrenadores

13.2 Las Uniones intervinientes deben hacer conocer este Reglamento a los réferis categorizados a nivel nacional que revisten en las mismas y a los Clubes intervinientes.

Artículo 14º: Solución de controversias

14.1 Cualquier cuestión que se suscite con motivo de la interpretación y/o aplicación de las disposiciones de este reglamento o de cuestiones no previstas expresamente en él será resuelta por la Gerencia de Competencias UAR.

14.2 De las decisiones ocurridas por aplicación de lo dispuesto en 14.1 podrá recurrirse por ante la Comisión de Competencias. La interposición del recurso que se prevé no tendrá efecto suspensivo. La decisión de esta instancia será definitiva.

14.3 El HCD será la instancia extraordinaria y solo se abrirá la misma cuando las resoluciones recaídas en merito a la intervención prevista en 14.1 resultare contradictoria con la que recayera dictada por la autoridad prevista en 14.2. todo ello sin perjuicio de las facultades originarias del HCD dispuestas en el artículo 20 estatuto primera parte.-

ANEXO 1

FIXTURE

TORNEO DEL INTERIOR A				ZONAS
ZONA 1	ZONA 2	ZONA 3	ZONA 4	
Lince Rugby Club	Santa Fe Rugby Club	Liceo Rugby Club	Huirapuca	
C.R.A.I.	Jockey Club Córdoba	Universitario Cba.	Marista Rugby Club	
C.U.R.N.E.	Taraguy Rugby Club	Old Resian	Sociedad Sportiva	
Montevideo Cricket C.	Peumayen Rugby Club	San Ignacio Rugby	Neuquén Rugby Club	
Sábado 10 de Marzo	Zona 1	Lince Rugby Club	Montevideo Cricket C.	
		C.R.A.I.	C.U.R.N.E.	
	Zona 2	Santa Fe Rugby Club	Peumayen Rugby Club	
		Jockey Club Córdoba	Taraguy Rugby Club	
	Zona 3	Liceo Rugby Club	San Ignacio Rugby	
		Universitario Cba.	Old Resian	
	Zona 4	Huirapuca	Neuquén Rugby Club	
		Marista Rugby Club	Sociedad Sportiva	
Sábado 17 de Marzo	Zona 1	Montevideo Cricket C.	C.U.R.N.E.	
		Lince Rugby Club	C.R.A.I.	
	Zona 2	Peumayen Rugby Club	Taraguy Rugby Club	
		Santa Fe Rugby Club	Jockey Club Córdoba	
	Zona 3	San Ignacio Rugby	Old Resian	
		Liceo Rugby Club	Universitario Cba.	
	Zona 4	Neuquén Rugby Club	Sociedad Sportiva	
		Huirapuca	Marista Rugby Club	
Domingo 25 de Marzo	Zona 1	C.R.A.I.	Montevideo Cricket C.	
		C.U.R.N.E.	Lince Rugby Club	
	Zona 2	Jockey Club Córdoba	Peumayen Rugby Club	
		Taraguy Rugby Club	Santa Fe Rugby Club	
	Zona 3	Universitario Cba.	San Ignacio Rugby	
		Old Resian	Liceo Rugby Club	
	Zona 4	Marista Rugby Club	Neuquén Rugby Club	
		Sociedad Sportiva	Huirapuca	
Sábado 31 de Marzo	Zona 1	Montevideo Cricket C.	C.R.A.I.	
		Lince Rugby Club	C.U.R.N.E.	
	Zona 2	Peumayen Rugby Club	Jockey Club Córdoba	
		Santa Fe Rugby Club	Taraguy Rugby Club	
	Zona 3	San Ignacio Rugby	Universitario Cba.	
		Liceo Rugby Club	Old Resian	
	Zona 4	Neuquén Rugby Club	Marista Rugby Club	
		Huirapuca	Sociedad Sportiva	
Sábado 7 de Abril	Zona 1	Montevideo Cricket C.	Lince Rugby Club	
		C.U.R.N.E.	C.R.A.I.	
	Zona 2	Peumayen Rugby Club	Santa Fe Rugby Club	
		Taraguy Rugby Club	Jockey Club Córdoba	
	Zona 3	San Ignacio Rugby	Liceo Rugby Club	
		Old Resian	Universitario Cba.	
	Zona 4	Neuquén Rugby Club	Huirapuca	
		Sociedad Sportiva	Marista Rugby Club	
Sábado 14 de Abril	Zona 1	C.U.R.N.E.	Montevideo Cricket C.	
		C.R.A.I.	Lince Rugby Club	
	Zona 2	Taraguy Rugby Club	Peumayen Rugby Club	
		Jockey Club Córdoba	Santa Fe Rugby Club	
	Zona 3	Old Resian	San Ignacio Rugby	
		Universitario Cba.	Liceo Rugby Club	
	Zona 4	Sociedad Sportiva	Neuquén Rugby Club	

		Marista Rugby Club	Huirapuca	
Sábado 5 de Mayo	CUARTOS ASCENSO			7
	CUARTOS DESCENSO			
Sábado 26 de Mayo	SEMIFINALES ASCENSO			8
	SEMIFINALES DESCENSO			
Sábado 30 de junio	FINAL ASCENSO			9
	FINAL DESCENSO			

ANEXO 2

TARJETA AMARILLA AGRAVADA

- 1.** Se denomina Tarjeta Amarilla Agravada (TAA) aquella que se aplica a un jugador por infracciones cometidas en el scrum consideradas juego peligroso según la respectiva regulación UAR.
- 2.** Cuando un jugador recibe una TAA habiendo recibido, con anterioridad o posterioridad, una tarjeta amarilla común tendrá una fecha de suspensión.
- 3.** Las TAA no se eliminan de los antecedentes del jugador.
- 4.** Cuando un jugador recibe una TAA, teniendo en sus antecedentes otra TAA, deberá cumplir dos fechas de suspensión.
- 5.** En lo sucesivo, cada TAA que reciba un jugador sumará una fecha de suspensión a la sanción aplicada por el mismo motivo anteriormente.
- 6.** Cada Unión Provincial es responsable de llevar el Registro de antecedentes de TAA, de las sanciones impuestas y de supervisar el cumplimiento de esta regulación.
- 7.** La UAR podrá solicitar los antecedentes del jugador donde se indican estas acciones para considerarlos en sanciones originadas por TAA en Competencia nacional.

ANEXO 3

CONMOCION CEREBRAL REGLAMENTACION CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES

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 presume 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 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>

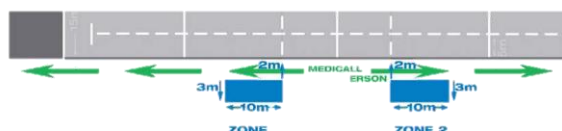
Y a los profesionales médicos de cada club realizar el curso online en:

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

ANEXO 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

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 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 6

SEGURIDAD

COBERTURA MÉDICA DE PARTIDOS

Para que comience un partido de Rugby la tarjeta del mismo debe estar firmada, como mínimo, por el médico local.

Esto rige para todos los partidos, amistosos y oficiales, de todas las categorías juveniles y mayores.

El médico tiene que permanecer al costado de la cancha durante todo el desarrollo del partido. Si no pudiera identificar al médico, el referee puede exigir la presencia del médico y pedirle identificación para comenzar o proseguir el partido.

De jugarse partidos simultáneos, el club local deberá disponer tantos médicos como partidos se estén jugando, ya que en cada partido el médico que firma la tarjeta del mismo es responsable de los eventos médicos que sucedan en el mismo.

Si en un partido hubiera más de un médico, el responsable es el que firma la tarjeta. Si hubiera más de uno que quieren intervenir sobre los jugadores, deben ser invitados a firmar la tarjeta y solo a partir de ahí pueden participar en la decisión médica sobre su equipo.

Los equipos que realizan giras deben contar con un médico entre los acompañantes.

En partidos y encuentros de categorías infantiles, el club local dispondrá de una cantidad de médicos acorde al evento, no siendo nunca el número menor a un médico cada dos canchas oficiales donde se juegue, a fin de asegurar una rápida llegada a los jugadores lesionados.

Se sugiere la presencia de médico en los entrenamientos.

FISIOTERAPEUTA

La presencia del fisioterapeuta dentro del perímetro del campo de juego está permitida. El mismo puede realizar atenciones a los jugadores, tanto dentro como fuera del campo de juego.

Su actuación queda supeditada al visto bueno del médico responsable del partido.

En ningún caso el fisioterapeuta puede firmar la tarjeta del partido.

SOCORRISTAS

La Unión Argentina de Rugby alienta la formación de socorristas en los clubes, para que puedan ser apoyo de los profesionales médicos, puedan brindar una primera atención valiosa y eficaz y contribuyendo de este modo al bienestar del jugador.

Creemos importante que referees, entrenadores, managers y preparadores físicos cuenten con esta formación.

Para ellos cuenta con dos herramientas de formación, el Curso de Primeros Auxilios en Rugby de World Rugby y el Curso de Primeros Auxilios de Cruz Roja

Es conveniente contar con socorristas en eventos masivos, torneos con partidos simultáneos, encuentros juveniles e infantiles, entrenamientos, a fin de proveer una primera respuesta rápida y apoyo a los médicos.

En ningún caso pueden reemplazar al médico.

ELEMENTOS

Al costado de cada cancha el club deberá contar OBLIGATORIAMENTE con un botiquín mínimo, una tabla espinal completa (con cintas de fijación o “straps” e inmovilizadores cefálicos) y collares tipo Filadelfia de varias medidas o collares universales y otros elementos que no necesariamente deben estar al costado de la cancha pero si disponibles (página de UAR, RUGBY SEGURO - <http://uar.com.ar/wp-content/uploads/2017/04/botiquin.pdf>).

Si se contara con la posibilidad de tener un carro eléctrico para transportar camillas, el mismo debe contar con camilla rígida y debe poder alojarse por fuera de los límites del campo de juego a más de 3 metros de las líneas de touch.

INFRAESTRUCTURA MÉDICA

Se recomienda a los clubes contar con una sala médica mínimamente equipada para poder realizar una evaluación más profunda de los jugadores lesionados como también para proveer abrigo, tranquilidad y contención mientras se gerencia un traslado para la atención definitiva.

No se recomienda que sea una sala para realizar suturas, ya que no sería un ámbito óptimo por las pocas condiciones de asepsia, pero si un lugar privado para poder realizar curaciones.

AMBULANCIAS

Se recomienda a todos los clubes contar de ser posible sea por idiosincrasia del sistema o por cuestiones geográficas, con un servicio de Área Protegida de Ambulancias.

Idealmente las canchas deben tener un portón de entrada suficiente para una ambulancia, que conecte la cancha con la calle de acceso a la misma. El mismo no debe estar obstruido o bloqueado por carteles de publicidad ni ningún elemento fijo que impida o ralentice la entrada de la ambulancia al campo de juego.

Estas ambulancias responderán en caso de llamado por una urgencia y se harán presentes en el club a la brevedad posible.

IDENTIFICACION

Se sugiere a los clubes proveer de chalecos de colores al personal médico a fin de ser fácilmente identificables por quien lo necesite. Idealmente los colores deben ser distintos a los que utilizan los suplentes en sus entradas en calor y a las camisetas de árbitros y equipos.

PLAN DE EMERGENCIA

Es obligatorio para los clubes desarrollar y poner en práctica un Plan de Acción en Emergencias. El mismo debe desarrollarse para cada una de las sedes.

Ese plan debe realizarse por escrito, se deben consignar los responsables de cada acción, los teléfonos de contacto, y se debe distribuir a los responsables como también poner en lugares visibles.

BOTIQUIN MINIMO PARA EL COSTADO DE LA CANCHA

Este es a modo orientativo un listado de materiales. Dependerá del profesional médico del Club sumar elementos o medicamentos que considere necesarios

Descartables

Guantes de examen descartables
Tela Adhesiva
Gasa
Tapones nasales
Alcohol
Agua Oxigenada
Iodopovidona
Vendas de gasa
Bolsa con hielo

Equipamiento

Tabla espinal larga con correas e inmovilizadores de cabeza
Collares cervicales de varias medidas o collar cervical universal (de altura variable)
Férulas de inmovilización de miembros
Termómetro
Linterna
Lapicera y block de notas
Tensiómetro
Estetoscopio
Gotas para los ojos (lagrimas).
Solución fisiológica estéril
Repelente de insectos.
Tijeras
Analgésicos básicos (Aspirina, ibuprofeno, paracetamol)

Si existen posibilidades económicas y hay personal capacitado

Pomada antiséptica
Adrenalina Autoinyectable
Desfibrilador Externo Automático

Teléfonos de emergencia

Ambulancias
Intoxicaciones
Bomberos
Policía

ANEXO 7

ACREDITACION DE PRIMERAS LINEAS

Artículo Primero: Los jugadores de todos los equipos que compiten oficialmente en el País, de cualquier división competitiva, y de todos los Clubes, que deseen hacerlo en la primera línea deben estar inscriptos en la Base de Datos UAR (BDUar) indicando como puesto o puestos alternativos si es pilar derecho, pilar izquierdo o hooker.

Se entiende que “compiten oficialmente” aquellos que participan en partidos oficiales autorizados por la unión provincial, sean por campeonatos, puntuables o no, o partidos de carácter amistoso.

Se entiende por “división competitiva” las que van de M15 a Mayores y aquellas que, aun siendo de edades menores, juegan con Reglamento World Rugby y disputan la posesión de pelota en el scrum.

Artículo Segundo: Los jugadores inscriptos como primera línea, deberán realizar y aprobar el Curso UAR denominado Acreditación de Primeras Líneas (APL), para estar habilitados a jugar en esas posiciones.

Artículo Tercero: Ningún jugador podrá jugar en ninguna de las posiciones de la primera línea si no está acreditado para ello y es responsabilidad de la unión organizadora o fiscalizadora de cada Competencia verificar el cumplimiento de esta norma.

Artículo Cuarto: Ningún jugador podrá jugar como primera línea si no está acreditado como tal. Un jugador está acreditado cuando ha sido registrado en la BC.Uar indicando que ha aprobado el APL, consignando el número de documento con el que está inscripto en BD.UAR.

Artículo Quinto: El APL se realiza con la modalidad “on line” en <https://apl.uar.com.ar/users/login>

Artículo Sexto: La acreditación “on line” no exime la responsabilidad de las Uniones Provinciales indicada en el Artículo Tercero.

Artículo Séptimo: Aun cuando un jugador esté acreditado como primera línea, el réferi en cualquier momento del partido puede solicitar el cambio de un jugador en esa posición o, en caso que no sea posible, determinar que se juegue con scrum sin disputa y/o empuje, si considera que tal jugador no tiene la suficiente idoneidad para desempeñarse en esa posición o es riesgoso para él u otro jugador.

ANEXO 8

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 9

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.

ANEXO 10

FORMULARIO DE INFORME ENTRENADORES

DETALLES DEL PARTIDO	
REFEREE:	
EQUIPOS Y RESULTADO:	
EQUIPO:	
ENTRENADOR:	
FECHA:	

TÉCNICA
SCRUMS (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).
LINEOUTS (Por favor anote las dificultades que el Referee haya experimentado en esta área y las razones por las cuáles usted cree que las tuvo).
MAULS (Por favor indique cualquier formación ilegal de maul que el Referee no haya detectado u otras infracciones que no haya sancionado).
TACKLE / RUCK (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 cristian.sanchezruiz@uar.com.ar dentro de las 48 horas de finalizado el partido.

