



RUGBY SEGURO

BIENESTAR DEL JUGADOR

LAS CLAVES

El **bienestar del jugador** es la prioridad número uno de la Unión Argentina de Rugby y, como tal, recomendamos que todos los participantes del juego pongan la seguridad de sus jugadores por encima de todo. El **bienestar del jugador** es generar el marco adecuado antes, durante y después de la competencia para que pueda disfrutar del juego.

La primera palabra que hace a la seguridad en el deporte es **prevención**. Todo lo que se puede prevenir, evitar e impedir deja de ser un accidente y nuestra obligación como responsables dirigentes de Instituciones Deportivas reside en anticiparnos a lo que puede ocurrir y hacer que el deporte que practicamos sea seguro desde antes del inicio de la competencia.

Para lograr un plan de **prevención** eficiente necesitamos:



**JUGADOR
SIEMPRE SANO**



**CLUB
SEGURO**



**JUEGO
SEGURO**

A female athlete in a yellow and black uniform is captured mid-air, reaching up to catch a blue frisbee. She is surrounded by other players in yellow and black uniforms, and a player in a green and white striped uniform is also visible. The background shows a grassy field with trees and spectators.

**JUGADOR
SIEMPRE
SANO**

JUGADOR SIEMPRE SANO

EXÁMENES MÉDICOS PRECOMPETITIVOS

Con la implementación de los exámenes médicos precompetitivos, que son obligatorios a partir de los 15 años, y los certificados médicos que se requieren en infantiles, hemos dado un paso adelante en todo lo que es prevención o detección de enfermedades preexistentes, evitando que los jugadores sufran lesiones que agraven estas patologías que a simple vista no se detectan, con el riesgo que se desencadenen situaciones más graves.

Los jugadores juveniles deben presentar a partir de los 15 años (o un jugador M14 que jugará en M15) los exámenes médicos precompetitivos consistentes en electrocardiograma, índice de Torg y ecocardiograma y, últimamente, con la llegada del Covid se les requiere un alta cardiológica, ya que se han detectado algunas cardiopatías en personas que han padecido la enfermedad.

Para el rugby infantil (jugadores menores de 15 años) se les exige un certificado de aptitud física expedido por su médico o pediatra, que deben presentar en el club.

Realizar los exámenes médicos precompetitivos y registrarlo en la BD.UAR es condición necesaria para completar el fichaje. Para eso deben ingresar a:

<https://bd.uar.com.ar/registracion/wizard/presentacion>

En los jugadores juveniles y mayores, esta realización de los exámenes médicos precompetitivos es anual y es habitual que el jugador que presentó los exámenes pueda comenzar a entrenar al año siguiente, dándoles un tiempo prudencial para que los vuelva a entregar.



EVALUACIÓN PRE-COMPETITIVA

APTO MÉDICO 2021

TODOS LOS JUGADORES/AS DEL CLUB DEBEN ENTRAR AL LINK QUE DEJAMOS A CONTINUACIÓN, REGISTRARSE Y PRESENTAR EL APTO MÉDICO

UNIÓN ARGENTINA DE RUGBY

EVALUACIÓN PRE-COMPETITIVA 2021

Complete la evaluación a continuación con sus datos. Dichos datos deben ser los correctos al día de la fecha.

La evaluación pre-competitiva consta de siete pasos, de los cuales, tres son formularios (1, 2 y 4) los cuales debe completar con sus datos, una pagina informativa (3) la cual lista los estudios medicos que debe hacerse, una pagina de consentimiento (5), una pagina de verificación de datos (6), y por ultimo el paso de impresión.

Una vez completada la evaluación debe imprimirse para ser completada por los responsables: el médico y el jugador o los padres/tutores.

La evaluación ya firmada debe acercarse al club al cual corresponda.

EL PRIMER DÍA EN EL CLUB

Cuando un jugador, cualquiera sea su edad, ingresa por primera vez a nuestro club con la idea de incorporarse al rugby o simplemente de probar de qué se trata, carecemos por completo de sus antecedentes médicos e historias clínicas y no conocemos su estado físico al momento de sumarse, lo que no ocurre con los jugadores en actividad de los que al menos tenemos constancia de su aptitud física por haber jugado el año anterior, presentando los certificados correspondientes.

Es en estas circunstancias se pueden presentar situaciones impensadas, si este potencial integrante de nuestro deporte llega al club, directamente se presenta, se dirige a la división que le corresponda y, sin ninguna actividad previa, comienza su actividad física. Es por eso por lo que **resulta necesario que tanto los jugadores que no han participado nunca en el rugby o no lo han hecho el año inmediato anterior deban ser tratados de manera especial**, lo que nos permitirá prevenir posibles dolencias o lesiones.

Si el jugador es infantil o juvenil y no ha jugado al rugby en nuestro club debemos, previo a cualquier actividad física o con su división, hablar con los padres sobre los objetivos, valores y circunstancias en que se desarrolla el rugby en nuestra institución. Invitarlo a conocer las instalaciones, presenciar la práctica, acompañarlos en el próximo encuentro o partido, comunicarle que **no podrá realizar ninguna actividad sin los exámenes o certificados correspondientes y hasta que no se inscriba correctamente**. Esto, por un lado, demostrará nuestra responsabilidad y preocupación por la salud de los jugadores y tendremos la oportunidad de transmitirles a los padres el manejo de los chicos dentro y fuera del club, los canales de comunicación y qué pretendemos de los jugadores.

En el caso de los mayores que no hayan jugado o que reinicien la actividad sin haber jugado el año anterior, deberán presentar los aptos médicos y no podrán hacer dentro del club ninguna actividad física, ni solos ni con su división, hasta haber cumplido con estos requisitos que son en su beneficio personal.

**TODO LO QUE SE PUDO
PREVENIR Y EVITAR
NO ES UN ACCIDENTE**

JUGADORES CON COVID-19

Los estudios que se han hecho en los últimos meses sobre el impacto del COVID-19 en los atletas no coinciden en sus conclusiones pero alertan sobre la posibilidad que **se produzcan daños estructurales en el corazón**. Según los especialistas, lo mejor antes de volver a entrenar después del COVID-19 es realizar un chequeo cardiológico básico. Sólo en casos graves se justificaría mantener a un deportista fuera de competencia en forma permanente.

En un reciente estudio sobre 1.600 atletas universitarios norteamericanos que tuvieron COVID-19, encontraron que el 2,3% tenía **miocarditis** (con manifestaciones clínicas, o sólo visibles por medio de una imagen de resonancia magnética cardíaca). La cifra llamó la atención porque los atletas eran jóvenes sanos. La miocarditis es una enfermedad grave que causa arritmias graves y muerte súbita en los deportistas de élite.

El estudio norteamericano encontró sólo un 0,3% de miocarditis en quienes presentaban síntomas cardíacos (dolor de pecho, dificultad respiratoria, palpitaciones). Pero la prevalencia de la inflamación, el edema y la fibrosis que caracterizan a la miocarditis se multiplicó por 7 a hacerles una **resonancia cardíaca** a los atletas que habían tenido COVID-19, independientemente de que tuvieran síntomas.

Por lo expuesto se ha determinado que aquel jugador que hubiera sido **diagnosticado con COVID-19 positivo** deberá, al momento de iniciar su registro en BD.UAR o cuando esto ocurriera, expresar obligatoriamente la mencionada circunstancia encontrándose inhabilitado para comenzar los entrenamientos y ser incluido en la tarjeta electrónica de partido hasta la **presentación del apto cardiológico** post COVID-19 en su club, debiendo asimismo esperar la notificación expresa de la mencionada habilitación para comenzar o retomar la actividad física.

El club que tome conocimiento que un jugador ha tenido COVID-19 tiene la obligación de registrarlo en la BD.UAR.

Si esto fuera declarado al inicio del registro, se incluirá en la EPC la obligación de indicar este apto; si esto fuera declarado posteriormente, se deberá presentar solo el apto cardiológico post COVID-19.



UNIÓN ARGENTINA DE RUGBY

EVALUACIÓN PRE-COMPETITIVA 2021

El registro 2021 se puede hacer presentando la EPC 2021 (Evaluación Pre Competitiva 2021) o con un apto médico que tendrá vigencia hasta 60 días después de iniciada la competencia en su unión; vencido ese plazo deberá presentar la EPC correspondiente y hasta tanto quedara inhabilitado para cualquier actividad.

COVID-19

Aquel jugador que hubiera sido diagnosticado con COVID-19 positivo deberá, al momento de iniciar su registro 2021 en BD.UAR o cuando esto ocurriera, expresar obligatoriamente la mencionada circunstancia encontrándose inhabilitado para comenzar los entrenamientos y ser incluido en la tarjeta electrónica de partido hasta la presentación del apto cardiológico post COVID-19 en su Club, debiendo asimismo esperar la notificación expresa de la mencionada habilitación para comenzar o retomar la actividad física.

Si esto fuera declarado al inicio del registro, se incluirá en la EPC la obligación de indicar este apto; si esto fuera declarado posteriormente, se deberá presentar solo el apto cardiológico post COVID-19.

ACEPTACIÓN

Estoy de acuerdo *

*Obligatorio

VUELTA A LA COMPETENCIA

La pandemia produjo un receso en la actividad nunca visto, que obligó a tomar ciertos recaudos para volver a competir, de manera de lograr que los jugadores alcanzaran el acondicionamiento adecuado.

Con el Área Médica de la UAR se elaboró un documento denominado “Etapa de vuelta a la actividad deportiva post Covid 19”, circulado a todas las uniones y, por su intermedio, a todos los clubes.

Define cinco etapas que comienza con un entrenamiento en casa en la primera de ellas, luego un entrenamiento en solitario, una tercera etapa en la que las actividades se desarrollan en pequeños grupos, para pasar a la siguiente a practicar con todo el equipo y finaliza en la quinta con un entrenamiento para la competencia.

La primera etapa puede ser la más larga dependiendo del tiempo del receso habido y de las posibilidades de practicar, sanitarias o físicas. Las otras cuatro etapas llevan 2 o 4 semanas cada una, totalizando aproximadamente entre 12 y 20 semanas.

Estas **recomendaciones para la vuelta a la actividad pueden ser aplicables** para aquellos jugadores que, por las razones que fuera, vuelve a la competencia después de un receso prolongado.



ETAPA DE VUELTA A LA ACTIVIDAD DEPORTIVA POST COVID - 19



El **JUGADOR** siempre querrá volver lo antes posible después de una lesión o un tiempo prologado de inactividad.

Debe ser el **CLUB** quien debe hacer cumplir los tiempos necesarios de descanso, recuperación y acondicionamiento previo a su retorno.

Pretender el **JUGADOR SIEMPRE SANO** es la principal obligación, no existe circunstancia ni competencia que justifique lo contrario.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA JUGADORES

Todos los jugadores de M15 a mayores o aquellos M14 que competirán en M15 **deberán estar acreditados en distintos cursos para poder ser incluidos en la Tarjeta Electrónica de Partido (TEP).**

Desde M15 los jugadores deberán estar acreditados en los cursos “**Conmoción**” y desde M17 deberán hacerlo también en el curso “**Educación Antidopaje**”.

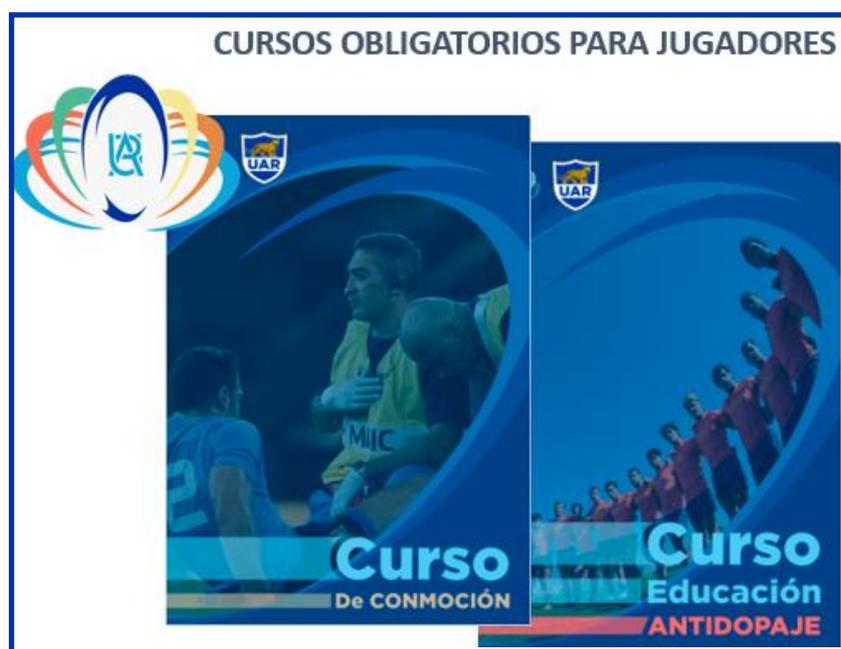
Los jugadores que jueguen como primeras líneas desde M15 a mayores, deberán estar acreditados como tales para lo que deberán hacer el curso “**Acreditación de Primeras Líneas**”. Es importante que en la BD.UAR los jugadores dispuestos para jugar en la primera línea hagan constar la posición en la que pueden hacerlo, pilar derecho, pilar izquierdo o hooker, y si alternativamente puede hacerlo en una o más posiciones de las otras dos.

Los cursos tienen una **vigencia de tres años**, aunque pueden requerir durante su acreditación alguna actualización por distintas circunstancias.

La capacitación es un elemento sustancial para la prevención, el bienestar del jugador y su seguridad, lo que redundará en su permanencia en el juego. Es indispensable considerar esto para que **los jugadores realicen individualmente cada uno de los cursos de acreditación obligatoria.**

La BD.UAR, que es la plataforma donde los jugadores se fichan y los clubes y sus respectivas uniones lo convalidan, es de donde se habilitan las TEP cuyo uso es obligatorio para la disputa de todo partido oficial, amistoso o por torneo o campeonato, de cualquiera de los formatos, Rugby XV, Rugby X, Rugby VII o Rugby Modificado. La BD.UAR se vincula con la plataforma de capacitación Conecta Rugby, por lo que únicamente podrán ser incluidos en la TEP aquellos jugadores acreditados en los cursos correspondientes.

A la plataforma Conecta Rugby se accede por conecta.rugby



TARJETA ELECTRÓNICA DE PARTIDO

El uso de la Tarjeta Electrónica de Partido (TEP) es **obligatorio** para disputa de todo partido oficial, amistoso o por torneo o campeonato, de cualquiera de los formatos, rugby XV, rugby X, rugby VII o rugby modificado, de cualquier categoría, división o nivel.

Según el **Reglamento General UAR**, es una falta grave no utilizarla o no hacerlo en forma correcta.

ART. 80º: La detección de la no utilización de la tarjeta electrónica o si no fuera satisfactorio su uso completo será considerado una falta grave pudiendo aplicarse sanciones a las personas e instituciones involucradas.

Es una herramienta indispensable para supervisar que lo concerniente al bienestar del jugador se lleve a cabo.

Se entiende por **uso correcto** de la TEP, no solo el empleo en todos los partidos que se jueguen, sino que también que todos los partidos **se cierren antes que se cumplan 48 hs de finalizado el partido.**



Todas las uniones tienen un Administrador que accede al sistema de su unión y, a la vez, otorga accesos a los administradores de los clubes.



**CLUB
SEGURO**

CLUB SEGURO

PLAN DE EMERGENCIA

Las situaciones en que se desarrolla el juego, incluyendo su preparación, son:

- Partido (de local o visitante).
- Entrenamiento.
- Torneos intensivos.
- Gira (en el país o en el exterior).

En cada caso, el club debe tener previsto **cómo actuar** en caso de lesión, considerando la gravedad de esta, o una enfermedad, infarto, ACV, etc.; no solo para jugadores sino para cualquier persona en general que esté en el club. También debe establecerse qué servicio y atención debe prestarle a los clubes/equipos que lo visitan en caso que tuvieran algunas de esas circunstancias.

Cada club deberá confeccionar su plan de emergencia **atendiendo su realidad y circunstancias**, pero existen factores comunes que deben ser considerados:

Deberá asegurarse la inmediata asistencia de un médico. Cuando se juega un partido, se realiza un torneo organizado por la UAR o una gira al exterior, la presencia de un **médico** es obligatoria por reglamento. Esto no se da siempre en entrenamientos y giras dentro del país; por ello es necesario prever no solo a quién llamar, sino determinar quién es el responsable de hacerlo y cómo hacerlo.

Tener los **elementos necesarios** (botiquín completo, elementos de inmovilización, desfibrilador, etc.), asegurarse la pronta accesibilidad a los mismos, contar con gente que sea idónea en su uso, determinar responsables. Inclusive tener identificadas las **personas capacitadas en primeros auxilios y/o RCP**.

Contar con una ficha de cada jugador para tener **teléfonos de contacto** para dar aviso de la situación a la familia y conocer si tiene **obra social** o medicina prepaga. También para tener información sobre **alergias o enfermedades preexistentes** que merezcan ser consideradas.

Tener determinado los **centros de atención** al que debe ser derivado y la forma de **trasladarlo**, a qué servicio se debe llamar y quién debe llamar. Asegúrese el **libre acceso** para la ambulancia. En caso de espera e, inclusive, si el jugador debiera quedar en observación o internado quien es el **responsable de acompañarlo**. Cuando suceden estos hechos, principalmente durante una gira, puede generar algún tipo de conflicto si no están establecido previamente los roles y funciones.

Ponga en un lugar visible los teléfonos de emergencia:

- Ambulancias
- Intoxicaciones
- Bomberos
- Policía

Otra función importante es seguir el **proceso de recuperación** y conocer la fecha del alta médica, además de la contención que eso significa para el jugador, permitirá que el jugador regrese en plenitud física evitando ulteriores inconvenientes. La BD.UAR puede ser una herramienta eficaz para controlar esto.

EL PLAN DEBE ESTAR ESCRITO ...EVALUADO ...COMUNICADO ...EXHIBIDO

PRESENCIA OBLIGATORIA DE MÉDICO EN PARTIDO

Todos los partidos que se juegan en nuestro país deben contar con la presencia de un médico.

NO PODRÁ JUGARSE NINGÚN PARTIDO, DE NINGUNA DIVISIÓN, AMISTOSO, POR CAMPEONATO O POR TORNEO, EN NINGUNA CIRCUNSTANCIA, SIN LA PRESENCIA DE UN MÉDICO DURANTE TODA LA COMPETENCIA.

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 réferi 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 este.

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 réferis, 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.

Identificación

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.

El Reglamento General UAR establece:

ART. 108º: Todos los partidos, oficiales o amistosos, de todas las categorías y divisiones, deben iniciarse y disputarse en la totalidad del tiempo que dure el partido con la presencia de un médico que debe permanecer en inmediata proximidad del campo de juego.

ART. 109º: La entidad que oficie de local debe designar a un médico, siempre que no lo haya hecho la Unión Argentina de Rugby o la unión provincial, que se desempeñará durante el encuentro como oficial del partido, a fin de prestar asistencia a los jugadores de ambos equipos que así lo requieran. Si no hubiese profesional médico presente, el partido no podrá jugarse y perderá los puntos el equipo que oficiara de local, sin perjuicio de la aplicación de otras sanciones que pudieran corresponder a la entidad responsable.

ART. 110º: Para que se comience un partido de rugby la tarjeta del mismo debe estar firmada como mínimo por el médico local. Si no pudiera identificar al médico, el réferi puede exigir la presencia del médico y pedirle identificación para comenzar o proseguir el partido.

ART. 111º: 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.



ELEMENTOS DE SEGURIDAD Y ATENCIÓN

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.

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.

Botiquín mínimo 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

- o Guantes de examen descartables.
- o Tela adhesiva
- o Gasa
- o Tapones nasales
- o Alcohol
- o Agua oxigenada

- o Yodopovidona
- o Vendas de gasa
- o Bolsa con hielo

- **Equipamiento**

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

- **Si existen posibilidades económicas y hay personal capacitado**

- o Pomada antiséptica
- o Adrenalina autoinyectable
- o Desfibrilador externo automático

GUÍA DE SEGURIDAD PARA TORMENTAS ELÉCTRICAS

En cualquier nivel de Rugby, desde la base hasta el rugby de elite, comprender los peligros de los rayos 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 del 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;
 - o Cerca de torres de antenas;
 - o Debajo de cualquier cosa que aumente la estatura de una persona (sombrillas, paraguas, etc);
 - o 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.



TERCER TIEMPO

La participación en deportes de equipo en particular estimula la inclusión y la interacción. Contribuye a la autoconfianza y la autoestima y forja el compañerismo y la amistad que son únicas del deporte y los valores tales como la integridad, solidaridad y respeto entre otras características del rugby.

Mediante la participación y el entrenamiento estructurado, el rugby desarrolla las destrezas mentales clave del autocontrol, la concentración, la disciplina, la toma de decisiones y el liderazgo. Esas importantes destrezas trascienden todos los aspectos de la vida diaria.

El **tercer tiempo** en rugby es una parte más del partido y desde los clubes que enseñan y practican este deporte **deben** de llevarla a cabo en todas las categorías, infantiles, juveniles y mayores.

Cuando acaba el encuentro, es tradición en rugby que el equipo local invite a comer y tomar una bebida a los visitantes, de esta forma pueden intercambiar impresiones y solucionar los posibles conflictos del juego. Además, sirve para crear compañerismo entre los jugadores y jugadoras. Tradición que debemos conservar, sostener y perdurar a ultranza.

El **tercer tiempo**, cuando se trata de divisiones mayores, es un espacio de consumo de bebidas alcohólicas, relacionado con la diversión, el relajarse después del esfuerzo, relacionarse socialmente compartiendo y disfrutando. Eso también lo convierte en un espacio para desarrollar responsabilidad y aprender a moderarse.

El club debe asumir la responsabilidad de generar conciencia sobre el exceso como un hábito perjudicial e incompatible con un estilo de vida saludable.

Al respecto, World Rugby en su documento “Estilo de Vida” indica sobre el consumo el alcohol:

El consumo de alcohol es dañino ya que afecta el entrenamiento y el rendimiento de varias maneras, tales como:

- *reduce la producción de la energía muscular.*
- *disminuye la capacidad de fuerza y potencia muscular.*
- *altera el transporte, activación, utilización y almacenamiento de la mayoría de los nutrientes.*
- *causa deshidratación que puede persistir mucho tiempo después del consumo del alcohol: la deshidratación perjudica el rendimiento.*
- *altera el metabolismo de proteínas y carbohidratos, aumentando la relación metabólica y el consumo de oxígeno.*
- *afecta la recuperación de una lesión y del daño de los micro tejidos asociados con el entrenamiento.*
- *perjudica el funcionamiento del sistema nervioso central, la coordinación y la precisión.*

<https://passport.world.rugby/es/prevencion-de-lesiones-y-manejo-de-riesgos/rugby-ready/estilo-de-vida/>

Se recomienda la consulta a un **nutricionista** para establecer e inculcar la importancia de la hidratación, fundamentalmente antes de la ingesta de alcohol, el menú apropiado antes y después de competir.

Los clubes deben velar que:

- Los menores de edad no consuman alcohol en ninguna circunstancia.
- El almuerzo que muchos clubes hacen antes del partido invitando a amigos del ocasional rival, tiene el mismo concepto del tercer tiempo y es un escenario propicio para enseñar y predicar con el ejemplo.
- Que el consumo de alcohol sea moderado, principalmente en aquellos que deberían conducir de regreso e, inclusive, prohibirle hacerlo si su condición no es la debida.

ESTAR EN EL CLUB - RETIRARSE DEL CLUB - VIAJES

La permanencia en el club de los socios y/o jugadores también es una responsabilidad que se asume al invitarlos a participar.

Los padres descuentan el ejercicio de esa responsabilidad al confiarle sus hijos.

Los jugadores deben estar siempre en un espacio y ambiente cordial y seguro, principalmente los menores de edad, fundamentalmente los infantiles, que deben estar siempre bajo el cuidado de una persona responsable.

Por eso es necesario que los clubes pongan en foco:

- Cómo se controla la entrada y salida del club.
- Cómo supervisan los clubes a aquellos que permanecen en el mismo aun cuando su actividad como grupo o equipo ha finalizado.
- Cómo se retiran los jugadores menores de edad, fundamentalmente infantiles. Quiénes están autorizados a retirarlos.
- Qué acciones se realizan cuando un jugador deja de asistir.
- Cuando un equipo sale de gira o debe jugar un partido o un encuentro al que deben concurrir todos juntos, cuáles son las condiciones que ponen para contratar un transportista y cómo constatan que tales condiciones se cumplan.

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 y que la categorización del juego por edades es una variante de la competencia entre pares, NO pueden jugar en competencia de mayores y con reglamento para mayores **los jugadores menores de 18 años.**

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 provincial firmada por presidente y secretario. Manifestando que solicita la excepción y asume las responsabilidades y consecuencias que se pudieren derivar, adjuntando fotocopia del o los documentos de los jugadores en cuestión.
- Autorizaciones expresa y específica de los respectivos padres avaladas por la Unión en la que manifiesten que son absolutamente conscientes del riesgo al que habilitan a exponerse al jugador que autorizan.

- Certificado médico expedido ad-hoc por el que el facultativo interviniente expresamente manifiesta que el jugador en cuestión 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 ese nivel.
- 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 sea la posición del jugador cuya excepción se tramita corresponda.

JUEGO SEGURO



JUEGO SEGURO

LEALTAD

Uno de los pilares y valores fundamentales de nuestro juego, por ser un juego de los denominados “de contacto”, resulta ser la **lealtad**. Es, junto a la disciplina, uno de los principios rectores ya que a través de ambos se edifican gran parte de las fortalezas que el juego transmite a sus participantes y están emparentadas con el control, la templanza, el autocontrol o dominio de uno mismo y la mesura con la que se deben desenvolver los jugadores dentro y fuera de la cancha.

La **lealtad** nos indica que tenemos que aprender desde chicos a controlar nuestras actitudes, nuestro carácter y nuestras reacciones ya que de lo contrario privamos a nuestro deporte de la seguridad y prevención que tiene que transmitir a todos sus participantes para no convertirse en un juego peligroso.

La **lealtad** y la disciplina debemos enseñarlas a través de nuestro ejemplo en forma progresiva pero constante, desde que los jugadores se encuentran en rugby infantil, para que se convierta en una cultura personal, en una forma de vida y en un principio irrenunciable donde tenemos que cuidar a nuestros rivales, a nuestros compañeros y a nosotros mismos, porque de esa manera estaremos cuidando nuestro juego.

En esta línea de pensamiento resulta muy importante que el club sea aquel que dé el primer paso en explicar claramente a todos sus integrantes de la trascendencia que tiene la **lealtad** para prevenir y asegurar que nuestro juego siga vigente.

Hablar de **lealtad** en el rugby tiene que ver con el sentimiento de apego, fidelidad y respeto que nos inspira nuestro juego y en particular que nos han marcado las personas que nos transmitieron desde muy chicos sus valores, su espíritu y sus tradiciones.

Pero en lo sustancial tenemos que ser leales a la hora de jugar rugby, ya que jugando rugby nos encontramos en el mejor escenario para demostrar a través de nuestro ejemplo cuáles son nuestros valores y cuán leales somos con el juego y con nuestros rivales.

“Entre la lealtad y la felonía, el juego fuerte y el juego sucio, hay una tenue barrera que los separa, la de la intención”.

Carlos “Veco” Villegas

Los jugadores leales son aquellos que poseen un alto sentido del respeto y del compromiso hacia el juego, sus reglas, sus rivales y el árbitro y dan muestra de ello a través de su comportamiento dentro y fuera de la cancha.

Basta señalar que antes de entrar en el reglamento del rugby existe un prólogo sobre las reglas del juego que reza:

El rugby es un deporte que implica contacto físico. Cualquier deporte que implique contacto físico tiene peligros implícitos. Es muy importante que los jugadores jueguen el partido de acuerdo a las leyes del juego y estén atentos a su propia seguridad y a la de los otros. Es responsabilidad de los jugadores asegurarse de estar física y técnicamente preparados de un modo que les permita jugar al rugby, cumplir las leyes del juego y participar de acuerdo a prácticas seguras.

Es responsabilidad de aquellos que entrenan o enseñan el juego asegurar que los jugadores estén preparados de un modo que garantice el cumplimiento de las leyes del juego y de acuerdo a prácticas seguras.

Este prólogo del juego del rugby no hace otra cosa que mostrarnos y enseñarnos que “antes” de las leyes del juego ya se habla de la **lealtad** como su principal valor y así como decimos muchas veces que sin rivales o sin árbitro no hay rugby, también tenemos que aprender que sin **lealtad** tampoco habrá rugby y que nosotros, cualquiera sea el rol que desempeñemos dentro del juego, tenemos que ser los responsables que este concepto se replique en forma permanente en todas sus actividades.

Decimos muchas veces que el rugby te da y te quita pero que en el balance siempre recibimos mucho más de lo que damos y en ese sentido la **lealtad** debe aparecer como el primer valor que siempre tenemos que aportar al juego.

En la vida y en el rugby hay momentos para todo, para entrenar y para jugar, un tiempo para lamentarse y otro para disfrutar, un tiempo para construir y edificar y otro para reformar, un tiempo para discutir y otro para hablar y un tiempo para callar y otro para escuchar. En estos momentos nuestro juego está pasando por un momento en donde necesita el aporte de toda la familia que lo compone para prevenir y darle seguridad. **Nos está dejando un saldo alarmante de jugadores que se lastiman por no tener en claro sus reglas básicas o que en muchos casos carecen de la enseñanza a tiempo de esa lealtad que debe estar siempre presente en un partido de rugby y por la que debemos batallar y mantener siempre vigente.**

Hoy todos tenemos que estar del mismo lado, no se trata de una discusión acerca del scrum, acerca de si debemos empujar o no empujar, hoy el problema que debemos remediar de inmediato es que no haya más jugadores lesionados en nuestro juego, y ello nos obliga a trabajar todos juntos, como equipo, como sin duda alguna nos enseñaron desde el primer día que comenzamos a jugar rugby.

Hoy nos toca pensar en el juego que más queremos y en la salud de nuestros chicos, llegó el momento de acordar y escucharnos, pero sobre todo de prevenir y darles

seguridad a nuestro juego.

Más allá de las propuestas y sugerencias debemos “antes” tener en claro que tenemos que hablar de la **lealtad**. **Lealtad** es respetar al rival, el árbitro y las reglas del juego sin sacar ventaja alguna.

La **lealtad** trae armonía y confianza dentro de la cancha y ello hace que el juego fluya y que nuestros jugadores se dediquen a jugar respetando las reglas de juego y en particular a todos los actores del juego.

El desafío que tenemos hoy en día es llevar esa **lealtad** a la cancha.

Ser leal es respetar y cuidar al juego, cuidarme y cuidar a mis ocasionales rivales, pasa por ayudar al árbitro y ser coherente entre lo que pensamos, decimos y hacemos pero, fundamentalmente, no dar la espalda a nuestras convicciones, esas que se formaron en nosotros cuando agarramos por primera vez una pelota de rugby para pasársela a un compañero y no para guardarla y atesorarla.

La primera **lealtad** que debemos exigirnos es la **lealtad** hacia nosotros mismos y no claudicar por conveniencia, necesidad por alguna directiva y mucho menos para obtener una ventaja.

La **lealtad** en el rugby depende fundamentalmente de los jugadores, que son el eslabón final de una cadena que empieza con quienes nos enseñan las reglas del juego y sus valores, sin duda son los jugadores quienes deben mostrarnos, en el mejor de los escenarios, cuán **leales** y honestos son y cuanto respetan, protegen y aman a este deporte a través de su conducta y ejemplo.

Por último y pese a que son los jugadores quienes se expresan en la cancha y quienes tienen la última decisión sobre las conductas y acciones a tomar, destaquemos también la relevancia del actuar del entrenador en este aspecto tan importante del juego, ya que en las divisiones juveniles muchas veces podemos influir sobre esas conductas y es entonces en donde sus enseñanzas no pueden dar lugar a confusión alguna y los receptores de sus conceptos deben tener claro que... **SIN LEALTAD NO HAY RUGBY.**

RESPECTO A LAS REGLAS

Es un concepto erróneo pensar que las reglas castigan... cumplir con las reglas ayuda a vivir mejor y a jugar mejor.



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>

VUELTA AL JUEGO DESPUÉS DE UNA CONMOCIÓN CEREBRAL

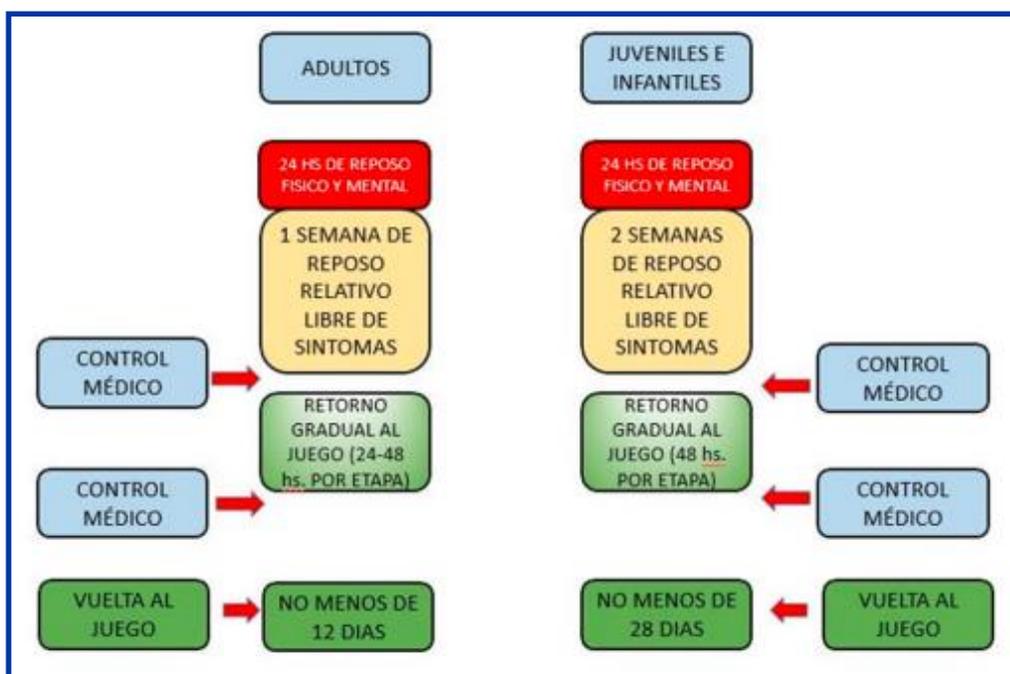
Debemos tomar muy en serio la **conmoción cerebral** para cuidar la salud y el bienestar de los jugadores tanto a corto como a largo plazo.

Tenemos que ser más cautos y conservadores cuanto **más jóvenes son los jugadores**.

Los estudios muestran que más del 80% de las **conmociones cerebrales** se resuelven en un período corto (de 7 a 10 días). Esto puede demandar más tiempo en niños y adolescentes.

Durante el período de recuperación, el cerebro es más vulnerable a lesiones y si el jugador volviera a golpearse antes de estar totalmente recuperado, podrían producirse síntomas durante más tiempo, posibles consecuencias psicológicas o enfermedades degenerativas cerebrales a largo plazo e incluso edema cerebral grave y fatal, conocido como el Síndrome del Segundo Impacto.

¿Qué deben hacer los jugadores para volver al juego?



Reposo Inicial: en las primeras 24 hs. debe realizar reposo físico y mental. Esto es evitar la lectura y el estudio, la televisión, los videojuegos y conducir.

Es razonable que un estudiante no concurra a clases uno o dos días, como parte del reposo mental.

Una vez transcurrido el reposo relativo, comenzar con el programa de retorno gradual al juego. Conviene que este retorno gradual sea más conservador cuanto más joven sea el jugador.

Es conveniente que un médico con experiencia en **conmoción cerebral** autorice al jugador a iniciar el retorno gradual al juego y la vuelta al juego.

El retorno gradual al juego debe llevarse a cabo bajo supervisión (entrenadores y/o médicos de ser posible). Nunca lo puede hacer el jugador solo.

ETAPA	ETAPA DE LA RECUPERACION	EJERCICIO PERMITIDO	OBJETIVO
1	Período de reposo mínimo	Reposo completo del cuerpo y el cerebro sin síntomas	Recuperación
2	Ejercicio aeróbico liviano	Trote liviano (10-15 min.), natación o bicicleta fija, de baja a moderada intensidad. Ningún entrenamiento con resistencia. Sin ningún síntoma durante un período completo de 24 horas	Aumentar el ritmo cardíaco
3	Ejercicios deportivos específicos	Ejercicios de carrera. Sin impacto en la cabeza	Agregar movimiento
4	Ningún ejercicio de entrenamiento con contacto	Progresión a ejercicios más complejos, (por ej. ejercicios de pase). Puede comenzar progresivamente entrenamiento de resistencia	Ejercicio, coordinación, y carga cognitiva
5	Práctica de contacto pleno	Actividades normales de entrenamiento	Restaurar confianza y evaluar destrezas funcionales por parte de los <u>coaches</u>
6	Retorno al juego	Jugador rehabilitado	Recuperado 100%

Para evaluar si sigue aparecen síntomas, se recomienda utilizar la siguiente tabla al evaluar al jugador en cada etapa:

<p>Si el jugador presenta alguno de los siguientes signos, debe interrumpir la etapa y ver al médico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aturdido, en blanco o mirada perdida • Acostado inmóvil en el suelo/se levanta con lentitud • Inseguro sobre sus pies /problemas de equilibrio o se cae /descoordinado • Pérdida del conocimiento o sensibilidad • Confuso/no consciente del partido o de los hechos • Agarrarse o manotearse la cabeza • Convulsiones (sacudidas) • Más emotivo /irritable que lo normal para esa persona 	<p>Si el jugador refiere alguno de los siguientes síntomas que siguen, debe interrumpir la etapa y ver al médico</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 de concentración • "Presión en la cabeza" • Sensibilidad a la luz o al ruido
--	--

Si apareciese cualquier signo o síntoma cuando el jugador está realizando el retorno gradual al juego, el jugador debe realizar la consulta con el médico antes de volver a realizar la etapa previa después de haber pasado 24 hs asintomático (adultos) o 48 hs (juveniles e infantiles).

Es necesario para el cuidado de la salud del jugador que para pasar de la etapa 4 a la 5 sea autorizado por el médico.

JUEGO SEGURO

CURSO DE PRIMEROS AUXILIOS

MESA DE CONTROL

BUAR

TARJETA AZUL

Reglamento General 2020

CONECTA RUGBY
CAPACITACION

ACADEMIA DE SCRUM

CURSOS OBLIGATORIOS PARA ENTRENADORES

Curso Introducción al RUGBY

Curso Educación ANTIDOPA JE

Curso De CONMOCIÓN

CURSOS OBLIGATORIOS PARA REFERIS

LA IMPORTANCIA DEL FICHAJE Y EL FONDO SOLIDARIO



>> ¿Qué hacer cuando se lesiona un jugador?

Si el jugador que sufre una lesión no posee cobertura médica, puede tramitar ante el Fondo Solidario administrado por la FUAR, el reembolso de los gastos médicos según nomenclador.

>> ¿Qué hacer si el jugador sufre una lesión grave (discapacidad permanente) o fallecimiento?

En los casos de incapacidad total y permanente o fallecimiento, ocurrida en ocasión de la práctica del rugby (amistoso, entrenamiento y partidos oficiales), el Fondo Solidario brinda una ayuda monetaria por única vez, tenga o no Obra Social/Prepaga. Dichos jugadores/as y referís afectados con una discapacidad total y permanente, perciben un apoyo económico mensual.



>> ¿Qué es el Fondo Solidario?

Es un sistema basado en la solidaridad existente entre los jugadores de rugby, solventado a través del pago del fichaje anual de éstos, a través de sus clubes y de las Uniones locales.

>> ¿Por qué es solidario?

Porque fue creado para ayudar a afrontar los gastos de rehabilitación de accidentes producidos en juego o entrenamiento, mediante el reintegro de gastos médicos e insumos a jugadores/as y/o referís que carezcan de cualquier cobertura médica.



>> ¿Cómo inicio el trámite para el reintegro?

El club al que pertenece el jugador se deberá contactar con la Unión provincial correspondiente antes de los 30 días de sufrida la lesión, quien es la encargada de recolectar y presentar toda la documentación requerida.

>> ¿Cuál es la documentación requerida?

- Formulario único de denuncia de accidentes y formulario único de parte médico.
- Evaluación precompetitiva.
- Parte quirúrgico e Historia clínica.
- Facturas originales.
- Tarjeta del partido (si fuera durante un entrenamiento, no es necesario).
- Nota "original" del club. (debe certificar que el jugador se lesionó representando a su club).

>> ¿Cómo es el reintegro?

Luego de que la Sub-Comisión de Fondo Solidario de la FUAR apruebe el monto a reintegrar, se le hará el pago por transferencia

bancaria a la cuenta del beneficiario y, en caso de ser menor de edad, a la de sus padres o representante legal.

Si el club o la Unión es quien cubriera los gastos de la lesión, se le solicitará una carta al jugador informando a la FUAR a quien transferir el monto del reembolso.

>> ¿Qué sucede con las prótesis/implantes?

El Fondo Solidario reintegra el valor de acuerdo a un nomenclador específico sobre prótesis/ implantes y a su denominación genérica. Solo se cubren las de origen nacional.

>> ¿Se reintegra el importe total de las facturas presentadas?

La Sub-Comisión del Fondo Solidario de la FUAR, evalúa cada uno de los casos presentados y determina, a través de su nomenclador, el monto correspondiente según el detalle de los gastos presentados. En todo reintegro aprobado, se le resta una franquicia correspondiente al monto de \$800.



FUNDACIÓN
UNIÓN ARGENTINA
DE RUGBY



PARA MÁS INFORMACIÓN:
WWW.FUAR.ORG.AR / FUAR@UAR.COM.AR



RUGBY SEGURO

El bienestar y la seguridad
del jugador es
responsabilidad de todos,
pero fundamentalmente de
dirigentes, entrenadores y
jugadores.



ZURICH®