



REGLAMENTO SEVEN DE LA REPÚBLICA 2025 - MASCULINO

El citado campeonato se regirá por las disposiciones del Reglamento General UAR aprobado por el HCD de la UAR, edición 2025, y las Leyes del Juego de Rugby con sus variaciones para Seven a Side y en todo aquello no contemplado por las siguientes normas. En caso de controversia se aplicarán las más específicas del presente reglamento particular.

Artículo 1º: Zona campeonato

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

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

1.3. Los primeros de cada una de las zonas jugarán partidos de semifinal por la copa de oro de la siguiente forma: Zona 1 vs. Zona 4 y Zona 2 vs. Zona 3, según programa que se adjunta. Los ganadores de los partidos de semifinal, avanzan a la final de la copa de oro y el ganador será el campeón del torneo y ganador de la copa de oro. Los perdedores de la semifinal de oro jugarán por el tercero y cuarto puesto siendo el ganador posicionado como tercero y el perdedor como cuarto.

1.4. Los segundos de cada una de las zonas jugarán partidos de semifinal por la copa de plata de la siguiente forma: Zona 1 vs. Zona 4 y Zona 2 vs. Zona 3, según programa que se adjunta. Los ganadores de los partidos de semifinal, avanzan a la final de la copa de plata y el ganador será clasificado quinto y ganador de la copa de plata y el perdedor será ubicado sexto. Los perdedores de la semifinal de plata jugarán por el séptimo puesto siendo el ganador posicionado como séptimo y el perdedor como octavo.

1.5. Los terceros de cada una de las zonas jugarán partidos de semifinal por la copa de bronce de la siguiente forma: Zona 1 vs. Zona 4 y Zona 2 vs. Zona 3, según programa que se adjunta. Los ganadores de los partidos de semifinal, avanzan a la final de la copa de bronce y el ganador será clasificado noveno y ganador de la copa de bronce y el perdedor será ubicado décimo. Los perdedores de la semifinal de bronce jugarán por el décimo primer puesto siendo el ganador posicionado como décimo primero y el perdedor como décimo segundo.

1.6. Los cuartos de cada una de las zonas jugarán partidos de semifinal por posicionamiento de la siguiente forma: Zona 1 vs. Zona 4 y Zona 2 vs. Zona 3, según programa que se adjunta. Los ganadores de los partidos de semifinal, avanzan a la final de posicionamiento y el ganador será clasificado décimo tercero y el perdedor será clasificado décimo cuarto. Los perdedores de la semifinal por posicionamiento jugarán por el décimo quinto puesto siendo el ganador posicionado como décimo quinto y el perdedor como décimo sexto y descenderá a la zona ascenso en la siguiente edición del torneo.

Artículo 2º: Zona ascenso

2.1. Participarán de la Zona Ascenso diez (10) uniones según el programa que se acompaña. Los equipos se dividen en dos (2) zonas de cinco (5) equipos, según su clasificación en el Seven de la República de la edición anterior. El sistema de competencias será todos contra todos en cada zona.

2.2. Los equipos serán clasificados del primero al quinto en cada una de las zonas según la cantidad de puntos obtenidos. En caso de empate en puntos será de aplicación el art. 4.3º del presente Reglamento.

2.3. Según ese ordenamiento, concluida la clasificación, los equipos clasificados primeros en cada una de las zonas jugarán la final de la zona ascenso y el ganador será consagrado campeón de la zona ascenso, será clasificado décimo séptimo y ascenderá a la zona campeonato en la siguiente edición del torneo, mientras que el perdedor será clasificado décimo octavo. Los equipos clasificados segundos en cada una de las zonas jugarán un partido, siendo el ganador clasificado décimo noveno y el perdedor vigésimo. Los equipos clasificados terceros en cada una de las zonas jugarán un partido, siendo el ganador clasificado vigésimo primero y el perdedor vigésimo segundo. Los equipos clasificados cuartos en cada una de las zonas jugarán un partido, siendo el ganador clasificado vigésimo tercero y el perdedor clasificado vigésimo cuarto. Los equipos clasificados quintos en cada una de las zonas jugarán un partido, siendo el ganador clasificado vigésimo quinto y el perdedor clasificado vigésimo sexto.

Artículo 3º: Fechas y horarios de los partidos

3.1 El orden de los partidos y las fechas y horarios de disputa serán los establecidos en el programa que se adjunta al presente.

3.2 Todos los partidos se jugarán en una misma sede. Lo que se denomina en este reglamento como formato concentrado.

3.3 La UAR podrá modificar el horario o alterar el orden de los partidos, cuyo programa definitivo se comunicará en la reunión de managers que se realizará el día anterior al comienzo del torneo.

3.4 Todos los partidos, incluyendo la final de todas las copas, posicionamiento, ascenso y descenso, se disputarán en dos (2) tiempos de siete (7) minutos cada uno, cambiando de lado, con un entretiempo de dos (2) minutos.
Si por alguna circunstancia esto debiera modificarse el réferi advertirá a los capitanes al inicio del partido.

3.5 El tiempo de las tarjetas amarillas será de dos (2) minutos.

3.6 Los equipos deberán estar en el acceso al campo de juego de la cancha donde juegan, cuatro (4) minutos antes del kick off. El horario oficial será el que determine la mesa de control y será ese reloj por el que se registrarán todos los horarios.

3.7 Los jugadores suplentes podrán precalentar durante el partido en el ingoal contrario, sin ningún tipo de elementos ni pelotas y con pecheras.

3.8 En caso de tormenta eléctrica será de aplicación lo dispuesto en el Manual de Bienestar del Jugador, siendo la autoridad de aplicación el director del torneo y, en el caso que no pudiera hacerlo, el réferi designado.

Artículo 4º: Puntuación y desempates

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

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

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, **sólo en el o los partidos jugados entre sí** por los equipos igualados;

b) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **tries** obtenidos por cada equipo igualado, incluyendo try penal, **solo en el o los partidos jugados entre sí** por los equipos igualados;

c) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **drops** obtenidos por cada equipo igualado, **solo en el o los partidos jugados entre sí** por los equipos igualados;

d) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **penales** convertidos por cada equipo igualado, **solo en el o los partidos jugados entre sí** por los equipos igualados;

e) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de las **conversiones** anotadas por cada equipo igualado, **solo en el o los partidos jugados entre sí** por los equipos igualados;

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 de cada equipo igualado, **solo en el o los partidos jugados entre sí** por los equipos igualados;

g) De continuar el empate, se tomarán en cuenta los **antecedentes disciplinarios** registrados por los jugadores de los equipos igualados, **solo en el o los partidos jugados entre sí por los equipos igualados**, debiendo definirse a favor del equipo que posea en primer término menor número de expulsiones y si no las hubiera, de amonestaciones;

h) De continuar el empate, se tomará en cuenta los **puntos** obtenidos **en la zona** en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta los resultados en partidos

jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos hubiera recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;

i) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **tries** obtenidos por cada equipo igualado, incluyendo try penal, **en la zona** en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta los tries obtenidos por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos hubiera recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;

j) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **drops** obtenidos por cada equipo igualado, **en la zona** en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta los drops obtenidos por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos hubiera recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;

k) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **penales** convertidos por cada equipo igualado, **en la zona** en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta los penales convertidos por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos hubiera recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;

l) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de las **conversiones** anotadas por cada equipo igualado, **en la zona** en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta las conversiones anotadas por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos hubiera recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;

m) 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 de cada equipo igualado, **en la zona** en que se produjo el empate;

n) De continuar el empate, se tomarán en cuenta los **antecedentes disciplinarios** registrados por los jugadores de los equipos empatados, en la zona en que se produjo el empate; debiendo definirse a favor del equipo que posea en primer término menor número de expulsiones y si no las hubiera, de amonestaciones;

ñ) Si a pesar de la aplicación de todos los sistemas anteriormente previstos subsistiera el empate, el Director del Torneo establecerá la forma de dirimirlo.

o) 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.

4.4. En la disputa de partidos definitorios, si al finalizar el partido los equipos estuvieran empatados, se realizará un nuevo sorteo y se continuará jugando dos (2) períodos de cinco (5) minutos cada uno con cambio de lado hasta que uno de los equipos alteren el marcador a su favor ("muerte súbita"), siendo éste el ganador del partido.

4.5. Si terminados los dos (2) períodos de cinco (5) minutos continuara el empate, se declarará ganador al equipo que en el siguiente orden y sucesivamente, en ese partido:

1. Hubiera marcado más tries,
2. Hubiera convertido más drops,

3. Hubiera convertido más penales,
4. Hubiera anotado más conversiones,
5. Hubiera tenido menos tarjetas rojas,
6. Hubiera tenido menos tarjetas amarillas,
7. Hubiera anotado el primer try,
8. Hubiera anotado el primer drop,
9. Hubiera convertido el primer penal,
10. De persistir el empate, el Director del Torneo definirá la forma de dirimirlo.

Artículo 5º: Incumplimientos

5.1. Toda unión que habiendo comprometido su presencia en el torneo no presenta su equipo podrá perder el derecho de participar en la próxima edición del Seven de la República. Además, podrá recibir otras sanciones previstas en el Reglamento General de la UAR.

5.2. La unión que no presente su equipo para jugar un partido programado será declarada perdedora del partido y el director del torneo decidirá si continúa participando o quedará eliminado del torneo. Sin perjuicio de su decisión, deberá informar a la UAR de la situación, quien decidirá sobre su participación en este torneo del año siguiente y, además, podrá recibir otras sanciones previstas en el Reglamento General de la UAR.

Artículo 6º: Distribución de gastos

6.1. Los gastos que demande la organización del torneo serán financiados de la siguiente manera:

- a) Las uniones participantes contratarán el transporte en el medio y condiciones que deseen.
- b) La UAR será la encargada de contratar lo referente a alojamiento para las noches de viernes y sábado, cena del viernes, almuerzo y cena del sábado y almuerzo del domingo.
- c) Asimismo, la UAR correrá con los gastos de traslados, alojamiento y comidas, del staff de réferis y asistentes designados por la UAR, como también evaluadores y director de torneo.
- d) La unión anfitriona abona los gastos del tercer tiempo.
- e) La UAR no abonará suma alguna por traslados internos o estadía de choferes.

6.2. Las delegaciones estarán compuestas por quince (15) personas. Se recomienda que una de ellas sea médico o alguien certificado en primeros auxilios. Las contrataciones para alojamiento se basarán en ese número.

6.3. El equipo que lleve más personas que las indicadas en 6.2 deberá comunicarlo a la unión anfitriona con la mayor antelación posible, quedando sujeta, tanto el alojamiento como que el mismo sea en el mismo lugar en que lo hace la delegación, a la disponibilidad de plazas existentes. El costo de la estadía por los integrantes que exceden lo indicado en 6.2 será abonado a la unión anfitriona antes del inicio del torneo. Estas gestiones son de total responsabilidad de la unión provincial a la que pertenece el equipo participante.

6.4 La UAR no abonará suma alguna por ningún tipo de gasto incurrido por los equipos participantes, incluidos gastos médicos, por fuera de lo indicado en 6.1 b, c y d.

6.5 Los equipos cuentan con su alojamiento disponible hasta las 18 h. para todas las habitaciones indicadas en 6.2. De no necesitar las habitaciones hasta ese horario, deberán informar a la organización.

Artículo 7º: Lista de buena fe y jugadores participantes

7.1. Hasta setenta y dos (72) horas antes de iniciarse el campeonato, las uniones deberán presentar una lista de doce (12) jugadores que las representarán.

7.2. Esa lista será confeccionada con el sistema electrónico determinado por la UAR, denominado BD.UAR. y tendrá validez durante todo el campeonato. No podrán incluirse jugadores que al momento de iniciarse el campeonato sean menores de dieciocho (18) años, jugadores que a ese momento no estén fichados en la unión que van a representar, salvo lo indicado en 7.3 o jugadores que no se encuentren debidamente certificados.

7.3. Podrán integrar los equipos representativos de las uniones los jugadores con fichaje activo en la UAR que, habiéndose formado y jugado oficialmente en una unión (unión se origen), se encuentren actuando en el momento de la realización del campeonato en equipos afiliados a otras uniones provinciales. Se considera unión de origen aquella donde el jugador registra su primer fichaje como jugador competitivo. Los jugadores podrán optar por la Unión que deseen representar, actual o de origen. Cuando opten por la Unión de origen deberán comunicarlo a la Unión para la cual juegan y a la Unión para la cual desean jugar y no podrán modificar su decisión dentro del mismo campeonato.

7.4 En todos los casos que un jugador opte por representar a su unión de origen, esta unión deberá solicitar por mail a la UAR su inclusión, copiando a la unión en la que el jugador se encuentra fichado a, silvana.lozada@uar.com.ar con copia a victor.luna@uar.com.ar al menos cinco (5) días antes de la fecha de cierre de listas de buena fe (sin excepción) indicada en reglamento.

7.5. Si debido a alguna eventualidad las uniones necesitaran modificar la lista de buena fe, podrán solicitar el cambio a la UAR a silvana.lozada@uar.com.ar hasta antes de la reunión de managers. Luego de la misma no se aceptará ninguna solicitud.

7.6. Ningún jugador podrá representar a más de una unión durante el desarrollo del torneo.

7.7. Si por cualquier motivo se detectara la inclusión indebida de jugadores sin fichaje activo en la BD.UAR o no referenciados en la lista de buena fe exigida para el presente torneo, que hubieran recibido tarjetas que los inhabiliten para jugar o que no cumplieran con el requisito de mayoría de edad, amén de las sanciones disciplinarias propias que correspondan al jugador individual, unión, entrenadores, capitanes o responsables de equipos, la participación indebida del jugador conllevará la pérdida de cualquier punto que hubiese obtenido su equipo en el partido disputado. La pérdida de puntos no implica que se le otorgan al ocasional rival. En caso de tratarse de partido eliminatorio se le dará por perdido el partido, declarándose ganador a su rival, incluso en la final del torneo.

7.8. Ningún equipo puede utilizar en todo el torneo jugadores que no estén incluidos en la lista de buena fe de doce (12) jugadores, confirmada en BD.UAR.

7.9. Los cambios durante el partido, autorizados por las Leyes del Juego, serán cinco (5), que podrán reemplazar a los titulares en cualquier momento de éste. En ese caso se deberá tener en cuenta:

1°. El mánager del equipo informará el cambio en la mesa de control. Cuando ésta lo autorice el jugador dará aviso al réferi asistente, quien le indicará cuando puede ingresar.

2° Los jugadores reemplazantes deberán estar previamente anotados en la lista de buena fe presentada.

3°. Los jugadores que han sido sustituidos o reemplazados no podrán volver a jugar en el partido, excepto para reemplazar a un jugador que tenga una herida abierta o sangrante o a un jugador lesionado por juego sucio del rival, confirmado por los oficiales de partido. El jugador reemplazado por lesión no podrá jugar ese día nuevamente. El jugador reemplazado por conmoción no podrá continuar participando del torneo y deberá cumplir con los protocolos vigentes.

7.10 En caso de que un equipo no pueda nominar doce (12) jugadores para la disputa de un partido deberá ajustar la cantidad de suplentes según lo indicado en el Reglamento de Juego.

Artículo 8°: Instalaciones e indumentaria

8.1. Las canchas donde se realice el torneo contarán con una zona técnica para cada equipo debidamente marcada según lo indicado en el anexo respectivo y dispondrán fuera del perímetro de juego un espacio para que staff y jugadores suplentes permanezcan sentados durante el partido y de fácil acceso a la cancha.

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

8.3 La unión anfitriona deberá librar los medios para que los visitantes dispongan de las comodidades necesarias antes y después del partido; incluyendo la disposición de vestuario en condiciones.

8.4 La unión anfitriona deberá disponer de un centro de atención médico puesto en alerta y tener cobertura en hoteles, clubes donde se desarrolla la competencia y clubes de entrenamiento. Deberá comunicar a la UAR a silvana.lozada@uar.com.ar diez (10) días antes de la fecha del comienzo del torneo el lugar donde serán derivados los jugadores en caso de que una lesión lo amerite. Este centro de derivación deberá ser de atención pública y gratuita y deberá cubrir todas las necesidades médicas que surjan de los equipos.

8.5 Todos los jugadores deberán llevar un número bien visible sobre su camiseta y en la espalda, para su individualización, coincidente con lo indicado en la tarjeta de partido y deberán mantener ese número durante todo el torneo. La numeración debe ser del 1 al 12 según el puesto que ocupen. Si esta disposición no se cumpliera el/los infractores podrán sufrir sanciones que podrán llegar a la suspensión para participar en cualquier rol en uno o más partidos.

8.6 Todos los equipos participantes deberán contar con un juego de camisetas alternativo, cuyos colores sean notablemente diferentes al juego de camisetas oficial.

8.7 Las uniones deberán enviar a silvana.lozada@uar.com.ar al menos diez (10) días antes del comienzo del campeonato fotos en color, fondo blanco, del frente (o diseño)

de las camisetas que utilizarán en el campeonato, indicando cuál es la titular y cuál la alternativa. El equipo que no cumpla con lo indicado o modifique sin aviso el diseño de la camiseta será pasible de sanción.

8.8 La UAR informará a los equipos participantes la camiseta que deberán utilizar en cada partido. El equipo que no cumpla con lo indicado o modifique sin aviso el diseño de la camiseta será pasible de sanción.

8.9 En el entretiempo del partido anterior, los capitanes y/o los managers de los equipos deberán concurrir al sorteo con la camiseta que utilizarán y con su otra camiseta ya que en caso de que el réferi considere que puede existir confusión, se les podrá solicitar que la modifiquen.

En el caso del primer partido de la jornada, o luego de un receso, se deberán presentar treinta (30) minutos antes.

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

8.11 Los periodistas y fotógrafos que soliciten acreditación, deben comunicarse con la organización del torneo y demostrar pertenencia a un medio.

8.12 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, detrás de los ingoals, 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.

8.13 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: Ingreso y abandono del Perímetro de Juego

9.1. Solo podrán permanecer dentro del perímetro de juego cuatro (4) asistentes de cada equipo, aparte de los jugadores activos. Dos de ellos permanecerán solamente dentro de la zona técnica y dos de ellos (personal médico) podrán permanecer en cualquier lugar, por fuera de las líneas de juego. Cada uno deberá llevar en todo momento la pechera correspondiente.

9.2. El mánager de cada equipo deberá permanecer en la mesa de control de la cancha que corresponda durante todo el partido, colaborando con la confección de la tarjeta del partido.

Artículo 10º: Tarjeta de partido

10.1 En el entretiempo del partido anterior cada equipo deberá presentar en la mesa de control de la cancha que corresponda, la tarjeta de partido, indicando la lista de doce (12) jugadores que lo representará. Esta tarjeta se imprime desde la BD.UAR para lo que deberán cargar previamente los datos del equipo. En el caso del primer partido de la jornada, o luego de un receso, se deberán presentar treinta (30) minutos antes.

10.2 Antes de iniciarse el partido el encargado de la mesa de control 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 de criterio el réferi considerará como definitiva la decisión del médico del partido nombrado por la UAR.

10.3 Durante el partido el encargado de la mesa de control y los responsables de cada uno de los equipos deberán llevar registro de lo ocurrido en el partido en lo concerniente a tantos, cambios, tarjetas azules, amarillas y rojas y lesiones.

10.4 Luego de jugado un partido, el **réferi designado** será el responsable acercarse a la mesa de control y cotejar cada una de las tarjetas confeccionadas y en conformidad de los datos consignados se firmarán los ejemplares que se dispongan tanto por éste como por los responsables de los equipos. La tarjeta oficial será la que permanezca en la mesa de control.

10.5 La organización será la encargada de la carga de incidencias y cierre de cada partido en la BD.UAR con todos los datos consignados, luego de cada jornada.

10.6 Las uniones tienen obligación de enviar a la UAR, el formulario de informe de entrenadores, 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 11º: Director de torneo y coordinador de réferis

11.1. La UAR designará un director de torneo y un coordinador de réferis.

11.2. El coordinador de réferis será el encargado de designar los oficiales de partido, asistentes y, si lo considera necesario, toda persona necesaria para el normal funcionamiento.

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

11.4. El director del torneo deberá verificar que los jugadores participantes se encuadren en todo lo dispuesto a este reglamento.

11.5. Son funciones del director del torneo supervisar, verificar y controlar todos los aspectos que hacen al encuentro deportivo. Asimismo, contará con autoridad suficiente para resolver cualquier conflicto reglamentario que pudiera presentarse o situación que ponga en riesgo a los participantes, incluida la suspensión de los partidos.

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

11.7. Finalizado el evento el director de torneo elevará un informe de todo acontecimiento de interés para la UAR. El informe deberá contener como mínimo lo siguiente:

1. Breve reseña sobre el estado de las instalaciones;
2. Comportamiento de todos los participantes del evento, jugadores, auxiliares, entrenadores, dirigentes, público y oficiales durante su desarrollo, incluido el

- tercer tiempo. En el caso de los oficiales del partido (réferis, réferis asistentes y otros colaboradores) se limitará sólo a los aspectos disciplinarios.
3. En caso de haberse producido algún incidente que a su juicio haya alterado la normalidad del evento, deberá brindar su versión del mismo e individualizar a los protagonistas. De este informe se dará traslado al Comité de Disciplina y tendrá el valor de testimonio calificado.

Artículo 12º: Disciplina

12.1. Para la aplicación de sanciones disciplinarias producidas en los encuentros a disputarse durante este torneo 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 el procedimiento que a continuación se detalla, siendo la máxima autoridad y de última instancia el Consejo UAR.
- b. El director de torneo será el encargado de llevar adelante la instrucción del procedimiento disciplinario.
- c. **Tarjetas Amarillas:** en el caso que un jugador sea sancionado durante el torneo con dos (2) tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido para participar en el encuentro siguiente. Para el supuesto de que un jugador acumule durante el torneo tres (3) tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido por todo el torneo.
Cuando un jugador ha sido suspendido temporariamente, el periodo de suspensión será de dos (2) minutos.
- d. **Expulsiones:** en el caso que un jugador sea expulsado durante un partido con una tarjeta roja directa, el mismo no podrá seguir participando del torneo. Respecto a esta situación, se elevarán los informes a la comisión de disciplina UAR, a efectos de que se inicie el proceso disciplinario en la forma de estilo.
- e. El director del torneo podrá informar a la comisión de disciplina acerca de todo acto anormal ocurrido antes, durante y después del desarrollo del torneo realizado por jugadores, público, etc. y que contrarie 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.

12.2. Las uniones intervinientes son responsables por el comportamiento de los integrantes de su delegación, tanto en el campo de juego como en los alojamientos y transportes contratados directa o indirectamente 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 equipo que los haya utilizado. A tal fin, requeridas las explicaciones del caso por la UAR la unión responsable deberá hacer su descargo y en caso de no ajustarse el mismo a los términos que antecede deberá pagar los daños ocasionados, bajo apercibimiento de ser excluida de las etapas sucesivas del campeonato y de sanciones más gravosas si así lo considerase pertinente la autoridad de aplicación.

12.3 En los clubes donde se desarrolla la competencia no está permitido el uso de pirotecnia, artefactos explosivos, artefactos que para su uso requieran combustión, humo u otros elementos de esas características antes, durante o después de los partidos.

Artículo 13º: Fuerza mayor

13.1 En caso de que el torneo no pudiera iniciarse o no pudiera continuar, o habiendo sido suspendido momentáneamente, no hubiera tiempo para jugar la totalidad de los partidos programados porque el réferi o el director del torneo así lo resuelve, éste tomará las determinaciones correspondientes de acuerdo a las situaciones particulares del caso.

13.2 En función de la determinación que se adopte en los casos previstos en el artículo 12.1, el director del torneo deberá elevar informe a la UAR, quien determinará:

- a) Si se suspende definitivamente el torneo, y si están dadas las condiciones para determinar el ganador y la clasificación o se lo declara desierto.
- b) Si se continúa en una nueva fecha.
- c) Si se determina una nueva fecha para iniciar un nuevo torneo.

13.3 Si por causa de fuerza mayor alguno de los equipos que habiéndose comprometido a participar no lo hiciera, la situación del equipo con respecto a la competencia actual y/o futura, será resuelta por la Gerencia de Competencias de la UAR.

Artículo 14º: Control de Dopaje

14.1. Durante el campeonato se podrán realizar controles de dopaje tanto en competencia como fuera de ella, según normas vigentes.

Artículo 15º: Solución de controversias

15.1. 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.

Artículo 16º: Reunión con Managers

16.1. El día anterior al comienzo del torneo, a las 20 hs. en lugar a definir, el director del torneo y el coordinador de réferis se reunirán con los managers de los equipos para hacer llegar las últimas instrucciones relativas al torneo. En la reunión, se ratificarán o rectificarán los horarios de programación de los partidos, atento a que los mismos pueden ser alterados por razones climáticas o de otra índole. La participación de esta reunión es obligatoria

Artículo 17º: Publicidad del reglamento y anexos

17.1. Las uniones participantes deben hacer conocer este reglamento a los managers de sus equipos.

17.2 Forman parte del presente reglamento los anexos:

- Anexo 1: Fixture
- Anexo 2: Zona técnica

CONSIDERACIONES

- Cada equipo deberá llevar sus propios implementos para baño de hielo. Se venderán bolsas de hielo en el club.

Anexo 1

FIXTURE

SABADO 29 DE NOVIEMBRE							
Part	Cancha	Hora	Zona	Equipo	Res.	Equipo	Res.
1	1	10:00	5	Tierra del Fuego		Chubut	
2	2	10:00	5	Andina		San Luis	
3	3	10:00	6	Sur		Lagos	
4	2	10:20	6	Austral		Formosa	
5	1	10:20	1	Mar del Plata		Oeste	
6	3	10:20	1	Santafesina		Nordeste	
7	1	10:40	2	Cordobesa		Santiagoueña	
8	2	10:40	2	Sanjuanina		Rosario	
9	3	10:40	3	Salta		Misiones	
10	2	11:00	3	Entrerriana		Cuyo	
11	3	11:00	4	Tucumán		Alto Valle	
12	1	11:00	4	Buenos Aires		Uruguay	
13	1	17:00	5	Tierra del Fuego		Paraguay	
14	2	17:00	5	Andina		Chubut	
15	3	17:00	6	Sur		Jujeña	
16	2	17:20	6	Austral		Lagos	
17	1	17:20	1	Mar del Plata		Nordeste	
18	3	17:20	1	Santafesina		Oeste	
19	1	17:40	2	Cordobesa		Rosario	
20	2	17:40	2	Sanjuanina		Santiagoueña	
21	3	17:40	3	Salta		Cuyo	
22	3	18:00	3	Entrerriana		Misiones	
23	2	18:00	4	Tucumán		Uruguay	
24	1	18:00	4	Buenos Aires		Alto Valle	
25	1	19:00	5	Tierra del Fuego		Andina	
26	2	19:00	5	Paraguay		San Luis	
27	3	19:00	6	Sur		Austral	
28	3	19:20	6	Jujeña		Formosa	
29	1	19:20	1	Mar del Plata		Santafesina	
30	3	19:40	1	Nordeste		Oeste	
31	1	19:40	2	Cordobesa		Sanjuanina	
32	3	20:00	2	Rosario		Santiagoueña	
33	1	20:00	3	Salta		Entrerriana	
34	3	20:20	3	Cuyo		Misiones	
35	1	20:20	4	Tucumán		Buenos Aires	
36	1	20:40	4	Uruguay		Alto Valle	

DOMINGO 30 DE NOVIEMBRE							
Part	Cancha	Hora	Zona	Equipo	Res.	Equipo	Res.
37	1	10:00	5	Andina		Paraguay	
38	3	10:00	5	San Luis		Chubut	
39	1	10:20	6	Austral		Jujeña	
40	3	10:20	6	Formosa		Lagos	
41	1	16:00	5	Tierra del Fuego		San Luis	
42	2	16:00	5	Paraguay		Chubut	
43	3	16:00	6	Sur		Formosa	
44	2	16:20	6	Jujeña		Lagos	
45	3	16:20	SFX	4° Zona 2		4° Zona 3	
46	1	16:20	SFX	4° Zona 1		4° Zona 4	
47	2	16:40	SFB	3° Zona 2		3° Zona 3	
48	1	16:40	SFB	3° Zona 1		3° Zona 4	
49	3	16:40	SFP	2° Zona 2		2° Zona 3	
50	2	17:00	SFP	2° Zona 1		2° Zona 4	
51	3	17:00	SFO	1° Zona 2		1° Zona 3	
52	1	17:00	SFO	1° Zona 1		1° Zona 4	
53	2	18:00	Ascenso	5° Zona 5		5° Zona 6	
54	3	18:00	Ascenso	4° Zona 5		4° Zona 6	
55	1	18:00	Ascenso	3° Zona 5		3° Zona 6	
56	3	18:20	Ascenso	2° Zona 5		2° Zona 6	
57	1	18:20	Descenso	Perdedor P 45		Perdedor P 46	
58	3	18:40	Ubicación	Ganador P 45		Ganador P 46	
59	1	18:40	Ubicación	Perdedor P 47		Perdedor P 48	
60	3	19:00	Ubicación	Perdedor P 49		Perdedor P 50	
61	1	19:00	Ubicación	Perdedor P 51		Perdedor P 52	
62	1	19:20	Ascenso	1° Zona 5		1° Zona 6	
63	1	19:40	Bronce	Ganador P 47		Ganador P 48	
64	1	20:00	Plata	Ganador P 49		Ganador P 50	
Final FEMENINO Mayores Campeonato							
65	1	20:40	ORO	Ganador P 51		Ganador P 52	

Anexo 2

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 televisión 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.

