UNIÓN ARGENTINA de RUGBY

REGLAMENTO de la COMISIÓN de COMPETENCIAS

Disposiciones Generales

ART. 1º: Las disposiciones del presente Reglamento son de aplicación obligatoria en los cotejos que disputen los equipos representativos y/o de Clubes de las entidades afiliadas, adherentes o invitadas que actúen en el ámbito de competencia de la UNION ARGENTINA DE RUGBY y de aplicación subsidiaria y complementaria cuando para una determinada competencia se dictare y pusiere en vigencia un reglamento especial.

ART. 2º: De acuerdo a lo dispuesto por los arts. 37º a 39º del Estatuto de la UAR, corresponde a la Gerencia de Competencias, la Comisión de Competencias y/o al Consejo Directivo, según este disponga en cada caso, la interpretación original única y definitiva y la aplicación del presente reglamento y/o los respectivos reglamentos especiales para cada torneo; así como de las respectivas vías recursivas que se estipulen.

ART. 3º: El presente reglamento se aplicará en todo el ámbito del territorio nacional a todos los partidos y torneos organizados con la intervención y/o por la UAR. En todos los casos que la UAR dicte reglamentos especiales para un torneo determinado, dicho reglamento será la regla especial para el mismo y el presente Reglamento General aplicará en todo lo que no estuviere previsto en el Reglamento Especial de que se trate.

ART. 4º: Las disposiciones del presente Reglamento rigen las actividades para todos los jugadores registrados como Competitivos en la BD.UAR. Los jugadores que actúen en divisiones inferiores a ésta, se regirán por las disposiciones especiales que dicte la U.A.R con respecto al rugby infantil.

De Los Jugadores

ART. 5º: Todo Jugador para poder competir en los Torneos que organiza la UAR y en los Torneos que organiza cada Unión afiliada o invitada y para participar en los Torneos Regionales y en cualquier partido amistoso deberá encontrarse fichado en la BD.UAR, por una Unión Afiliada o invitada registrándose en la nómina del Club y/o equipo al que representará en o por dicha Unión Provincial.

ART. 6º: Es obligación de los jugadores tener en su poder sus respectivos documentos de identidad, para el caso de que les fuera requerido por el réferi del partido u otra autoridad competente. La falta de presentación del documento por parte del jugador si le fuere requerido lo obligará a acreditar su identidad en la sede de la UAR en el plazo improrrogable de 48 hs. (cuarenta y ocho horas) posteriores a la disputa del partido y lo inhabilitará para integrar cualquier equipo en lo sucesivo, sin perjuicio de las sanciones que pueda corresponder.

De los Pases, Registro y Clasificación de Jugadores

ART. 7º El jugador que deseare cambiar de club, para cumplimentar su pase deberá cumplir la totalidad de los recaudos que le proponga la Unión donde registra su último fichaje (Unión Emisora).

ART. 8º: El club donde desea ficharse (Club Receptor) deberá solicitar por la BD.UAR el pase del jugador en cuestión. El Club y la Unión Emisora darán su conformidad por la BD.UAR.

ART. 9º: El Club y la Unión Emisora tienen un plazo de diez (10) días desde que fuera solicitado para oponerse al otorgamiento del pase, debiendo hacerlo por la BD.UAR, de no hacerlo el pase quedará automáticamente otorgado.

ART. 10º: La Unión Emisora no autorizará el pase si el jugador está suspendido o media alguna otra sanción disciplinaria, salvo que dicha medida no exceda el término de cinco (5) semanas y la Unión de destino confirme por escrito que mantendrá la misma en vigencia hasta su finalización. Tampoco se otorgará el pase cuando el jugador que lo solicite se encuentre cumpliendo una sanción aplicada por su club de origen con las limitaciones establecidas en los artículos siguientes.

ART. 11º: La sanción aplicada por un club, Unión o la UAR a un jugador deberá tener causa justificada, ser anterior a la solicitud de pase, estar verificada por la Unión respectiva y comunicada y registrada en la BD.UAR dentro de los treinta (30) días de aplicada, para tener validez a los efectos de limitar, retardar o impedir un pase.

ART. 12º: Las sanciones aplicadas por los clubes/Uniones/UAR a los jugadores se considerarán con causa justificada, además de las disciplinarias, cuando lo sean exclusivamente por deudas en dinero del jugador con el Club, originadas solamente en la falta de pago de cuotas sociales debidamente documentadas, anteriores a la solicitud del pase, y de acuerdo a los Estatutos de cada Institución.

ART. 13º: Cuando se hayan salvado los inconvenientes que originaron la oposición, el Club Receptor deberá iniciar el proceso descripto en el Art. 8 siendo de aplicación los plazos indicados en el Art. 9.

ART. 14º: En caso de controversia por un pase entre Clubes de una misma Unión el/los Clubes y/o el Jugador deberán recurrir a sus Uniones Provinciales. En caso de controversia por un pase entre Clubes de distintas Uniones el/los Clubes y/o Uniones y/o el Jugador, por intermedio de su Unión Provincial, deberá recurrir a la UAR.

ART. 15º: El jugador que se encuentre registrado para una entidad, no podrá jugar para otra sin haber obtenido el pase. Podrá actuar para otra entidad hasta tanto se confirme el pase en partidos y torneos amistosos o abiertos, por invitación, interprovinciales o internacionales, siempre que exista conformidad expresa previa de la unión y club en la que se encuentra registrado la que debe ser específica y conllevará una habilitación transitoria especial en el BDUAR.-

.

ART. 16º: El jugador que solicite reintegrarse y ficharse en su unión de origen, solamente podrá hacerlo mediante el respectivo pase que le otorgue la Unión en la que estuviere registrado cumpliendo con lo indicado en los artículos precedentes..

ART. 17º: La tramitación de un jugador para el regreso a su Unión de Origen no será gravado por costo alguno por ninguna de las Uniones intervinientes.-

ART. 18º: Si un jugador que registra su último fichaje en una Institución que ya no registra actividad en la BD.UAR, desea registrase en otro Club de la misma Unión o de otra, deberá seguir el procedimiento indicado precedentemente y la Union en la que hubiere dejado de tener actividad el Club en que el jugador estuviere registrado será la que deba otorgar el pase indicado sin ser necesaria la intervención de la institución que ya no registra actividad.-.

ART. 19º: Ningún jugador podrá representar a más de una Unión afiliada, invitada o adherente a la U.A.R. durante la disputa de un mismo Campeonato o Torneo.

ART. 20º: Podrán integrar los equipos representativos de las Uniones los jugadores con fichaje activo en la UAR y que, habiéndose formado y jugado oficialmente en las mismas (Unión de Origen), se encuentren actuando en el momento de la realización del Campeonato en Clubes afiliados a otras Uniones Provinciales. Se considera Unión de Origen aquella donde el jugador registra su primer fichaje como jugador competitivo.

ART. 21º: Los jugadores fichados para una Unión que no sea la de origen, en caso que fueran convocados a participar a sus selecciones por ambas uniones (la actual y la de origen), podrán optar por una u otra. En tal caso, no podrán modificar su decisión dentro del mismo campeonato.

ART. 22º: En todos los casos que un jugador opte por representar a su Unión de Origen, esta Unión deberá solicitar a la UAR su inclusión indicando fecha y club de su último fichaje en esa Unión acompañando nota del jugador en cuestión manifestando su opción.

ART. 23º: En las competencias de Clubes organizadas por la UAR los jugadores de cada Club deberán estar incorporados al sistema de registro BD.UAR por el club por el que intervenga en dicha competencia.

De la Inscripción de Equipos

ART. 24º: Para participar de los campeonatos y torneos organizados por la UAR, los clubes deberán cumplir con la afiliación a sus respectivas uniones provinciales y cada una de éstas, con su correspondiente inscripción ante la UAR. La no participación o retiro posterior de alguno de los equipos de clubes o seleccionados de uniones así inscriptos, será considerada “walk-over”, con todos los efectos previstos en este reglamento.

De la Integración de los Equipos y Tiempos de Juego

ART. 25º: Los equipos estarán integrados por un máximo de quince (15) jugadores. El partido podrá seguir siendo jugado siempre que hubiere en cancha al menos doce (12) jugadores por equipo.
Los partidos se jugarán en dos (2) períodos de cuarenta (40) minutos cada uno, con un descanso de hasta diez (10) minutos entre ambos.
En las divisiones Menores de 19 años los partidos se disputarán en dos (2) períodos de treinta y cinco (35) minutos cada uno, con un descanso de hasta diez (10) minutos entre ambos.

ART. 26º: Un jugador, juvenil o mayor, no podrá jugar partidos completos o reglamentarios (full time) si no media entre la realización de uno de ellos y la del próximo por lo menos un lapso de 66 y 42 horas de descanso respectivamente.

ART. 27º: Ningún jugador, juvenil o mayor, podrá ingresar como titular en dos partidos continuados de tiempo completo en un lapso de 66 y 42 horas respectivamente.

ART. 28º: Un jugador mayor no deberá jugar más de 90 minutos en partidos completos en un lapso de 42 hs. Un jugador juvenil no deberá jugar más de 80 minutos en partidos completos en un lapso de 66 hs. Cuando un jugador mayor haya tenido que ingresar como cambio por lesión y supere los 90 minutos corridos no podrá jugar hasta transcurridas las 66 horas de su última participación. Cuando un jugador juvenil haya tenido que ingresar como cambio por lesión y supere los 80 minutos corridos no podrá jugar hasta transcurridas las 90 horas de su última participación.

ART. 29º: Denominase Torneo Intensivo a los efectos de la presente regulación a aquellos torneos que (promovidos por Clubes o Uniones) se organizan para ser disputados entre múltiples equipos en calendario concentrado durante un periodo de tiempo de entre 48 y 96 horas hs. y en los que se prevé que cada equipo juegue un partido por día full time o como máximo dos partidos de tiempo reducido por día.

ART. 30º: Cuando se tratare de torneos intensivos ningún jugador podrá jugar más de 80 minutos por día en categoría mayores y juveniles o sea un máximo de dos partidos de tiempo reducido por día siempre y cuando entre cada partido de tiempo reducido haya, por lo menos, un lapso de una hora y media de descanso. En torneos intensivos el plazo mínimo de descanso entre una jornada de competencia y otra será de 42 horas.

ART. 31º: Cuando se trate de partidos de tiempo reducido estos no podrán exceder de 40 minutos por partido en dos tiempos de veinte minutos cada uno para mayores y juveniles, sin ninguna posibilidad de tiempo adicional ni alargues para definición.

<u>De la autorización de menores jugando con mayores</u>

ART. 32º: Ningún jugador menor de 18 años puede jugar con jugadores mayores ni tampoco con un Reglamento de Juego que no contemple las variaciones que indica World Rugby para jugadores M19.

ART. 33º: Excepcional y exclusivamente la UAR podrá analizar, sin que signifique autorización alguna, la participación de un jugador menor de edad en una competencia de mayores a solicitud expresa y específica de los respectivos padres avalada por la Unión Provincial en la que manifiesten que son absolutamente conscientes del riesgo al que exponen al jugador que autorizan y acompañando la documentación que se requiera. Sin que medie notificación de la

autorización de la UAR a la Unión Provincial respectiva, regirá la prohibición del Artículo precedente.

De la Tarjeta Oficial de Partido

ART. 34º: Antes de cada partido, cada equipo interviniente deberá presentar impresa la tarjeta de partido con los jugadores que lo representará al réferi. Esta lista se imprime desde la BD.UAR. Antes de iniciarse el partido el réferi deberá corroborar que ambas planillas están impresas debidamente, y consignados 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.

ART. 35º: Si existiese alguna imposibilidad de presentar la tarjeta impresa o hacer alguna modificación a lo consignado en la misma, los responsales de los equipos deberán informar al réferi antes de iniciarse el partido y consignar la incidencia en las planillas respectivas manualmente o confeccionar manualmente toda la tarjeta, para luego consignarlo en el sistema electrónico en el momento de cerrar el partido.

ART. 36º: 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, lesiones y jugadores retirados por sospecha de conmoción cerebral.

ART. 37º: Luego de jugado un partido, el réferi 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. Los responsables de cada equipo deberán cerrar el partido en la BD.UAR con los datos que le corresponden a su equipo en el tiempo que determina la Unión organizadora del Torneo. El réferi designado deberá cerrar el partido en la BD.UAR con todos los datos consignados en el tiempo que determina la Unión organizadora del Torneo.

ART. 38º: El réferi deberá remitir a la Unión organizadora en el tiempo que ésta determine la tarjeta del partido donde conste 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 del partido ejecutado por jugadores, público, etc. y que contraríe las reglamentaciones vigentes.

ART. 39º: Para que un equipo se considere presente, es necesario que se encuentren en la cancha y listos para jugar por lo menos doce (12) jugadores de ese equipo, cuyos nombres, apellidos y números de documento de identidad deberán constar en la tarjeta oficial del partido que se entregará al réferi.

ART. 40º: Durante el desarrollo de un partido, un equipo podrá ser completado en su número reglamentario por los jugadores que no lo hubieran hecho a la iniciación del mismo, previa autorización del réferi quien deberá permitir tales ingresos a la cancha e incorporarlos en la tarjeta respectiva, antes de su ingreso al campo de juego.

ART. 41º: En caso de que un equipo quedara con menos de 12 (doce) jugadores por cualquier motivo, el réferi deberá suspender automáticamente el partido, quedando el resultado del mismo a resolución de la Gerencia de Competencias y/o Comisión de Competencias, que deberán resolver teniendo en cuenta además del tanteador al momento de la suspensión, las particularidades de los hechos que derivaron en la pérdida de jugadores.

ART. 42º: La tarjeta deberá contener el nombre y apellido del réferi y del médico oficial, y en su caso el de ambos equipos (indicando número de matrícula habilitante). También deberán constar los nombres de los demás auxiliares (réferis asistentes, de in-goal, 4º y 5º oficiales, paramédicos, Director de Partido, TMO y Citing Comsionner) si los hubiere.

De los Primeras Líneas

ART. 43º: Todo Jugador para poder competir en la primera línea (pilar derecho, pilar izquierdo o hooker) en los Torneos que organiza la UAR y en los Torneos que organiza cada Unión afiliada o invitada y para participar en los Torneos Regionales y partidos amistosos deberá encontrarse fichado en la BD.UAR, por una Unión afiliada o invitada encontrándose registrado en el BD.UAR por el Club y/o Unión por la que participe indicando como puesto o puestos alternativos si es pilar derecho, pilar izquierdo o hooker.

ART. 44º: 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. 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. El Jugador está acreditado como primera línea cuando lo indica la BD.UAR.

ART. 45º: 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.

De los Horarios y Presencia de Médico y Control de Dopaje

ART. 46º: Los réferis están obligados a cumplir los horarios que fije la UAR estrictamente.

ART. 47º: 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. 48º: La entidad que oficie de local debe designar a un médico, siempre que no lo haya hecho la U.A.R., 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. 49º: 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. 50º: 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.

ART. 51º: 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.

ART. 52º: Cualquier deportista con una conmoción cerebral confirmada o una sospecha de conmoción cerebral deberá ser inmediatamente retirado del Juego, usando los procedimientos adecuados de manejo de emergencias y deberá el réferi dejarlo asentado en la tarjeta del partido.

ART. 53º: Son responsables de que el jugador sea retirado el o los médicos del partido, el réferi y sus asistentes y los entrenadores de los equipos. Una vez que haya sido retirado del juego, el jugador lesionado no debe retornar a la actividad ese día y hasta que no haya sido examinado por un médico.

ART. 54º: En todas las competencias nacionales se podrán realizar controles de dopaje según la normativa vigente, a cargo de la Organización Nacional Antidopaje o la Agencia Mundial Antidopaje, o en la agencia que ellas deleguen según la legislación

De la Sustitución y Reemplazo de Jugadores

ART. 55º: Durante el desarrollo de un partido cada equipo podrá efectuar los reemplazos y sustituciones de jugadores que autorizan las Leyes del Juego. Dichos cambios podrán hacerse en cualquier momento del partido y los jugadores ingresantes deberán ser individualizados en la tarjeta respectiva en el momento de su ingreso.

ART. 56º: Los cambios, salvo por lesión, deberán efectuarse con la “pelota muerta“. Los jugadores reemplazantes serán anotados en la respectiva tarjeta en el momento de su ingreso. El jugador que ingresa en lugar del retirado por herida sangrante, debe ser anotado en la tarjeta respectiva en el momento de su ingreso, como cambio temporario por “lesión sangrienta”. El jugador que ingresa en lugar del retirado por una acción de juego sucio del rival, debe ser anotado en la tarjeta respectiva en el momento de su ingreso, como cambio temporario por “juego sucio del rival”

ART. 57º: Cada equipo deberá individualizar en la tarjeta del partido a los eventuales reemplazantes de tres (3) primeras líneas. Estos reemplazantes podrán ser señalados con un asterisco en la tarjeta del partido, si se encuentran desempeñando otro puesto al iniciar el partido.

Del Ingreso y Abandono del Perímetro de la Cancha

ART. 58º: Además de los jugadores, el réferi y los réferis asistentes, está permitida la presencia dentro del perímetro de la cancha durante el desarrollo de los partidos de cuatro personas por equipo: Un (1) médico (en cualquier lugar con pechera), un (1) fisioterapeuta (en cualquier lugar con pechera), dos (2) ball boys (dentro de la zona técnica y con pecheras). Ninguna otra persona debe estar en el perímetro de juego.

ART. 59º: Los réferis deben aplicar esta norma con el máximo rigor a cuyo efecto solicitarán la colaboración de las autoridades presentes de las entidades participantes. Si el terreno no se viera despejado en la forma indicada, no dará comienzo al partido hasta tanto no se haya producido el total desalojo del área de juego. Si luego de iniciado un partido se produjera el ingreso de personas no autorizadas al área de juego, corresponde a la entidad que oficie de local disponer lo necesario para su desalojo. Si hubiera 4º y/o 5º oficiales designados, es su obligación colaborar con esta actividad.

ART. 60º: Ningún jugador podrá abandonar el campo de juego durante el partido, sin el permiso previo del réferi que solo lo concederá en casos especiales o en el entretiempo; asimismo el o los jugadores que hubieran dejado el campo de juego autorizados o cumpliendo órdenes del réferi, deberán solicitar su consentimiento para poder reingresar. El agua puede ser consumida solamente cuando el juego se detiene.

Del Comportamiento de los Jugadores

ART. 61º: El capitán y el encargado son responsables por el comportamiento de los jugadores que integran el equipo, antes, durante y también una vez finalizado el partido. Se establece asimismo, que de acuerdo a la gravedad de la falta cometida, dicha responsabilidad se extenderá a la entidad que representa el equipo infractor, la que podrá ser sancionada por las autoridades competentes. Se deja establecido que la mencionada responsabilidad incluye el comportamiento de toda la delegación tanto en los trayectos de ida y regreso, como el comportamiento en los hoteles y durante la estadía de la delegación aun fuera de los alojamientos contratados por la UAR. En todos los casos será de aplicación el Reglamento de Disciplina UAR.

De la Falta de Presentación de Equipos

ART. 62º: La entidad cuyo equipo haya dejado de presentarse a un partido oficial programado, deberá informar las causas a la U.A.R indefectiblemente el primer día hábil siguiente a la fecha del partido. La falta de presentación del informe en término supondrá que no existe justificación o razón valedera para la ausencia del equipo, adjudicándose los puntos en disputa al equipo contrario, sin perjuicio de las demás sanciones que correspondan a la entidad incumplidora conforme artículos 65 y 66 del presente aplicables al caso.

De la no Realización o Suspensión de Partidos

ART. 63º: En caso que un partido no pueda jugarse o habiéndose iniciado no pueda finalizar en el día determinado porque el réferi así lo informara, los participantes podrán convenir 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 anterior a la fecha fijada para el próximo partido de los equipos intervinientes.
El acuerdo de los Cubes/Uniones involucrados solo será válido y entrará en vigencia una vez confirmado por la Gerencia de Competencias UAR.

ART. 64º: Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo anterior y si no se aprobare la fecha propuesta de común acuerdo o si no se contare con una propuesta acordada, la UAR resolverá en definitiva sobre la resolución del partido, pudiendo:

a) Fijar el lugar, fecha y horario en que se jugará o reanudará el partido, comunicándolo al menos 72 horas antes a la fecha fijada siendo tal determinación de acatamiento obligatorio para los Clubes**/**Uniones participantes**,** aplicándose, en caso de incumplimiento, lo dispuesto en el artículo 62°.
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.

Del Retiro y Eliminación de Equipos

ART. 65º: 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. Si la no presentación se produjere en partidos de eliminación el equipo que no se presentara a jugar un partido será considerado perdedor del partido y al ganador se le otorgarán los puntos de partido en disputa o sea la sumatoria por partido ganado más bonus ofensivo.-
En todos los casos en los que un equipo no se presentare a jugar y luego de analizadas las razones de tal conducta la Gerencia y/o la Comision de Competencias resolverán si procedieren sanciones y arbitrarán el proceso para imponerlas.

ART. 66º: Es facultad de la Gerencia de Competencias y/o de la Comisión de Competencia la valoración de los argumentos vertidos por las entidades participantes que intentaren justificar la ausencia a un partido/torneo UAR y será la Comision de Competencias la que resuelva la aplicación de Sanciones propias de la competencia sin perjuicio de emitir dictamen a los efectos de sustanciar las acciones para facilitar a la Comisión de Disciplina la aplicación de las sanciones que pudieran corresponder. La eliminación o retiro de un equipo inscripto y programado para cualquier partido y/o torneo organizado o fiscalizado por la UAR , implicará la aplicación de sanciones que podrán llegar a impedir su inscripción en la temporada siguiente en esa misma u otras competencias UAR a la entidad a la que pertenezca.

<u>De los Réferis y Réferis Asistentes</u>

ART. 67º: Para todo partido habrá un réferi designado por la Comisión de Competencias y Desarrollo. Ningún partido oficial o amistoso, podrá ser arbitrado por persona que sea menor de 18 años.

ART. 68º: En caso que un réferi designado no concurra y tampoco lo haga su reemplazo, o que habiendo comenzado le resulte imposible seguir dirigiendo al que se encuentre desempeñándose como tal, el partido deberá seguir jugándose bajo la supervisión del réferi de mayor categoría, y dentro de ésta el de mayor jerarquía, que se encuentre presente en el lugar. A los efectos de determinar la mayor categoría " y/o" dentro de dentro de ésta la mayor jerarquía, se tendrán en cuenta la posición de los posibles reemplazantes en los Paneles Arbitrales que elabore la UAR salvo que las propias designaciones realizadas ´para ese partido establecieren o determines de antemano el orden o jerarquía arbitral.-(Por ejemplo 4º árbitro) .
En ausencia, impedimento o negativa de éste, se recurrirá al que siga en la jerarquía. Si hubiere dos o más réferis de igual jerarquía, se procederá a un sorteo entre los candidatos.

Excepcionalmente podrá dirigir un réferi no categorizado que se halle presente en el lugar, para lo que será necesario el consentimiento expreso de ambos capitanes si éstos fueren mayores de 21 años, o del responsable del club que contara con esa condición, circunstancia que deberá hacerse constar en forma expresa en la tarjeta del partido.
Si no hay un réferi designado conforme el procedimiento fijado en el presente reglamento, el partido no se jugará.

ART. 69º: En el caso que un ´réferi designado se vea imposibilitado de asistir a dirigir un partido que se le hubiera confiado, deberá comunicarse con el encargado de designaciones de la Unión para que disponga su sustitución. Si esta no estuviere determinada previamente como se indica en el artículo anterior
Si un réferi no concurre a dirigir un partido para el que ha sido designado sin expresar una causa justificada a juicio de la Gerencia y Comisión de Competencias podrá excluirlo de futuras designaciones hasta tanto se aclare su responsabilidad.
A los efectos del presente artículo se considerará réferi oficial a aquellas personas que se encuentren habilitadas por la Comision de Competencias.

ART. 70º: La Comisión de Competencias podrá designar réferis asistentes oficiales cuando lo considere necesario, en cuyo caso quedan investidos de las mismas facultades e investidura que el réferi, pero subordinados a la autoridad de éste.
Si no hubiera designación de réferis asistentes oficiales, se procurará su designación a través de la Unión en cuya jurisdicción se disputa el encuentro, prefiriéndose para este propósito a réferis categorizados dentro de la Unión de que se trate. Si ello tampoco fuere posible, cada equipo propondrá un réferi asistente, debiendo preferirse para esta función quienes hayan realizado el curso de réferis o se hayan desempeñado como tales. La Comisión de Competencias acordará con las respectivas uniones los nombres de las personas que a su juicio puedan desempeñarse en el mencionado rol.

ART. 71º: El réferi está facultado para ordenar la remoción de réferi asistente cuando el mismo se desempeñe irregularmente o incurra en conductas reñidas con la imparcialidad, debiendo elevar el correspondiente informe a la Comisión de Competencias y ésta promover las acciones pertinentes ante Disciplina.

ART. 72º: Cuando un réferi ordene una expulsión a instancias de un réferi asistente, el informe que se confeccione deberá ser suscrito por éste y refrendado por el réferi. El informe de cualquier anomalía advertida en el transcurso del

partido por un réferi asistente, debe ser hecho al réferi en la primera oportunidad posterior, de modo de preservar la posibilidad de rápida respuesta al suceso.
Los acontecimientos que hayan ocurrido luego de finalizado el encuentro, podrán ser informados por los oficiales del partido en forma directa, sin perjuicio de hacer saber a un responsable de la entidad informada la existencia de la situación.

ART. 73º: Toda persona informada o expulsada del campo de juego, instalaciones o adyacencias de un club por un réferi, ya sea el partido oficial o amistoso, quedará cautelarmente suspendida para toda actividad relacionada con el rugby, cualquiera sea su condición, hasta tanto se resuelva el caso. El árbitro deberá en primer lugar a través de los Capitanes de los equipos participantes individualizar e identificar a la persona expulsada para el supuesto que se encuentre en las adyacencias o en las instalaciones en donde se desarrolla el partido requiriendo se le indique pertenencia y cargo que ocupa en la Institución a la cual pertenece.
El réferi del encuentro deberá elevar el informe correspondiente a la Comisión de Competencias dentro de los dos (2) días corridos siguientes al del hecho. La inobservancia de este plazo no provocará la caducidad de la suspensión provisoria pero dará lugar a sanciones disciplinarias al réferi incumplidor.-

ART. 74º: Queda prohibido a los réferi formular declaraciones o efectuar comentarios, públicos o privados, sobre el contenido de sus informes, salvo que el Comité Disciplinario le requiera aclaraciones y hasta tanto se encuentre firme la resolución de dicho organismo.

ART. 75º: Cuando un réferi amoneste a un jugador debe exhibirle una tarjeta amarilla y retirarlo en forma temporaria del campo de juego por el término de diez (10) minutos. El jugador que acumule más de una tarjeta amarilla en el transcurso de un mismo torneo recibirá una (1) fecha de suspensión. La cantidad de tarjetas amarillas que implican una suspensión será determinada por la Unión Organizadora. El jugador que reciba una segunda tarjeta amarilla en un mismo partido debe ser expulsado por el réferi. Se aclara que la mencionada expulsión no implicará que el jugador se encuentre inhabilitado automáticamente para el partido siguiente sino que implicará que se realice un análisis que deberá en primer lugar tener en cuenta la cantidad de amarillas que se requieran en cada Torneo para que se produzca la suspensión y en segundo lugar tener en cuenta si se trata de Tarjetas Amarillas con un grado de sanción diferenciado por la gravedad de la misma como las Tarjetas Amarillas Agravadas. Asimismo deberá tenerse en cuenta en caso de que se encuentre vigente la Tipificación de tarjetas Amarillas en relación a la falta.

ART. 76º: Las decisiones del réferi respecto a los hechos del partido y durante su desarrollo son finales e inapelables.

ART. 77º: Queda absolutamente prohibido a las entidades afiliadas o invitadas a la U.A.R. recusar a un réferi, citing, judicial y director de partido.

ART. 78º: La U.A.R. sancionará severamente las faltas de respeto, agresiones verbales y/o físicas contra un réferi o réferi asistente, citing, judicial y director de partido, dentro o fuera de la cancha, durante el partido o aún después de finalizado, y dentro del ámbito descrito en el Artículo 61º última parte.

ART. 79º: Los réferis deberán observar estrictamente que los clubes den cumplimiento a los artículos de las Leyes del Juego que se refieren a la marcación de la cancha, colocación de los postes, banderas, banderines, etc., debiendo informar a la U.A.R. cualquier anomalía que detecten, pudiendo suspender un partido en el caso que aquella pudiera ocasionar inconvenientes graves para la disputa del mismo o la integridad física de los jugadores.

ART. 80º: Los réferis tienen la facultad de ordenar que cualquier persona que no sea de las mencionadas en el art. 58º desaloje el campo de juego durante el desarrollo del partido.
Las autoridades de la entidad que oficie de local, tienen la obligación de hacer cumplir esta decisión en caso de resistencia. Cuando existan fundadas razones que a juicio de réferi tornen imposible la continuidad del partido, podrá ordenar la suspensión del mismo. Iguales medidas podrán ser adoptadas por los referís a instancias del director de partido respectivo.
Esta facultad debe ser ejercida por los réferis con la máxima prudencia. En tal caso dará cuenta en su informe en forma detallada de los motivos que justificaron su actuar y de las acciones intentadas para lograr la continuidad del partido.

De la Modificación de Canchas, Fechas y Horarios

ART. 81º Toda entidad que participe en los campeonatos oficiales UAR, deberá disponer de campo de juego e instalaciones adecuadas para el desarrollo de las actividades.-

ART. 82º: No está permitido modificar fechas, horarios y canchas de los partidos, sin el consentimiento previo de la U.A.R.
Todo pedido de cambio de fecha, horario y/o cancha deberá ser solicitado a ésta última por escrito con la conformidad expresa del equipo adversario con por lo menos cinco (5) días de anticipación a la fecha programada del encuentro.

En caso de no darse cumplimiento a las exigencias indicadas en los plazos establecidos, la entidad, el capitán y el encargado del equipo, serán pasibles de las sanciones pertinentes. El pedido formulado ni aun el acuerdo de clubes/uniones obligan a UAR a conceder los cambios solicitados pudiendo rechazar la solicitud por resolución de la Gerencia y/o Comision de Competencias.-

ART. 83º: Cuando la UAR programe partidos internacionales o válidos por campeonatos nacionales de selecciones y/o de Clubes podrá determinar la suspensión de todo otro partido previsto para la misma fecha y horario en el lugar donde deban disputarse aquellos encuentros y/o en el territorio de la Union en la que se dispute el partido y aun en todo el territorio nacional cuando asi lo resuelva la Comisión de Competencias UAR.

De la Vestimenta, Accesorios y Colores

ART. 84º: Todos los jugadores de un equipo deberán vestir los colores oficiales de la entidad que representan según su registración ante la UAR.

ART. 85º: 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 cumpliere 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.-

ART. 86º: Los clubes, a solicitud de la UAR, deberán enviar en el formato que se indique el diseño de las camisetas que utilizará en el campeonato, indicando cuál es la titular y cuál la alternativa. La UAR informará a las Uniones/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. No obstante lo dispuesto anteriormente los equipos locales deberán tener a disposición en cada partido otro juego de camisetas, cuyos colores sean notablemente diferentes a la indicada para utilizar, de manera que si el réferi del partido lo cree necesario sea cambiada.

De la Disciplina y Sanciones

ART. 87°: Toda persona expulsada de un campo de juego o de las instalaciones del club o sus adyacencias, tanto en un partido oficial como amistoso, podrá hacer su descargo ante a la Comisión de Disciplina de la U.A.R. a través de la unión en que reviste, sin necesidad de ser citado, permaneciendo suspendido automáticamente para toda actividad relacionada con el rugby, cualquiera sea su condición, hasta tanto se resuelva el caso o lo dispongan las autoridades Disciplinarias. El mencionado descargo deberá realizarse ante el Citing y/o Director de Partido según lo disponga el Reglamento del Torneo o bien a través de su Unión Provincial y de acuerdo al procedimiento que se establezca para cada competencia y al Reglamento General de Disciplina UAR.-.

ART. 88°: Cuando la identidad de una o más personas involucradas en un informe disciplinario no se conociera o no fuere lo suficientemente precisa, a requerimiento específico de las autoridades disciplinarias , el club y/o Union a la que pertenezca el responsable deberá ineludiblemente informar por nota, con la firma de autoridad competente, a la autoridad disciplinaria interviniente antes de las 72 horas, el nombre y apellido del expulsado, donde, cuando y con quién se jugó el partido, bajo apercibimiento de hacer extensiva la responsabilidad a la entidad de que se tratare.

ART. 89°: La sanción que conlleve la pérdida de la condición de local de una Unión o la clausura de la cancha de un club derivada de sanción disciplinaria, determinará que uno o más equipos de los sancionados, no podrán jugar partidos oficiales o amistosos en su jurisdicción (en el caso de Uniones) o en sus instalaciones (en el caso de clubes). En este último supuesto, la suspensión de la cancha no afectará a otro club que pudiere compartir las mismas instalaciones y circunstancias excepcionales que ameriten cambiar la condición de local o suspender o posponer la sanción.

ART. 90°: Cualquier infracción a este Reglamento o a disposiciones establecidas por la U.A.R., es causa de aplicación de sanción al jugador, capitán, encargado y entidad que la cometa. La aplicación de la misma, como así también su magnitud y alcance, queda librada al criterio de las autoridades competentes esto no va más por el sistema “independiente” aunque siempre se tratará que la sanción guarde relación con la magnitud del hecho que le dio lugar.-

<u>De la Inclusión Indebida de Jugadores</u>

ART. 91°: La inclusión indebida de uno o varios jugadores, en violación a lo dispuesto en cualquiera de los artículos de este reglamento u otras disposiciones de la UAR, implicará la aplicación de sanciones que podrán ir desde las

individuales a los jugadores responsables, capitanes, managers, entrenadores y/o encargados de los equipos infractores, hasta una sanción que podrá contemplar la pérdida de los puntos obtenidos y/o sanciones al club y/o Unión que correspondiere según fuera el caso.

Del Sistema de Desempates

ART. 92°: Si por algún motivo fuera necesario desempatar cualquier puesto en la tabla de posiciones, se aplicarán en forma sucesiva y excluyente las siguientes normas:

a) Se tomará en cuenta el o los resultados obtenidos (ganado, empatado o perdido) en el mismo torneo, sólo en el o los partidos jugados entre sí por los equipos igualados; computándose para ello también los puntos bonus que pudieran haber obtenido los equipos igualados si el torneo los pusiera en disputa conforme lo dispone los artículos 94, 95, 96 y 97 del presente.
b) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los tries obtenidos por cada equipo igualado, incluyendo try penal.
c) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los drops obtenidos por cada equipo igualado.
d) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los penales convertidos por cada equipo igualado.,
e) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de las conversiones anotadas por cada equipo igualado,
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.

ART. 93°: A los efectos de la aplicacion de las normas de desempate 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.

Del resultado de los partidos

ART. 94º: La Gerencia y/o Comisión de Competencias establecerá para los distintos torneos a disputarse, el sistema de definición de los partidos: si es por eliminación o por puntos.

ART. 95º: En caso que sea por puntos determinará la cantidad de los mismos que recibirá cada equipo según haya ganado, perdido o empatado.

ART. 96º: En caso que se establezca además, para cada Torneo, el sistema de "bonus" se asignara 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 que se denominará bonus ofensivo. También se otorgará un punto extra al equipo que pierda por una diferencia de siete (7) puntos o menos que se denominara bonus defensivo.

ART. 97º: En todos los casos el computo de los puntos de partido que cada equipo obtenga resultara de la sumatoria de los puntos por haber ganado, empatado o perdido (Art.95) más los puntos bonus que hubiere obtenido en el partido (Art.96) de que se trate, siendo entonces inescindible la acumulación de ellos tanto para el resultado de cada partido como en el acumulado para cada torneo.