



Unión de Rugby de Mar del Plata

Fundada el 27 de Octubre de 1951

Balcarce 4461 Telfax (54-223)473-6382 7600 Mar del Plata Pcia.Buenos Aires Argentina
www.unionrugbymdp.org union@unionrugbymdp.org

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

VIGENCIA 1/4/2016

Reemplaza a todos los reglamentos anteriores

TITULOS

I -	<u>Vigencia y Ámbito de aplicación</u>	pág. 3
II -	<u>De los Jugadores y Equipos</u>	pág. 4
III -	<u>De los Pases</u>	pág. 7
IV -	<u>De la Inscripción y Sorteo de Equipos</u>	pág. 8
V -	<u>De los Equipos Retirados y Eliminados de Camp. o Torneos</u>	pág. 9
VI -	<u>Del Ingreso y Abandono del Perímetro de la Cancha</u>	pág. 10
VII -	<u>De la Confección y Entrega de la Planilla Oficial</u>	pág. 10
VIII -	<u>De la No Presentación de Equipos</u>	pág. 11
IX -	<u>De la No Realización de Partidos</u>	pág. 12
X -	<u>De los Árbitros</u>	pág. 12
XI -	<u>De la Prevención y Atención Médica</u>	pág. 14
XII -	<u>De la Modificación de Fechas, Canchas y Horarios</u>	pág. 15
XIII -	<u>De la Vestimenta y los Colores</u>	pág.16
XIV-	<u>De las canchas</u>	pág. 17
XV -	<u>Sistema de Puntaje – Clasificación – Desempates</u>	pág. 17
XVI -	<u>De los Campeonatos y Forma de Disputa</u>	pág. 20
XVII -	<u>De la Disciplina</u>	pág. 22
XVIII -	<u>De la Participación en Torneos o Camp. de Instancia Superior</u>	pág. 24
XIX -	<u>De la Realización y Participación de Eventos</u>	pág. 24
XX -	<u>De la Mesa de Control</u>	pág. 25
ANEXO I –	<u>Reglamento de Pases</u>	pág. 27
ANEXO II –	<u>Reglamento de Competencia para Categorías Promocionales</u>	pág. 34
ANEXO III –	<u>Guía Seguridad WORLD RUGBY para Tormentas Eléctricas</u>	pág. 35
ANEXO IV –	<u>Conmoción Cerebral – Guía de la Wordl Cerebral</u>	pág. 37

UNIÓN DE RUGBY DE MAR DEL PLATA

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

I - VIGENCIA Y AMBITO DE APLICACIÓN

Art. 1º: Las disposiciones del presente Reglamento tendrán vigencia desde el 01/04/2016, y hasta tanto se comuniquen modificaciones parciales al mismo o su reemplazo por uno nuevo, y son de aplicación para los campeonatos, torneos y partidos (amistosos u oficiales) que disputen los equipos de las entidades y clubes que se desempeñan dentro del ámbito de la UNIÓN DE RUGBY DE MAR DEL PLATA (U.R.M.D.P.), motivo por el cual deroga toda otra disposición anterior que se oponga, en todo o en parte, al presente. De acuerdo a lo dispuesto en el Art. 42 inciso a y b del Estatuto de la U.R.M.D.P., corresponde a la Comisión de Competencias la interpretación original del presente reglamento y la organización de toda competencia, sin perjuicio de la vía recursiva prevista por ante el Consejo Directivo. Todo lo que no esta previsto en el presente será regida por lo que resuelva en cada caso el C. D. de la U.R.M.D.P.

Art. 2º: A todos los efectos que correspondieren para la aplicación del presente Reglamento, debe considerarse el siguiente orden de categorías:

Rugby Masculino

a) **Divisiones Superiores:** Primera, Intermedia y Pre-Intermedia las cuales se clasificaran por merito deportivo según clasificación URMDP y toda otra división, creada o a crearse, que incluya exclusivamente jugadores mayores de edad.

b) **Divisiones Juveniles:** Menores de 19, Menores de 17, Menores de 16 y Menores de 15 y sus promocionales.

c) **Divisiones Infantiles:** Pertenecen a esta categoría las Divisiones creadas o a crearse que agrupen jugadores de acuerdo a su edad y que cumplan menos de 15 años durante el año de competencia

Además de los meritos deportivos, para clasificar en cada uno de los grupos se deberá cumplimentar con lo establecido en el Art. 60º.

Rugby femenino

a) **Plantel Superior:** las cuales se clasificaran por mérito deportivo según clasificación URMDP y toda otra división, creada o a crearse, que incluya exclusivamente jugadores mayores de edad.

La presente clasificación es meramente enunciativa, ya que quedan facultadas las autoridades competentes de la U.R.M.D.P. para reglamentar y/o ampliar y/o disminuir y/o modificar el funcionamiento y/o desarrollo de dichas categorías y/o sus diferentes grupos.

Art. 3º: Las disposiciones del presente Reglamento rigen para todos los jugadores de las Divisiones Superiores y Divisiones Juveniles. Toda infracción a las normas del presente Reglamento podrán implicar la aplicación de sanciones deportivas y/o económicas (en los casos expresamente determinados) y/o disciplinarias, todas estas temporarias o perpetuas, al Club, el Capitán General, el Director Deportivo, la división, el capitán de la división, el encargado de la división, Encargados de Mesa de Control, al/los jugador/es, árbitros, lineman y/o cualquier otra persona que en alguna forma intervenga o participe en la práctica del deporte, quedando librado valorar la magnitud, el alcance y los argumentos vertidos tendientes a justificar las transgresiones, a los efectos de la aplicación de las sanciones correspondientes, al criterio de las autoridades competentes de la U.R.M.D.P.

Los jugadores que actúen en las divisiones infantiles, se regirán por las disposiciones especiales que dicte la U.R.M.D.P., con respecto al rugby infantil.

II - DE LOS JUGADORES Y EQUIPOS

Art. 4º: Los equipos representativos que participen en campeonatos o torneos oficiales y Partidos (Amistoso u Oficiales), solo podrán estar integrados por jugadores aficionados que, cumpliendo con las disposiciones fijadas por el estatuto de la U.R.M.D.P., se encuentren fichados por el club al que representan para la temporada del torneo en disputa y tengan aprobado el Apto Médico con sus estudios correspondientes y abonado el Fondo Solidario, el seguro y los aranceles que se fijen. En el caso de los campeonatos, torneos, o partidos de carácter amistoso se considerará lo normado en los Arts. 6º, 7º, 12º y concordantes. En lo referente a la calificación de aficionado, se aplicarán exclusivamente las reglas sobre amateurismo de la Unión Argentina de Rugby (U.A.R.).

Art. 5º: En las divisiones juveniles, será - además - la edad lo que limite la integración de los equipos, debiendo considerarse que la división en la que podrá jugar resultará de la diferencia entre el año de la competencia y el año del nacimiento. Hasta cumplidos los dieciocho (18) años únicamente esta permitido integrar un equipo de otra división sólo si esta fuera la inmediata superior. En todos estos casos solo podrán hacerlo con expresa autorización de los padres, con firma certificada por la autoridad del club al que pertenece. El mismo criterio se seguirá en el caso de los jugadores menores de catorce (14) que integren la división M-15, quienes además deberán cumplir previamente con los requisitos establecidos en el Art. 4º.. Los menores de dieciocho (18) años podrán jugar en los Planteles Superiores con expresa autorización de los padres con firma certificada por la autoridad del club al que pertenece. Los jugadores menores de edad, podrán jugar en la categoría inmediata superior como máximo en tres partidos, debiendo regresar a su categoría de origen, quedando inhabilitados para jugar en la categoría superior hasta la culminación del torneo, salvo cuando su categoría no existiese, debiendo cumplir los requisitos antes enunciados. Los jugadores menores de edad no podrán jugar de primeras líneas en los Planteles Superiores. No está permitido bajo ningún concepto jugar en una división juvenil de edad inferior. Las divisiones juveniles deberán estar acompañadas en todos los encuentros por un encargado mayor de 18 años, sin cuya presencia no se podrá realizar el encuentro. Si esta situación se diera – en el supuesto que estén dadas las condiciones del Art. 9º, del presente Reglamento – la misma implicará la

“pérdida de puntos”, criterio que igualmente ha de adoptarse en caso de haberse jugado el encuentro por error u omisión, todo ello independientemente de las demás sanciones disciplinarias que pudieran corresponder. Toda trasgresión a lo establecido en el presente artículo, hará pasible al club que cometa la falta de una multa equivalente a una (1) cuota mensual de sostenimiento vigente, la “pérdida de puntos”, y asignándose en todos los casos el máximo de puntos en disputa a su ocasional adversario sin perjuicio de las demás sanciones disciplinarias que pudieran corresponder.

Art. 6º: Todos los jugadores que participen en los campeonatos o torneos oficiales deberán estar fichados en la U.R.M.D.P. (sistema computado o lo que disponga la URMDP para el año en vigencia). A ese efecto la U.R.M.D.P. indicará a los clubes la documentación respaldatoria necesaria para el fichaje de los jugadores. Tanto los jugadores como los clubes a que pertenezcan serán responsables por la veracidad y corrección de los datos que se inserten en la documentación exigida por la U.R.M.D.P.

Se abonara anualmente derecho de fichaje, Fondo Solidario y Seguro, en la forma que establezca la U.R.M.D.P. y la U.A.R. Deberán realizar el Apto Medico anual, en formularios entregados por la U.R.M.D.P., cumplimentando la totalidad de los requisitos allí exigidos.

Los clubes tendrán la guarda de los Aptos Médicos, siendo responsables bajo declaración jurada por falsedad, ocultamiento o no realización de estos. Tanto los clubes, como los jugadores serán plausibles de severas acciones disciplinarias, si se detectara la omisión o falsedad de alguno de los datos en los Aptos Médicos.

Es obligación de los jugadores y encargados de equipos tener en su poder sus respectivas fotocopias de documentos de identidad o carnet de la U.R.M.D.P. antes del comienzo de cada partido, las fotocopias deben ser autenticadas por el Capitán Gral. O Presidente del club de todos los jugadores que participan en los partidos oficiales. Pudiendo ser requerido por autoridades competentes de la U.R.M.D.P. o el árbitro del encuentro o la mesa de control o por sugerencia del conjunto contrario.

En caso de solicitársele y no tener el documento antes de la iniciación del partido, participará del mismo, pero el árbitro deberá solicitarle su número de documento y junto con su firma registrarlo en la planilla del partido. El jugador deberá presentarlo en la Secretaria de la U.R.M.D.P., dentro de los tres (3) días hábiles posteriores al encuentro, quedando inhabilitado para volver a jugar hasta no cumplir dicho requisito, no percibiendo puntaje alguno el equipo para el cual compitió, hasta tanto no resulte verificada su identidad.

Art. 6º bis: La inclusión indebida de uno o varios jugadores, en violación a lo dispuesto en cualquiera de los artículos de este Reglamento y/o disposición de la U.R.M.D.P., significará en todos los casos, la inhabilitación automática del/los responsables y la pérdida automática de los puntos que el equipo hubiera obtenido, sumándole a su ocasional adversario el máximo de puntos en disputa y la aplicación de una multa equivalente a una (1) cuota mensual de sostenimiento. Todo ello sin perjuicio de las sanciones disciplinarias que la Comisión de Disciplina y/o las autoridades competentes de la URMDP, pudieran aplicar. Se considerará como jugador de un equipo, a estos efectos, a todo aquel que figure en la planilla oficial, sea titular o suplente y haya o no ingresado a la cancha.

Art. 7º: Toda persona o jugador que pretenda participar del juego del Rugby en el ámbito territorial de la U.R.M.D.P., integrando cualquier plantel de un club o entidad afiliada, adherida o invitada, deberá estar fichado para su club y tener el Fondo Solidario y seguro anual abonado y cumplir con los demás requisitos exigidos en el presente Reglamento. Es responsabilidad del club organizador local, para el caso de jugadores o equipos invitados de otras Uniones, la verificación del cumplimiento de estos requisitos.

Art. 8º: Los jugadores de cualquier categoría, convocados a los distintos seleccionados, por la U.R.M.D.P. o la U.A.R. que finalmente sean incluidos en el listado definitivo, que elaborara el C.D. de la U.R.M.D.P. y durante el plazo que éste determine, no podrán jugar en ningún equipo de su Club, hasta tanto esa etapa del seleccionado haya finalizado o cuando ha sido expresamente desafectado del mismo. En caso de incumplimiento, serán de aplicación las sanciones establecidas en Art. 6º bis del presente Reglamento.

Art. 9º: Ningún jugador menor de 18 años, podrá participar en más de un partido como titular dentro de un término menor a 48 hs. Si un jugador juvenil hubiere participado en un encuentro como titular o suplente y jugare en el mismo, solo podrá ser incorporado a la tarjeta de otro partido que se dispute en el mismo día o dentro del plazo dispuesto por el presente artículo, como suplente. El jugador juvenil que hubiere jugado un partido e ingresare al siguiente dentro del plazo mínimo de seguridad de 48 horas, no podrá tener una participación en el 2º partido que supere un (1) tiempo reglamentario del segundo partido, y este podrá ser incorporado solamente en el segundo tiempo.

Art. 10º DE LA INTEGRACIÓN DE LOS EQUIPOS: Los equipos estarán integrados por un máximo de quince (15) jugadores y un mínimo de doce (12) jugadores genuinos de la categoría, de los cuales un mínimo de tres (3) deben estar habilitados como 1ras. Líneas, cantidades por debajo de las cuales un equipo no puede empezar un partido, siendo declarado en consecuencia perdedor del encuentro por WO, correspondiéndole además la multa equivalente a 1(una) cuota mensual de sostenimiento. En todo momento los equipos deben tener como mínimo 12 jugadores genuinos, y debe existir una diferencia entre los jugadores de ambos equipos no mayor de cuatro (4), el equipo que iniciado el encuentro se encuentre en esta situación durante el desarrollo del mismo será declarado perdedor, cualquiera fuera el resultado hasta ese momento, adjudicándosele el máximo de puntos en disputa a su eventual rival. Si un equipo iniciara un encuentro con menos de quince (15) jugadores podrá completar esa cantidad solo con jugadores de la misma categoría, siempre y cuando se encuentren en la planilla oficial antes del inicio del partido y cumpla lo dispuesto en Art. 19º. Se exceptúan de lo establecido respecto a los jugadores genuinos en el presente Artículo las categorías promocionales (ANEXO II), las cuales tendrán un régimen adaptado para su integración.

Art. 11º: DEL TIEMPO DE JUEGO Y LOS CAMBIOS. Los partidos de las Divisiones Superiores se jugarán en dos períodos de 40 minutos cada uno con un descanso de no más de 10 minutos entre ambos. Los partidos de las Divisiones Juveniles se jugarán en dos períodos de 35 minutos, con tiempo de

realización máximo de 70 minutos y un descanso de no mas de 10 minutos entre ambos tiempos. Para las Divisiones Superiores la cantidad de cambios previstos durante un partido serán de ocho (8). Cuando se nominen 23 jugadores en un equipo debe tener al menos 6 jugadores que puedan jugar de primera línea adecuadamente entrenados y experimentados para garantizar que en la primera ocasión en que se requiera un reemplazo de cualquier posición de la primera línea, el equipo pueda jugar en forma segura scrums con oposición. Para el resto de las divisiones juveniles se podrán efectuar reemplazos sin límite. En las Divisiones Superiores y M-19 el jugador reemplazado no podrá reingresar, salvo el caso de reemplazo transitorio previsto en las Leyes de Juego; en el resto de las Divisiones Juveniles los jugadores reemplazados podrán reingresar en cualquier momento salvo que se hubieran retirado por lesión o expulsión.

III – DE LOS PASES

Art. 12º: Ningún jugador podrá representar a más de un club de la U.R.M.D.P., durante la misma temporada, excepto en partidos y torneos amistosos o abiertos por invitación, siempre que exista conformidad expresa del Club al que pertenece, la que puede ser genérica o específica en la que se deberá dejar constancia de fichaje, fondo solidario y seguro al día, lo cual deberá ser notificado a la URMDP, mediante Nota oficial. Quedan exceptuados de lo expuesto precedentemente aquellos jugadores que no puedan continuar actuando por su club por motivos ajenos a su voluntad, contemplados en el Art. 14º del Reglamento de Pases(ANEXO I), circunstancia que será evaluada por el C.D. de la U.R.M.D.P. en cada caso particular. Queda prohibido el pase de tres o más jugadores de una misma división de un club a otro, en la misma temporada, salvo que el club de donde provienen los jugadores no presente la división en donde deberían competir.

Art. 12 Bis: Los pases que se realicen en el ámbito de jurisdicción de la UAR y/o URMDP, podrán ser:

a) Pase Definitivo

b) Pase Temporario

Las definiciones y regulaciones se encuentran en el Reglamento de Pases (Anexo I), del presente RCO de la URMDP

Art. 13º: Un jugador que desee actuar por un club distinto a aquel por el que hubiera jugado anteriormente, deberá solicitar el pase correspondiente a la U.R.M.D.P. mediante la confección de un formulario especial que presentará el club interesado en la secretaría de la U.R.M.D.P., exhibiendo en ese acto fotocopia del documento de identidad del autenticada por el Capitán General o Presidente del club. Una vez que resulte concedido deberá abonar la suma que en concepto de derechos establezca anualmente la U.R.M.D.P.

Recibida la solicitud la U.R.M.D.P. pedirá informe por escrito al club de procedencia, dentro de los siete (7) días siguientes, con el que resolverá si autoriza o no el pase solicitado. Si el club no contestara dentro de los diez (10) días corridos de notificado por la U.R.M.D.P., se considerará que no tiene objeción que formular, otorgándose el pase solicitado.

Las deudas con los clubes que pueden ser exigibles al jugador al momento de solicitar el pase son: a) las tres (3) últimas cuotas sociales mensuales como

socio de la institución en la categoría que le corresponda, y b) toda otra deuda con la institución que pueda ser fehacientemente demostrada.

Un jugador que haya solicitado el pase no podrá jugar por su nuevo club en forma oficial, hasta que la U.R.M.D.P. lo haya autorizado expresamente por escrito y se encuentre incorporado a la página oficial del club de la U.R.M.D.P. Asimismo deberá atenerse a lo establecido en el **Art. 12º** y concordantes del presente Reglamento.

En caso que el jugador registre una sanción interna, antes del pedido de pase y de la cual hubiera sido notificada fehacientemente la U.R.M.D.P., el pase no será otorgado. Si el hecho que ocasiona la sanción es posterior al pedido de pase, la sanción será desestimada a los efectos del otorgamiento de lo solicitado.

Art. 14º: Si el jugador que pide el pase proviniera de una Unión del País o del extranjero, la tramitación deberá ajustarse al acuerdo que exista entre las Uniones y la U.A.R., y no podrá jugar hasta que la U.R.M.D.P. lo haya autorizado expresamente.

Los pases de los jugadores están sujetos íntegramente al Reglamento de Pases de la U.A.R., que se incorpora al presente Reglamento como Anexo I, del cual forma parte.

Art. 15º: El club que incluya en un partido oficial o amistoso organizado por esta Unión de cualquier categoría, a un jugador no fichado, será sancionado conforme lo determinado en el Art. 6º del presente.

Art. 15º bis: Un jugador se considera fichado o dado de alta, solamente cuando haya sido aceptado en el sistema de gestión de la U.R.M.D.P., pagado el arancel, Fondo Solidario y el seguro en las fechas correspondientes. Los Aptos Médicos quedarán en guarda de cada club, siendo estos exclusivamente responsables por la ausencia, falsedad o falta de datos en los mismos. La URMDP realizara auditorias a cargo de la Comisión de Competencias, solicitando a los clubes en el término de 48 horas los originales de los Aptos Médicos con la documentación que respalda a estos. De no cumplirse esta presentación, o encontrarse faltantes de Aptos Médicos, o datos falsos en los mismos; el CD de la URMDP podrá aplicar sanciones a jugadores, encargado, capitán general y a la institución.

IV – DE LA INSCRIPCION Y SORTEO DE EQUIPOS

Art. 16º: Para participar en los campeonatos y torneos, los clubes deberán inscribir previamente a sus equipos, salvo el caso de las Divisiones Superiores (Primera, Intermedia y Pre-Intermedia) que hubieran competido el año anterior, las cuales quedaran automáticamente inscriptas, salvo notificación en contrario del club. Dicha inscripción se efectuara en las fechas y el modo que indiquen las autoridades competentes de la U.R.M.D.P. Para que una institución pueda inscribir dos (2) divisiones de la misma categoría para participar en un mismo campeonato o torneo deberán contar con un mínimo de treinta y cinco (35) jugadores inscriptos exclusivamente de la categoría y nueve (9) de los cuales deberán jugar todo el torneo en el plantel en cuya lista de buena fe confeccionada al inicio del mismo por el club figuren, siendo considerados a todos los efectos dos (2) equipos y planteles diferentes. Ninguno de los

jugadores de la categoría, estén o no en la lista de buena fe, podrán integrar en la misma fecha los dos equipos, ni como titular, ni como suplente:

Para las categorías promocionales, se tendrán un sistema de inscripción, competencia y reglamento adaptado que propenda al desarrollo de equipos y jugadores que se incorpora al presente Reglamento como Anexo II, del cual forma parte.

En caso de efectuarse una inclusión en violación a lo aquí dispuesto, el equipo responsable perderá los puntos, adjudicándosele el máximo de puntos en disputa a su ocasional adversario. A sugerencia de la C.C., y antes del inicio de cada campeonato, el C.D. de la URMDP, podrá aplicar temporariamente excepciones a esta norma. En caso que participen de dos campeonatos o torneos diferentes de la misma división los requisitos antes establecidos no serán exigibles. Una vez efectuado el sorteo respectivo de la correspondiente división, el retiro de cualquiera de los equipos implicará “walk – over” con todos los efectos de las sanciones previstas en los Art. 17º, 18º y concordantes del presente Reglamento.

A partir de la competencia de 2017, para poder inscribir equipos en la URMDP, cada club deberá contar con una división M-15 en forma obligatoria. Si así no lo hiciere, el resto de las Categorías inscriptas de dicho club lo harán en calidad de invitadas, por lo que sus categorías superiores no podrán participar en los torneos clasificatorios a Torneos Regionales, haciéndolo solo en la competencia local y como amistosos obligatorios, del mismo modo que sus categorías juveniles.

V – DE LOS EQUIPOS RETIRADOS Y ELIMINADOS DE CAMPEONATOS O TORNEOS

Art. 17º: Cuando un equipo ha sido sorteado y es eliminado por acumulación de tres (3) Walk Over o retirado por propia voluntad de cualquiera de los campeonatos de las Divisiones Superiores se hará pasible de una multa equivalente a cuatro (4) cuotas mensuales de sostenimiento, y perdiendo el derecho a participar en el campeonato de la división superior en la categoría en la que estuvo jugando. Los clubes o instituciones que incurrieran en dicho incumplimiento al perder ese derecho pasarán a competir en la categoría inmediata inferior, en el que deberán además cumplir con los requisitos exigidos para integrar la misma en los artículos de referencia, caso contrario tampoco podrán participar en ella. Si hubieren participado en la última categoría, no podrán intervenir en etapas definitorias (semifinales y finales), ni en el Torneo Reclasificadorio del año siguiente. Para el caso de las divisiones superiores a crearse y hasta el segundo año de campeonato, la sanción tendrá exclusivamente los efectos económicos antes mencionados.

Art. 18º: Si es retirada voluntariamente o eliminada por la acumulación de tres (3) WO una de sus divisiones de la categoría Juveniles, la Comisión de Competencias elevará un informe y el dictamen correspondiente al Consejo Directivo de la U.R.M.D.P. a los efectos que éste adopte las medidas a que hubiere lugar.

a) La categoría retirada pierde todos los puntos obtenidos, otorgándose el máximo de puntos en disputa a cada rival respecto de los partidos disputados y los que faltan disputarse.

Si el equipo que se retira es la división M-15, a partir de 2017 también se aplicará para el resto de las categorías de dicho club, lo expresado en el último párrafo del Art. 16 del presente reglamento, por lo que todos los otros equipos también perderán los puntos obtenidos otorgando a sus rivales al máximo de puntos en disputa.

b) El club se hará pasible de una multa equivalente al monto de la cuota anual de sostenimiento, proporcional a la cantidad de fechas que falten disputarse.

VI – DEL INGRESO Y ABANDONO DEL PERIMETRO DE LA CANCHA

Art. 19º: Salvo los jugadores, el árbitro, linesman, jueces de touch, el/los médico/s, el/los fisioterapeuta/s y el encargado de alcanzar el "tee" o elemento similar y agua, no estará permitida la presencia de persona alguna dentro del perímetro de la cancha durante el desarrollo de los partidos en concordancia con lo que estipula la sección XX.

Como excepción al Art.76 B) 5 se admitirá que durante los entretiempos y a fin de dar instrucciones a sus jugadores, ingresen los entrenadores y utileros de los equipos, y permitirse asimismo el ingreso de los encargados de las divisiones juveniles si un jugador necesita atención.

Durante todo el desarrollo de un partido, un equipo podrá ser completado en su número reglamentario (15) por los jugadores que no lo hubieran hecho a la iniciación del mismo, previa autorización del árbitro quien deberá permitir tales ingresos a la cancha. Esto sólo podrá ser entre aquellos nominados en la Tarjeta del árbitro y las planillas del partido al comienzo del encuentro de acuerdo a lo establecido en el artículo 10º.

Una vez iniciado el partido, bajo ningún concepto podrán ser agregados jugadores a la Tarjeta del árbitro.

Sólo el árbitro del partido es el que puede autorizar el ingreso al "área de juego" de cualquier otra persona. Por lo tanto, los suplentes, encargados o entrenadores y toda otra persona no autorizada deben encontrarse fuera del alambrado perimetral.

Ningún jugador podrá abandonar la cancha durante el partido, salvo en el entretiempo, sin el permiso previo del árbitro que sólo lo concederá en casos especiales; asimismo el o los jugadores que hubieran dejado el campo de juego deberán solicitar su consentimiento para poder reingresar.

VII – DE LA CONFECCION Y ENTREGA DE LA PLANILLA OFICIAL (*)

Art. 20º: Antes de iniciarse el encuentro, ambos equipos deberán contar con las planillas impresas (3 copias de cada una) generadas por el sistema, firmada por el médico del partido con indicación expresa del número de matrícula, los encargados y los capitanes de cada equipo; se deberán asentar los nombres, apellidos y los números de documento de cada uno de los jugadores titulares y suplentes, y marcarse quienes actuarán como primeras líneas. Una copia de las planillas se le entregarán al representante del rival de la Mesa de Control y viceversa, para su control y llenado durante el encuentro. Las mismas deberán ser completadas y firmadas al término del encuentro por el árbitro dejando constancia en la misma de eventuales lesiones, amonestados, expulsados u otras observaciones que pudieran corresponder procediendo luego del termino del partido cada club cerrará su tarjeta a su cargo en el sistema en correlación

con la sección XX Art. 76 B 1 y B 2. La documentación deberá ser guardada por los clubes participantes (Local y Visitante) y estar a disposición de la URMDP y/o la C.C, cuando esta la solicite.

Art. 21º: En los casos de partidos “no jugados” cualquiera fuera la causa, es obligación del árbitro designado y en su ausencia el club local hacer llegar a la U.R.M.D.P., la planilla oficial del partido. En caso de expulsión el árbitro deberá hacer constar, en la misma, tal situación y redactar un breve informe de lo sucedido o bien dejar constancia que entregará informe complementario dentro de las 48 hs. hábiles de realizado el encuentro. En caso que no se cierre la tarjeta al día primer día hábil de la disputa del partido y/o no estén todos los datos requeridos o éstos sean erróneos, será considerada “en falta administrativa”. En ese supuesto, la entidad a la cual pertenece el conjunto, deberá abonar en carácter de multa la suma equivalente al 10% de la cuota mensual de sostenimiento vigente, en caso de reincidencia en el error la misma se duplicará. Esta absolutamente prohibido modificar las planillas una vez firmadas por el árbitro.

Art. 22º: Respecto de la fecha límite para el cierre de la mencionada planilla oficial, la misma deberá ingresar a la U.R.M.D.P. hasta dentro de las 24 hs. hábiles de realizado el encuentro. La falta de cierre y/o entrega fuera de término, hará pasible de una multa equivalente al 10% de la cuota mensual de sostenimiento vigente al club que cometa la falta. Vencido dicho plazo si dentro de las 48 hs. hábiles, que sea notificado el club involucrado del reclamo de la misma, perderá los puntos que hubiera obtenido, duplicándose además el monto de la multa. El club que hace las veces de local, en forma independiente de la carga de los datos de las planillas en el sistema, deberá enviar Scaneo o fotografía legible de ambas planillas (local y visitante) a la casilla de mail que la URMDP designará a tal efecto el mismo día de haberse disputado cada partido.

(*) Todas las consideraciones de este Reglamento que hacen referencia a la PLANILLA OFICIAL, son consideradas válidas para la TARJETA OFICIAL DE URMDP, en tanto y cuanto este sistema se continué utilizando total, parcial, definitiva o transitoriamente.

VIII – DE LA NO PRESENTACION DE EQUIPOS

Art.23º: En el caso de que un equipo no se presentase a disputar un partido sin dar previo aviso (antes del mediodía del viernes previo al partido) al club adversario, al árbitro designado, y a la U.R.M.D.P., se sancionará a el club, el Capitán General y Encargado de equipo y la división que incurriera en tal falta, correspondiendo W.O. y una (1) cuota mensual de sostenimiento vigente en concepto de multa, abonará además, cuando corresponda, el costo del médico y del 3er. tiempo. Asimismo perderá su condición de local en las siguientes tres fechas consecutivas que así le corresponda, y dicha sanción se hará extensiva a las divisiones que acompañan a la misma en dichas fechas. En caso de que esto ocurriera con un equipo que debió viajar obligará automáticamente al club local a hacerse cargo de los gastos de traslado del árbitro, jugadores, encargados de equipo y/o entrenadores del club que viajó, dentro de las 48 hs. de presentado el detalle de gastos a la U.R.M.D.P. y que ésta se lo notifique. La reiteración de dicha falta será causa de eliminación del equipo del campeonato, con la automática aplicación de lo previsto en los Art.17º, 18º y concordantes del presente Reglamento.

El club cuyo equipo haya dejado de presentarse a un partido oficial programado sin dar previo aviso, según lo consignado precedentemente, deberá informar

las causas a la Comisión de Competencias indefectiblemente el primer día hábil siguiente a la fecha del partido. La falta de presentación del informe, supondrá que no existe justificación o razón valedera para la ausencia del equipo. y será considerado un agravante que deberá considerar el C.D. de la U.R.M.D.P., quien evaluará la aplicación de sanciones complementarias.

En caso de que un equipo no se presente a disputar un partido "con previo aviso" en ese sentido al club adversario, al árbitro designado, y a la U.R.M.D.P., se hará pasible de W.O. y una sanción de la suma equivalente una (1) cuota mensual de sostenimiento vigente en concepto de multa, conforme los establecido en los Art.17º, 18º y concordantes del presente Reglamento.

Art. 24º: En el caso que un equipo no reuniera el número mínimo de jugadores, al comienzo del encuentro y luego de la tolerancia establecida en el Art. 29º, será declarado perdedor por WO y se hará pasible de una multa equivalente a una (1) cuota mensual de sostenimiento, adjudicándosele el máximo de puntos en disputa a su ocasional adversario.

IX – DE LA NO REALIZACION DE PARTIDOS

Art. 25º: Cuando un encuentro no pueda ser jugado por razones de fuerza mayor, fundamentalmente climáticas(Anexo III Guía de Seguridad), el árbitro oficial podrá determinar su suspensión. En caso de no encontrarse presente el árbitro designado, el encuentro podrá ser suspendido por el acuerdo de las autoridades de cada institución.

En todos los casos deberá dejarse constancia en la planilla de partido la que será cumplimentada y entregada en los plazos y formas establecidos en el presente Reglamento.

En caso que el equipo local no enviara la planilla con el informe correspondiente, su equipo será sancionado con W.O. con todos los efectos de las sanciones previstas en los Art. 17º, 18º y concordantes del presente Reglamento.

Art. 26º: En los casos que se determine la realización de un partido suspendido o no jugado en una nueva fecha y si el mismo significó un viaje a una distancia mayor a 180 Km. entre las localidades para alguno de los participantes, el traslado para el nuevo encuentro a disputar, será solventado en partes iguales entre los conjuntos intervinientes.

X – DE LOS ARBITROS

Art. 27º: En todos los partidos habrá un árbitro designado por los organismos competentes de la U.R.M.D.P., pudiendo para el caso de las divisiones juveniles designar un club como responsable del arbitraje, quien deberá designar un árbitro de la nómina aprobada por la U.R.M.D.P. El incumplimiento hará pasible al club responsable de la pérdida de la localía de la división y la que acompañen a la misma por una (1) fecha.

Art. 28º: La U.R.M.D.P. no atenderá reclamo alguno con referencia a las designaciones efectuadas conforme lo establecido en el artículo anterior. Las decisiones del árbitro serán finales e inapelables. Se sancionará severamente a

quien falte el respeto a un árbitro, juez de touch o linesman, dentro o fuera de la cancha.

Art. 29º: El árbitro está obligado a cumplir con los horarios fijados, admitiendo solo una tolerancia de hasta quince (15) minutos para iniciar el encuentro. En caso que alguno de los equipos no alcanzara el mínimo de jugadores, de acuerdo al Art. 10º, el árbitro dará por perdido el partido, y el equipo será sancionado según el Art. 24º. Antes de la iniciación del partido, deberá verificar las condiciones de la cancha, exigir las planillas oficiales URMDP, emitida por el sistema, debidamente confeccionadas, conforme lo establecen los Art. 20º y 21º y concordantes del presente Reglamento, constatar la existencia de camilla rígida, cuello ortopédico y botiquín de primeros auxilios con los elementos indispensables, y verificar la presencia del profesional médico, requisitos necesarios para dar comienzo al partido. El árbitro está facultado para exigir a cualquier jugador o encargado que acredite su identidad. Finalizado el partido deberá completar la planilla oficial, dejando constancia de cualquier anomalía que se presente, antes, durante o después del partido y que haya presenciado y entregar la misma según lo dispuesto en el Art. 21º. Asimismo deberá informar a la Comisión de competencias de cualquier anomalía sucedida en el encuentro (W.O, Suspensión del Encuentro, etc.) vía sistema electrónico dispuestos por estos, antes de las 18 horas del día hábil siguiente al encuentro.

Art. 30º: Las anomalías que se hubieren suscitado antes, durante o después del encuentro deberán ser – sin excepción alguna y si no lo hubiere hecho en la planilla del partido – objeto de un informe por escrito, presentado por el árbitro a la U.R.M.D.P., dentro de los dos (2) días hábiles de disputado el encuentro.

Art. 31º: Los árbitros deberán observar que los clubes den cumplimiento con los requisitos mínimos necesarios respecto de las canchas para la realización de los partidos, debiendo informar a la U.R.M.D.P. sobre las anomalías que encuentren, pudiendo suspender un partido en el caso que aquella pueda ocasionar inconvenientes graves para la disputa del mismo o la integridad física de los jugadores, en cuyo caso se someterá a la consideración del C.D. de la U.R.M.D.P., quien deberá evaluar las causas, el momento y demás circunstancias del caso, pudiendo dar por terminado el partido con el resultado registrado hasta el momento de la suspensión, reprogramar, jugar el tiempo restante o dar el partido como perdido al equipo local. Sanción: adjudicándosele el máximo de puntos en disputa a su ocasional adversario y aplicándosele una multa equivalente a una (1) cuota mensual de sostenimiento, independientemente de las demás sanciones que pudieran corresponder.

Art. 32º: Ningún partido oficial o amistoso, podrá ser arbitrado, ni oficiado como linesman por una persona que sea menor de dieciocho (18) años. Si un conjunto no cuenta entre sus miembros presentes en la cancha, con una persona apta para actuar como linesman – si este no hubiera sido previamente designado o esté ausente – deberá hacérselo saber al árbitro del encuentro, quien efectuará tal designación, pudiendo habilitar para dicha función a alguien

que no cumpla con dicho requisito sólo, ante la ausencia en la cancha de quien lo satisfaga.

Art. 33º: Transcurridos quince (15) minutos del horario dispuesto para la iniciación del encuentro y no hallándose presente el árbitro designado o el reemplazante oficial, se considerará inasistencia del mismo. En caso de ausencia del árbitro designado, el partido podrá ser dirigido por un árbitro oficial habilitado para la categoría, que hallándose en el club, aceptara dirigir el encuentro. A esos efectos se considerará árbitro oficial a aquellas personas designadas por la U.R.M.D.P. para cubrir cada partido y los que integran la nómina anualmente aprobada. Habiendo más de un árbitro oficial presente, el partido será arbitrado por el que elija el capitán o el encargado del equipo visitante.

Art. 34º: No hallándose presente ningún árbitro oficial, los equipos deberán ponerse de acuerdo sobre quien será el árbitro, dejando expresa constancia de esta situación en la planilla de partido y en el último de los casos y de acuerdo con las Leyes del Juego, será el local el responsable de designar una persona apta para dirigir el partido, el que indefectiblemente debe ser disputado. Si el partido no se jugara, por negativa de uno de los equipos de acatar estas disposiciones, el capitán y/o el encargado serán declarados responsables, con las consiguientes medidas disciplinarias, adjudicándosele a su ocasional adversario el máximo de puntos en disputa.

Los encargados de los equipos no podrán arbitrar partidos oficiales en los que intervenga el equipo a su cargo, salvo expreso consentimiento en la planilla oficial del entrenador y/o capitán del otro equipo.

Art. 35º: El árbitro que comience un encuentro debe finalizarlo, estándole prohibido entregar el arbitraje a otro árbitro, aunque fuere oficial, salvo que fuere por las circunstancias especificadas en el siguiente artículo.

Art. 36º: Si el árbitro se lesiona durante el partido y no puede seguir dirigiendo, deberá designar un reemplazante. Si ello no fuere posible, se aplicará el criterio indicado en los Art. 32º, 33º y 34º del presente Reglamento.

XI – DE LA PREVENCION Y ATENCION MÉDICA

Art. 37º: Es obligatoria la presencia de un médico en el área de juego a cargo del club local, durante las horas de actividad competitiva, sea éste un partido oficial o amistoso, requisito sin el cual un partido no se puede iniciar, ni continuar en concordancia con el Art. 45 de este Reglamento.

Art. 38º: El médico responsable en ningún caso puede ser jugador o tener una actividad que lo involucre en el encuentro a disputar y solo podrá atender su actividad profesional. Deberá presentarse al árbitro antes del comienzo del encuentro, y deberá encontrarse dentro del perímetro de la cancha y exclusivamente reservado a la atención de los jugadores que estén disputando un partido.

En caso del que el club visitante tenga un medico responsable del plantel, el mismo deberá también firmar la planilla antes del inicio del partido, para poder ingresar a la cancha a brindar asistencia a los jugadores.

Art. 39º: El médico deberá firmar la planilla de partido antes de la iniciación del mismo, siendo responsabilidad del árbitro designado o de su reemplazante dar cumplimiento a esta medida. Al término del mismo deberá dejar asentado en la misma los jugadores y el tipo de lesión que pudieran haber sufrido cada uno, la cual deberá ser debidamente conformada y firmada, por el medico interviniente.

Art. 40º: El partido no dará comienzo si el médico no se encuentra presente en el área de juego. El árbitro podrá esperar hasta quince (15) minutos y dispondrá la suspensión del partido si durante ese lapso el médico no se presenta.

Art. 41º: El árbitro no permitirá a los jugadores o terceras personas mover a un jugador lesionado hasta que no sea revisado por el médico.

Art. 42º: El árbitro autorizará el ingreso del médico a la cancha cuando el juego esté detenido. No obstante el médico podrá ingresar al campo de juego sin autorización cuando el árbitro no se percate de la situación o bien cuando a su criterio profesional considere necesaria la atención inmediata del jugador lesionado.

Art. 43º: Es obligación de todos los clubes contar con una camilla rígida, cuello ortopédico y un botiquín de primeros auxilios, provisto con los elementos indispensables para atender rápidamente lesiones o fracturas que pudieran producirse durante la disputa de partidos en sus campos de juego. El árbitro deberá constatar la presencia de estos elementos, antes de comenzar el encuentro.

Art. 44º: En caso de ausentarse el profesional médico, y no pudiendo ser reemplazado por otro, se suspenderá el partido y se someterá a la consideración del C.D. de la U.R.M.D.P., quien deberá evaluar el motivo de la ausencia, el momento en el cual ocurrió el episodio y demás circunstancias del caso, pudiendo darlo por terminado con el resultado registrado hasta el momento de la suspensión, reprogramar y jugar el tiempo restante o dar el partido como perdido al equipo local, adjudicándosele el máximo de puntos en disputa a su ocasional adversario. En caso de imposibilidad de realizar el encuentro por ausencia del médico, estando dadas todas las condiciones para disputar el mismo, a la hora del partido, encontrándose en la cancha los equipos y el árbitro, el club local perderá el máximo de puntos en disputa adjudicándoseles a su ocasional adversario y deberá abonar una multa equivalente al importe de una (1) cuota mensual de sostenimiento vigente.

Art. 45º: El hecho de que el club local se encuentre abonado a un sistema de emergencia, no invalida la presencia de un médico en el lugar. De disputarse partidos en forma simultanea deberá contar con un medico por cancha.

Art. 46º: Todo jugador que sufriera un traumatismo de cráneo con pérdida de conocimiento, debe ser retirado del campo de juego y reemplazado, dejando constancia el árbitro y el médico de dicha circunstancia en la planilla oficial, la cual deberá ser debidamente firmada

XII – DE LA MODIFICACION DE FECHAS, CANCHAS Y HORARIOS

Art. 47º: No está permitido modificar fechas, horarios y canchas de los partidos, sin el consentimiento previo de la Comisión de Competencias de la U.R.M.D.P. Todo pedido de cambio de fecha, horario y/o cancha deberá ser solicitado a esta última por escrito, con la conformidad expresa de ambos equipos antes de la 18 hs. del día miércoles, anterior a la fecha de realización del partido que se desea modificar. No se dará curso a ninguna solicitud que no cumpla con los requisitos establecidos, ni las que a juicio de la C.C. pudieran aparejar alguna ventaja deportiva. Sólo en casos excepcionales se autorizará la disputa de partidos fuera de las fechas y horas establecidas en los respectivos programas, las que deben ser cumplidas en todos los casos antes de la realización de la próxima fecha oficial, salvo los casos expresamente contemplados en los Art. 25º y 31º del presente. No se autorizarán postergaciones de partidos correspondientes a las competencias oficiales de carácter local, pedidas a fin de poder jugar en fechas coincidentes partidos amistosos en ésta, en el interior o exterior. Sí podrán ser consideradas las solicitudes de adelanto de partidos con ese fin presentadas como mínimo con cinco (5) días de anticipación con la expresa conformidad del adversario, En caso de no darse cumplimiento a las exigencias indicadas en los plazos establecidos, los responsables serán sancionados con la pérdida de la totalidad de puntos en disputa y una multa equivalente a una (1) cuota mensual de sostenimiento.

Art. 48º: Las solicitudes para realizar partidos amistosos o giras de los conjuntos, deben ser solicitados a la C.C, hasta el día miércoles anterior a la realización de los encuentros y en nota firmada por autoridad de la institución. Cuando la U.A.R. o la U.R.M.D.P. programen partidos internacionales, Campeonato Argentino o especiales, se podrán suspender los encuentros que se deban disputar en las mismas fechas y horarios, en cuyo caso se fijará fechas y horarios de emergencia para cumplirse con los programas preestablecidos.

XIII – DE LA VESTIMENTA Y LOS COLORES

Art. 49º: Todos los jugadores de un equipo deberán vestir ropa apropiada con los colores oficiales de su club, en concordancia con los informados por sus instituciones a la U.R.M.D.P. Las remeras o camisetas de los clubes deberán estar numeradas, no encontrándose permitido que dos (2) o más de ellos lleven el mismo número. Estos deberán ser visibles, de tamaño tal que permita la fácil visualización. Los jugadores deberán disputar los encuentros utilizando obligatoriamente protector bucal y/o de otras partes de sus cuerpos en la medida y con las exigencias que reglamente la U.R.M.D.P. Los árbitros no permitirán la participación de ningún jugador cuya vestimenta o protección personal, no cumpla con los requisitos aquí establecidos, siendo el jugador y/o el club al que representan los únicos responsables de sus consecuencias. Se

encuentra prohibido el uso de botines con tapones antirreglamentarios, cinturones con hebillas de metal, anillos u otros elementos que pudieran producir lesiones y todo aquello que está regulado en las Leyes del Juego de la I.R.B y o World Rugby.

Art. 50º: Ningún club podrá cambiar los colores que actualmente usa, sin el previo consentimiento de la U.R.M.D.P.

Art. 51º: Cuando deban jugar entre si dos clubes cuyos colores pueden prestarse a confusión, el club local deberá cambiar su camiseta por otra habilitada oficialmente por la U.R.M.D.P. como alternativa.

XIV – DE LAS CANCHAS

Art. 52º: Para participar en los campeonatos oficiales, un club o Institución deberá disponer de cancha e instalaciones adecuadas, encuadradas dentro de las disposiciones del “Reglamento de Canchas, Instalaciones y Colores” y habilitadas por la U.R.M.D.P.

Deberá tener las medidas oficiales reglamentarias establecidas por la U.R.M.D.P. en concordancia con las leyes de juego de la IRB y/o World Rugby y contar con un cerco perimetral alrededor del campo de juego a una distancia no menor de cuatro (4) metros de las líneas de touch y de dos (2) metros de la línea de pelota muerta. Este cerco deberá ser de una altura no inferior a 1,00 m. Cualquier otro tipo de vallado deberá contar con la autorización previa del C.D. Además, deberá estar debidamente marcada y contar con banderines y cubre postes al momento de jugar el partido. Todo campo de juego que no reúna tales requisitos o deje de cumplirlos, será inhabilitado y por ende no se programarán partidos en el mismo hasta el cumplimiento de lo requerido. Asimismo, deberá contar con vestuarios, en perfectas condiciones de higiene, y disponibilidad de agua caliente.

Art. 53º: El club local será responsable de la suspensión de partidos ocasionada por no estar el campo de juego en condiciones reglamentarias, pudiendo ser pasible de la pérdida de los puntos del partido suspendido, adjudicándosele el máximo de puntos en disputa a favor de su rival, y aplicándosele una multa equivalente a una (1) cuota mensual de sostenimiento, independientemente de las demás sanciones que pudieran corresponder. Se entiende como local el club que oficie de tal, sea o no jugado el partido en su propio campo de juego.

XV – SISTEMA DE PUNTAJE – CLASIFICACION – DESEMPATES

Art. 54º: Será ganador de cada campeonato o torneo el equipo que obtenga mayor número de puntos al término del mismo o bien quien resulte ganador de las semifinales y finales a disputarse para determinarlo, según la modalidad que se establezca al comienzo del mismo.

Su clasificación o ubicación se determinará según el puntaje que se otorgará de la siguiente manera:

- Cuatro (4) puntos por partido ganado. Dos (2) puntos por partido empatado. Cero (0) por partido perdido.

- Un (1) punto adicional al equipo que obtenga una diferencia de 3 (tres) Tries anotados respecto a los marcados por su rival en el marcador final.

Un (1) punto adicional al equipo que pierda un partido por 7 o menos de 7 tantos.

Los equipos, serán clasificados en base a los puntos acumulados (tabla de posiciones única o zonas según formato).

Art. 55º: Excepto en los casos indicados más adelante, si dos o más equipos resultaran igualando el primer puesto de cualquier división en cualquiera de los torneos organizados por la U.R.M.D.P., no se desempatará y serán declarados ganadores ambos de ese campeonato.

Art. 56º: Criterios de desempate y orden de aplicación.-

Si por el hecho de disputarse semifinales, finales o algún otro 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;
- b) Si continuara el empate, se tomará en cuenta la diferencia entre la cantidad de los partidos ganados en el mismo torneo por los equipos que continúen igualados;
- c) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los tries obtenidos por cada equipo igualado, en la zona o en el campeonato 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 ha recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;
- d) Si continuara el empate, se tomarán en cuenta los antecedentes disciplinarios registrados durante el torneo de que se trate por los jugadores de los equipos empatados, debiendo definirse a favor del equipo que posea en primer término menor número de expulsiones y si no las hubiera, de amonestaciones;
- e) Si a pesar de la aplicación de todos los sistemas anteriormente previstos subsistiera el empate, el CD de la U.R.M.D.P. decidirá la norma a aplicar para la definición del puesto igualado, previo dictamen de la Comisión de Competencia.-

Art. 57º: Criterios de desempate en semifinales, finales, descensos y clasificatorios.-

Si en la disputa de la final del campeonato de primera se produjera un empate al término del tiempo reglamentario, se jugarán dos tiempos de 10 minutos cada uno, a primera diferencia, declarándose campeón al equipo que primero anote en el marcador. Finalizados los tiempos referidos sin que los conjuntos se hubiesen sacado diferencias, los equipos participarán de una competición de kicks desde el suelo.

En caso de empate en el resto de las divisiones, ambos equipos serán declarados campeones. En caso de empate en, semifinales, descensos, y partidos clasificatorios, si al finalizar el partido los equipos estuvieran empatados, se declarara ganador a aquel equipo mejor clasificado en el

campeonato conforme lo establecido en los Art. 54º, 55º, 56º y concordantes del presente.

Art. 57º bis: Competición de kicks desde el suelo

La competición se desarrollará, de acuerdo al procedimiento siguiente:

1. Todos los jugadores y Oficiales del Partido permanecerán en el perímetro de juego. El referee llamará a los capitanes de los dos Equipos al círculo central y organizará un sorteo con una moneda. El ganador del sorteo podrá elegir ya sea, qué Equipo pateará primero (en cuyo caso el perdedor elegirá los postes a los cuales se efectuarán todos los puntapiés) o elegirá los postes a los cuales se efectuarán todos los puntapiés (en cuyo caso el perdedor elegirá qué Equipo patea primero).

2. Solo podrán participar en la competición de kicks desde el suelo los jugadores que estaban en el perímetro de juego en el momento de la finalización del período de juego. No podrá participar en ningún momento ningún jugador lesionado, sustituido o expulsado. El orden en el que los jugadores tomarán los puntapiés no tiene que ser predeterminado.

3. Los Oficiales del Partido y Miembros de Equipo se congregarán en la línea de mitad de cancha. Los Miembros del Equipo deben permanecer detrás de la línea de mitad de cancha del lado del área de juego que no es utilizada. Excepto el referee, los dos referees asistentes y dos alcanza-pelotas, nadie está autorizado a permanecer en la parte del área de juego utilizada para la competición.

4. Los cinco jugadores de cada Equipo efectuarán un place kick al goal desde tres diferentes lugares, todos ellos sobre la línea de 22 metros, como sigue:

Primer lugar: directamente en frente de los postes

Segunda lugar: sobre la línea de 15 metros del lado izquierdo mirando los postes

Tercera lugar: sobre la línea de 15 metros del lado derecho mirando los postes

5. El referee empezará la competición llamando al primer jugador seleccionado del Equipo que patea primero al primer lugar de la competición. Una vez que el jugador haya efectuado el puntapié, el referee llamará a un jugador del Equipo oponente para patear desde el mismo lugar.

6. Los próximos dos jugadores (uno de cada Equipo) tomarán el puntapié desde el segundo lugar a su turno. Esto continuará hasta que los cinco jugadores de cada Equipo hayan pateado (debiendo los próximos jugadores, patear respectivamente, desde el tercer lugar, el primer lugar y finalmente desde el segundo lugar), o hasta que un Equipo no pueda igualar el resultado del otro equipo con la cantidad remanente de puntapiés.

7. Si una vez que cada Equipo ha completado sus cinco puntapiés, hay una misma cantidad de puntapiés exitosos, la competición continua con un esquema de "muerte súbita", siguiendo el mismo orden de pateadores usado en los primeros cinco puntapiés.

8. La competición continuará con dos puntapiés por vez (uno de cada Equipo), avanzando progresivamente a través de los tres lugares especificados arriba (y repitiendo el proceso si fuera necesario) hasta que un jugador tenga éxito con su puntapié y el jugador del otro Equipo que tome el mismo puntapié falle. Una vez que esto ocurra, el Equipo del jugador que tuvo éxito en el puntapié será declarado ganador.

9. Durante la competición de kicks desde el suelo:

9.1 Una vez que se le haya entregado la pelota a un jugador en el área del puntapié, deberá efectuar el puntapié dentro del tiempo de un minuto. Si se demorara más, el referee declarará nulo el puntapié, y por lo tanto el puntapié se considera errado.

9.2 Después de cada puntapié, el referee registrará el número del jugador y si fue, o no, exitoso el intento. El Director del Partido registrará la misma información en el Informe oficial del Partido.

9.3 El hecho de que se haya obtenido o no, un goal en cada intento, es decisión única del referee, el que a su entera discreción podrá contar con la asistencia de sus referees asistentes. La decisión del referee será definitiva y obligatoria.

9.4 Una vez que un jugador haya completado su puntapié, deberá retornar y permanecer con su Equipo detrás de la línea de mitad de cancha del lado del área de juego no utilizada.

XVI – DE LOS CAMPEONATOS Y FORMA DE DISPUTA

Art. 58º: La organización de los campeonatos anuales y la forma estará a cargo del C.D. y la C.C. de la U.R.M.D.P. Para todos estos torneos, campeonatos y competencias serán de aplicación las Leyes del Juego de Rugby del Internacional Rugby Board y/o Rugby World, aceptadas y promulgadas por la Unión Argentina de Rugby.

Art. 59º: El C.D. de la U.R.M.D.P. podrá tomar las medidas que considere convenientes para el normal desarrollo de los campeonatos de la temporada siguiente, pudiendo mantener, ampliar o reducir la cantidad de los equipos y/o divisiones.

Art. 60º: Para participar en los campeonatos de la Categoría A o G1, de los torneos de la URMDP, o representar a la URMDP en Torneos Regionales Grupo A o Torneos Nacionales UAR, un club o institución, además de obtener el derecho por mérito deportivo, según clasificación en los torneos de la U.R.M.D.P., deberá mantener obligatoriamente la actuación durante toda la temporada un equipo de Primera, Intermedia, Pre-Intermedia, M19, M17, M16 y M15.

Para participar en los campeonatos de la Categoría B o G2, de los torneos de la URMDP, o representar a la URMDP en Torneos Regionales Grupo B o Torneos Nacionales UAR, un club o institución, además de obtener el derecho por mérito deportivo, según clasificación en los torneos de la U.R.M.D.P., deberá mantener obligatoriamente la actuación durante toda la temporada un equipo de Primera, Intermedia, y 1 de las 3 divisiones que se enuncian: M19, M17 y M16, y la división M15 que será de carácter obligatorio.

Para participar en los campeonatos de la Categoría C o G3, de los torneos de la URMDP, o representar a la URMDP en Torneos Regionales Grupo C o Torneos Nacionales UAR, un club o institución, además de obtener el derecho por mérito deportivo, según clasificación en los torneos de la U.R.M.D.P. tanto oficiales de U.R.M.D.P., deberá mantener, obligatoriamente la actuación durante toda la temporada de un equipo de Primera e Intermedia y la división M15, la cual será de carácter obligatorio.

Las plazas de los diferentes grupos se pondrán en juego en un Torneo Reubicación a disputarse al comienzo de la temporada.

Para la Categoría A o G1 o TRP, los equipos que representen a la U.R.M.D.P. en las competencias nacionales, quedarán automáticamente clasificados a la Categoría A o TRPA, según corresponda, del año en curso manteniendo el orden de clasificación obtenido en la Categoría A o TRP A del año anterior.

Se disputarán las plazas restantes en el Torneo Reubicación, conformadas de la siguiente manera, 8 plazas reubicación G1 y hasta 8 plazas reubicación G2 el cual será conformado según la clasificación obtenida por los equipos que hayan disputados la Categoría A o G1 o TRPA, que no clasifiquen a competencia nacionales y los equipos que hayan disputado Categoría B o G2 o TRPB, según corresponda.

El que clasificare Ultimo del Torneo Reubicación G1 descenderá al TRG2 y el Ganador del Torneo Reubicación G2 ascenderá al TRG1 para la clasificación del año siguiente, siempre que este último club cumpla con los requisitos enunciados previamente para hacerlo. De lo contrario, se mantendrán las ubicaciones de cada club.

En caso que en una fecha un club pueda presentar un solo equipo de la división superior, deberá hacerlo en la categoría pre-intermedia o intermedia según correspondiere, dando W.O. en la división superior.

Para acceder a participar en la Categoría o Grupo Superior, deberá contar al momento de jugar el Torneo de Reubicación, con las condiciones que se fijan para jugar en la Categoría o Grupo a la cual se pretende acceder.

En caso de que un club clasificado no pudiese cumplir con las condiciones necesarias para participar en dicho grupo, este descenderá al grupo posterior, ascendiendo el mejor clasificado que cumpliera con las condiciones necesarias. Si **NO HUBIERE**, club con las condiciones necesarias para ascender, dicha plaza quedara vacante.

Los campeonatos serán organizados sobre la base de la posición obtenida por cada equipo en los Torneos Regionales del año anterior, en primer término, y en los Torneos Reubicación también del año anterior en segundo término, teniendo en cuenta además las sanciones que pudieran haberle correspondido por causas establecidas en este Reglamento que modifiquen su situación.

Art. 61º Para participar en los campeonatos de divisiones juveniles, un Club o Institución, además de tener el derecho a jugar en los mismos de acuerdo a la reglamentación vigente teniendo en cuenta lo expresado en los Art. 16 y 17 del presente Reglamento, deberá mantener obligatoriamente la actuación durante toda la temporada de los equipos y contar como mínimo 15 jugadores genuinos en cada categoría, al momento de la inscripción. La U.R.M.D.P. podrá tomar las medidas que considere convenientes vinculadas al normal desarrollo de los campeonatos juveniles tanto en lo que concierne al número que se haya fijado para intervenir en los mismos, como en la confección del fixture a los efectos de facilitar que los clubes que jueguen con más divisiones coincidan – en la medida de las posibilidades - en su carácter de local y visitante.

Art. 62º: Si en alguna oportunidad, algún club o institución no pudiera dar cumplimiento a los requisitos indicados precedentemente, deberá solicitar la correspondiente autorización a la U.R.M.D.P. para poder participar en los campeonatos de esa temporada. Si las justificaciones ofrecidas son valederas y debidamente comprobadas, la U.R.M.D.P. podrá hacer lugar a la excepción,

la que se extenderá y tendrá validez hasta la finalización de la temporada en la que fue otorgada.

Art. 63°: La U.R.M.D.P. efectuará anualmente el Seven de las Divisiones Superiores y Juveniles en la fecha que aconseje la C.C., la organización estará a cargo del club ganador del torneo oficial de la U.R.M.D.P. para las Divisiones Juveniles y para las Divisiones Superiores por Torneos de la U.R.M.D.P. y/o Regionales, según su clasificación en estos o como lo decida la C.C. Será obligación del club organizador, contar con dos (2) canchas preparadas y vestuarios en las condiciones establecidas en el presente, contratar el médico del evento y contar con los elementos de seguridad requeridos, facilitar al menos cuatro (4) pelotas, una (1) mesa y cuatro (4) sillas para mesa de control y las personas necesarias para administrar y controlar la realización del evento. Todos estos eventos, de Divisiones Superiores y Juveniles se considerarán parte de la actividad oficial y todos los conjuntos que participaron durante el año de la categoría, deben presentar al menos un conjunto en los mencionados eventos. La no presentación implicará una multa equivalente a una (1) cuota mensual de sostenimiento, más la pérdida de la localía en la primera fecha (que le correspondiera actuar en esa condición) del torneo oficial del siguiente año para esa categoría. En caso que el equipo que incurriera en dicha falta correspondiera a una división del Bloque Juvenil, la sanción se extenderá a todas las divisiones que lo incluyan.

XVII – DE LA DISCIPLINA

Art. 64°: Es de plena aplicación el Reglamento de Disciplina de la U.R.M.D.P.

Art. 65°: El **Capitán** es responsable por el comportamiento de los jugadores que forman su equipo, tanto durante el tiempo de juego, como antes y después del partido.

Art. 66°: Si un jugador es penado por una infracción con Tarjeta Amarilla, deberá retirarse del campo de juego durante 10 minutos del tiempo de juego y será considerado como una amonestación, no se dará comienzo al computo de tiempo hasta tanto el jugador sancionado se ubique en el lugar asignado al efecto. Si la competencia es de Seven a side, los minutos que debe permanecer fuera del campo de juego serán dos (2).

Al recibir doble tarjeta amarilla en un partido, el jugador será expulsado, no pudiendo ser reemplazado, quedando automáticamente suspendido por una (1) fecha que deberá ser cumplida en la siguiente fecha oficial inmediata de su equipo. La acumulación de dos (2) amonestaciones a lo largo de la temporada oficial ya sea durante un partido, o bien en distintos partidos, implicará la suspensión automática, que será a la siguiente que dispute su conjunto en forma oficial de la fecha en que recibió la segunda amarilla. Dicha suspensión será aplicable sin necesidad de comunicación alguna. Las tarjetas amarillas serán acumulativas dentro del año calendario por los torneos locales y quedan sin efecto a la terminación del mismo.

Cabe aclarar que toda suspensión de un jugador sea en el Torneo que fuera, corre para toda la actividad relacionada con el rugby, es decir si su club esta disputando más de un torneo a la vez, la suspensión será para todos ellos.

Art. 67º: Los jugadores, expulsados de la cancha deberán abandonar la misma, considerándose agravante el hecho de no hacerlo. También deberán abandonar la cancha el/los entrenadores y el/los espectadores expulsados. El incumplimiento de tales disposiciones faculta al árbitro a interrumpir temporaria o definitivamente el partido. Idéntico criterio ha de aplicarse en caso que se advierta el retorno a la cancha de una de estas personas. Todo jugador expulsado del campo de juego, salvo lo establecido en el Art.66 anterior, quedará automáticamente inhabilitado para jugar hasta prestar declaración ante la Comisión de Disciplina, o enviar su descargo por escrito. Idéntico criterio se aplicará a los entrenadores o encargados de equipo, debiendo presentarse a tal fin hasta las 20 hs. del día de la segunda reunión de la Comisión de Disciplina de la U.R.M.D.P. posterior a su expulsión, permaneciendo suspendido automáticamente para toda actividad relacionada con el rugby, cualquiera sea su condición, hasta tanto se resuelva el caso. En el caso de los menores de 18 años deberá ser acompañado por autoridad del club, debidamente autorizada al efecto. Si no se presentara a la citada Comisión, o enviara el correspondiente descargo, continuará suspendido hasta que ello se concrete y luego se resuelva el caso. En caso de que algún jugador sancionado o inhabilitado jugara algún partido, sin perjuicio de las sanciones disciplinarias que correspondan, el equipo para el que hubiera jugado perderá los puntos correspondientes a ese partido en favor de su rival y se le descontarán el máximo de puntos en disputa a la finalización del campeonato.

Art. 68º: En caso de que se produzcan incidentes durante la disputa de un encuentro y el árbitro deje constancia en su informe de:

1) INVASION del campo de juego o actitudes agresivas que alteren el normal desarrollo del partido, por parte de personas individualizadas como pertenecientes a una o ambas parcialidades:

- a) Si el partido finaliza normalmente, se tomará por válido el resultado final.
- b) Si el partido se suspendiera, la Comisión de Disciplina resolverá en consecuencia a los informes recepcionados.

2) SUSPENSION DEL PARTIDO POR GRESCA GENERALIZADA entre jugadores. Si el partido se suspendiera, la Comisión de Disciplina resolverá en consecuencia a los informes recepcionados.

Art. 69º: La suspensión de canchas por sanción disciplinaria (Art. 7.4 regl. De disciplina) implicará que ninguna de las divisiones competitivas de la institución sancionada podrá jugar partidos oficiales o amistosos en sus instalaciones, ni efectuar terceros tiempos. Quedan exceptuadas las actividades de otra Institución que compartiera las instalaciones.

Las pérdidas de localía obligarán a la institución a hacer de local en la cancha de su ocasional adversario, sin perjuicio de tener que cumplir con todas las obligaciones que como local le corresponden. Para el caso de estar participando de Torneos Nacionales y/o regionales se podrá conseguir permiso de algún otro Club para usar sus Instalaciones, para lo cual deberá informar a la Comisión de Competencias sin excepción, el lunes previo al encuentro, y antes de las 18 hs.

Art. 70º: Las sanciones impuestas, podrán ser apeladas en los plazos y formas establecidos en el Reglamento de Disciplina.

Art. 71º: En cualquier caso en que un club presente un video u otro documento fílmico como prueba testimonial de cualquier situación que se encuadre dentro de la Ley de Juego Sucio del Reglamento de Juego de la I.R.B., el cual deberá ser grabación completa y no fraccionada del encuentro, el mismo deberá ser entregado por el Presidente de la institución o autoridad responsable a la Comisión de Disciplina, y será proyectado por primera vez en su presencia, para que verifique la integridad del mismo. Posteriormente, permanecerá en custodia en la Secretaría de la Unión de Rugby de Mar del Plata, para ser analizado toda vez que sea necesario. La Comisión de Disciplina podrá rechazar el documento como prueba, si detecta irregularidades o no lo considera válido como tal. También podrá actuar de oficio respecto a cualquier otra situación irregular que detectara en el documento, aún no estando ésta relacionada con el hecho que se intentara probar o aunque dicha situación no hubiese sido informada por el árbitro.

XVIII – DE LA PARTICIPACION EN TORNEOS O CAMPEONATOS DE INSTANCIA SUPERIOR

Art. 72º: Toda vez que los equipos de la U.R.M.D.P. deban participar de torneos o campeonatos de instancia superior, estos surgirán del orden de clasificación que le hubiera correspondido en la última Clasificación Oficial Local y/o Regional que determine la U.R.M.D.P., teniendo en cuenta en primer lugar el de División Superior Categoría “A” y/o G1 y luego el de División Superior Categoría “B” y/o G2, hasta completar el numero de plazas asignado.

Art. 73º: En caso que alguno de estos equipos no alcance, pese al mérito deportivo, por exigencia de las disposiciones vigentes a cumplir con la calificación exigida para su participación, será reemplazado por el siguiente y así sucesivamente, según lo estipulado en el Art. 60.

XIX – DE LA REALIZACION Y PARTICIPACION DE EVENTOS

Art. 74º: Todo evento deportivo relacionado con el juego del rugby que se realice en el ámbito territorial - jurisdiccional de la U.R.M.D.P. -, de cualquier nivel, categoría o modalidad deberá ser expresamente autorizado por los organismos competentes de la U.R.M.D.P.

Art. 75º: Las instituciones, jugadores, entrenadores, dirigentes o personas que en alguna forma intervengan o participen de cualquiera de las actividades anteriormente enunciadas, realizadas sin la autorización correspondiente, serán pasibles de ser sancionados disciplinariamente.

XX.-. DE LA MESA DE CONTROL

Art. 76º: En todos los partidos de las categorías Superior y Juveniles se deberá constituir una mesa de control la cual se registrará y hará cumplir todo lo regulado en el presente Reglamento.

A) Esta se podrá conformar con un representante de cada club, siendo estos mayores de 18 años socio del Club que representa; y/o jugadores del plantel superior (mayores de 18 años) en los partidos de M19, M17, M16, M15; y/o un jugador de plantel superior (mayor de 18 años) que se encuentre incluido en la lista de buena fe de un Club y que no esté designado para participar en el partido a ser disputado por su equipo, siempre que no actúe como jugador en Ninguna División ese día, y no se encuentre sancionado, por la URMDP.

B) Responsabilidades durante el encuentro:

1. Deberán llevar el debido control de las tarjetas de los partidos, los documentos o fotocopias autenticadas de los jugadores intervinientes en el partido, del tiempo de juego, los puntos (try-conversiones-penales-identificando al jugador que lo realizo), las tarjetas amarillas y rojas, los cambios de jugadores. Al inicio cada Club entregara las tres (3) copias, al representante de su rival en la Mesa de Control, para su revisión y llenado durante el encuentro.
2. Al término del encuentro verificará que el árbitro firme las planillas, corroborando el resultado del mismo, luego de lo cual cerrarán dicha planilla. En concordancia con los Artículos de la Sección VII.
3. El Club Local deberá enviar por el medio electrónico que la URMDP disponga las planillas escaneadas del partido disputado, tanto la Local como la Visitante, una vez finalizado el encuentro.
4. Es responsabilidad de los Jueces de Mesa que no haya público entre la línea demarcatoria del perímetro del campo de juego y el cerco perimetral del mismo durante todo el encuentro. Para su cumplimiento podrán solicitar la colaboración del Arbitro y sus colaboradores (Jueces de Touch, si los hubiera).
5. Para el caso en que los Jueces de Mesa, encontraren alguna anomalía en el estado de la cancha (Falta de marcación, banderines, protectores), deberán asentarlos en la planilla.
6. En caso que se cometiera, un error en el manejo de la planilla, deberá informarse al otro Juez.
7. Son facultades de los Jueces de Mesa, presentar informes y/o denuncias por el incumplimiento por parte de algún Juez de Mesa de esta reglamentación.
8. Los Jueces de Mesa deberán mantenerse informados de los cambios efectuados en las Leyes del Juego de la I.R.B / World Rugby, que serán publicadas por esta U.R.M.D.P.
9. No se deberán hacer gestos, comentar fallos de los Árbitros, festejar o criticar anotaciones o jugadas.
10. No se podrán realizar cambios de Jueces de Mesa en un mismo partido, salvo el caso de fuerza mayor, debiendo asentarlos en la planilla.
11. Queda prohibido fumar dentro del perímetro del cerco, así como también en la cancha.

C) Se los considerará como asistentes del árbitro, debiendo responder a requerimiento de este. Deberá dejar constancia de las anomalías que detecte con respecto a este reglamento en la tarjeta del partido.

D) Las autoridades de la U.R.M.D.P. les podrán requerir confección de informes o comparecencia a la Unión sobre la materia de su incumbencia.

E) La mesa se ubicará detrás del cerco perimetral (Art. 52º), en un lugar similar al de los suplentes.

En la mesa de control deberán encontrarse antes del inicio de cada partido:

- Las planillas oficiales.
- Una Mesa, Cuatro sillas (dos para los Jueces de Mesa y dos para los jugadores con retiro temporario / Medico.)

En el **Área correspondiente a la Mesa de Control**: Solamente pueden permanecer los Jueces de Mesa, Medico, Jugador Sancionado con tarjeta amarilla, veedor del partido, veedor de árbitros, árbitro de reserva, estos tres últimos con el nombramiento oficial correspondiente.

F) Al comienzo de cada partido deberán estar presentes ambos jueces de Mesa, de no ser así, el Arbitro deberá dejarlo asentado en la planilla.

Las sanciones a los Clubes por ausencia de los Jueces de Mesa serán:

1. Primera ausencia: Amonestación
2. Segunda ausencia: Apercibimiento por escrito a la institución.
3. Tercera ausencia: Quita de un punto al equipo que disputa ese partido y así sucesivamente con el resto de las ausencias.

G) El árbitro es la autoridad que puede permitir la participación de una persona como Juez de Mesa haciéndolo constar en la planilla oficial. **El Club al que corresponde el Juez de Mesa será el responsable de lo actuado por él.** En caso de anomalías, si la Comisión de Competencia interpretara que se incurrió en alguna falta o infracción remitirá los antecedentes al Tribunal de Disciplina.

H) Antes del inicio de cada partido, los Jueces de Mesa, podrán exigir los DNI. de alguno o todos los jugadores de los equipos, para verificar las identidades de los jugadores. En caso de discrepancias o dudas de la autenticidad de un DNI. Deberá dejarse constancia en la planilla.

I) Los Jueces de Mesa deberán tomar los recaudos necesarios para que cada encuentro se inicie en el horario estipulado.

J) Los cambios de los jugadores, se realizarán por la Mesa de Control sin excepción y podrán realizarse en cualquier momento del partido con previa autorización del árbitro y registro y control de la mesa. Recién cuando el reemplazado salga, el reemplazante podrá ingresar.

ANEXO I

REGLAMENTO DE PASES

Este reglamento se dicta en concordancia con las reglas pertinentes de la **World Rugby**, a cuyos principios generales corresponderá remitirse en caso de duda sobre la interpretación o aplicación del presente.-

Capítulo I: "Definiciones - Ámbito de Aplicación - Autoridades"

Definiciones:

Unión de Origen: Se identifica con el nombre de Unión de Origen a la Unión Provincial afiliada o invitada a la UAR en la que el Jugador de que se trate se haya encontrado registrado por primera vez.

Unión de Destino: Es la Unión en la que el jugador revista luego de haber recibido su formación tal como ella se describe en la definición de Unión de Origen.-

Temporada Oficial: Defínase como temporada oficial a los efectos de la presente resolución, al periodo anual de tiempo que corre desde el inicio de la primera competencia oficial de URMDP, en la que un jugador participe en al menos un partido y hasta la última fecha oficial del año de una competencia de la misma Unión (lo que termine último).-

Apartado 1: "Concepto de Jugador"

Art. 1º: Jugador es la persona que practica el juego del rugby conforme a las reglas del W.R. y que se encuentra registrado ante la Unión Argentina de Rugby.

Art. 2º: La inscripción como jugador en alguna de las Uniones afiliadas o invitadas, importará su incorporación al registro.

Apartado 2: "Ámbito de Aplicación"

Art. 3º: El presente reglamento regula los pases y habilitaciones, nacionales e internacionales de jugadores registrados en las entidades afiliadas a las Uniones que integran la Unión Argentina de Rugby.

Art. 4º: Los pases internacionales deberán formalizarse además, de acuerdo con las disposiciones vigentes emanadas del W.R.

Apartado 3: "Denominación de pases"

Art. 5º: Los pases, de acuerdo con la jurisdicción de los mismos, se denominan:

- a) Pase internacional: el que se otorga a un jugador registrado ante la Unión Argentina de Rugby con destino a Federaciones o Uniones extranjeras afiliadas al W.R. y viceversa.
- b) Pase nacional: el que se otorga a un jugador registrado por un club de una Unión afiliada o invitada de la Unión Argentina de Rugby, con destino a otro club de otra Unión de nuestro país.
- c) Pase Local: el que se otorga un jugador registrado por un club de la Unión afiliada o invitada de la URM DP, con destino a otro club de la misma Unión.

Apartado 4: "Clasificación de los pases según su vigencia temporal".

Art. 5 Bis^º: Los pases que se realicen en el ámbito de jurisdicción de la Unión Argentina, podrán ser:

- a) **Pase Definitivo**: Es el otorgado al jugador por la Autoridad de Aplicación, sin limitación de tiempo.
- b) **Pase Temporario**: Es el otorgado al jugador por la Autoridad de Aplicación, con la condición expresa de tiempo automático de reintegro a su entidad de origen.

Apartado 5: "Órganos competentes".

Art. 6^º: Se establecen los siguientes:

- a) En los pases internacionales, el C.D. de la Unión Argentina de Rugby.
- b) En los pases nacionales, Inter Uniones, entre clubes de una misma Unión, será la Unión en que integre el club de origen del jugador.

Capítulo II: " Reglas y Excepciones".

Apartado 1: "Normas Generales".

Art. 7^º: El jugador que solicite su pase, previamente deberá requerir la conformidad escrita de su club de origen.

Art. 8^º: La Unión de origen no autorizará el pase si el jugador está suspendido o media alguna otra sanción disciplinaria, salvo que dicha medida no exceda el termino 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. 9^º: La sanción aplicada por un club a un jugador deberá tener causa justificada, ser anterior a la solicitud de pase, estar verificada por la unión respectiva y comunicada por ésta a la UAR. dentro de los treinta (30) días de aplicada, para tener validez a los efectos de impedir un pase.

Art. 10º: Las sanciones aplicadas por los clubes a los jugadores se considerarán con causa justificada, además de las disciplinarias, cuando lo sean por deudas en dinero del jugador con el club, originadas sólo en el pago de cuotas sociales o deportivas debidamente documentadas y anteriores a la solicitud del pase.

Art. 11º: El jugador que se encuentre registrado para una entidad, no podrá jugar para otra sin haber obtenido el pase. Tampoco podrá actuar para otra entidad en la misma temporada oficial, excepto en partidos y torneos amistosos o abiertos, por invitación, interprovinciales o internacionales, siempre que exista conformidad expresa previa del club al que pertenece, la que puede ser genérica o específica.

Art. 12º: El jugador que solicite reintegrarse a su Unión de Origen, solamente podrá hacerlo mediante el respectivo pase que le otorgue la unión en la que estuviere registrado a ese momento y previo consentimiento de la unión de destino.

- a) Se considerará Unión de Origen aquella en la que el jugador hubiere jugado en dos o más categorías del rugby juvenil en forma continua.-
- b) El jugador que tramitó su pase de la Unión de Destino de regreso a su Unión de Origen en un año determinado, no podrá tramitar un nuevo pase interuniones –de la de origen a otra unión, ni a la de destino, nacionales ni al extranjero, durante un lapso de 1 año contado desde la fecha en que se hubiera producido el pase de regreso a la Unión de origen.-
- c) Si el jugador en violación a las disposiciones vigentes intentara el pase el mismo le será rechazado sin perjuicio de las sanciones que pudieren corresponderle por la violación o el intento de violación de las mismas.-
- d) 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.-
- e) Cuando se dieran casos que pudieren ser motivo de interpretación las Uniones se comprometen a actuar propendiendo a priorizar la continuidad del jugador en el deporte, a aplicar las normas con razonabilidad, a entender los casos excepcionales cuando ellos así lo sean y a ocurrir en forma conjunta ante la UAR para dilucidar las cuestiones que pudieren derivarse de la interpretación y/o aplicación de esta y otras resoluciones vinculadas a los pases de jugadores interuniones.-

Art. 13º: El registro de pases internacionales y nacionales permanecerá abierto todo el año y la anotación en el mismo habilitará al jugador en tanto satisfaga las demás condiciones establecidas en el presente reglamento.

Apartado 2: "Jugadores Libres".

Art. 14º: El jugador adquirirá la condición de "libre" y podrá registrarse en otro club sin necesidad de conformidad previa de su club de origen cuando:

- a) Hayan transcurrido dos (2) años consecutivos sin participar en partidos oficiales. (W.R. "plazo de pertenencia")

- b) Cuando el club que lo tiene registrado no presentare en su Unión equipo de la categoría que por edad o actuación habitual correspondiere al Jugador.
- c) Cuando el club que lo tiene registrado pierda su afiliación ante una Unión.
- d) Cuando el club que lo tiene registrado hubiere inscripto equipos para un torneo obligatorio y quede eliminado de la competencia que participa por falta de presentación, por causas no imputables a los jugadores. En este caso, los jugadores quedan comprendidos en la situación prevista en el inciso b) del presente artículo.

Art. 15º: Los pases internacionales serán otorgados con la salvedad expresa que los jugadores a quienes se les haya concedido, quedarán a disposición de la UAR para integrar sus equipos representativos, con por lo menos cinco (5) días de anticipación a la competencia objeto de la convocatoria, siempre que se trate de competencias organizadas o que requieran autorización del W.R., no pudiendo el club o unión de destino prohibirle la participación por ninguna causa. La UAR hará constar esta circunstancia en el texto del pase y en su caso hará incluir una cláusula reproduciendo esta disposición en el contrato que ligue al jugador con la entidad destinataria del pase.

Art. 16º: Previo a la concesión del pase a instituciones del exterior, éstas deberán certificar por escrito que la participación del jugador en los equipos representativos de la UAR, por causa de las convocatorias que ésta efectúe para tomar parte en competencias organizadas o que requieran autorización del W.R., no podrán ser causa de multa, ni descuento de salarios, viáticos, premios u honorarios que tenga pactados con el jugador. La UAR a su vez tomará a su cargo un seguro por lesiones que pueda sufrir el jugador mientras se encuentre a su disposición.

Art. 17º: El jugador que solicite su pase internacional, previamente deberá requerir conformidad a su club de origen, sin perjuicio de las restantes formalidades a las que hubiere lugar. Esta tramitación deberá estar visada por su unión de origen, la que informará además, si existen sanciones sobre el jugador. A su regreso del exterior, el jugador seguirá perteneciendo a su club de origen, excepto que hayan transcurrido más de tres años desde que el jugador solicitó su pase.

Art. 18º: Sólo en caso de haber requerido autorización previa a su club, el jugador que ha vuelto a su club de origen estará habilitado para solicitar un nuevo pase en los términos y condiciones establecidos en el presente.

Art. 19º: Si un jugador jugó en el exterior sin la autorización de su club de origen, a su regreso del exterior seguirá vinculado a ese mismo club y su situación será equiparada, sólo a los efectos disciplinarios, a la de un jugador que jugó en el extranjero sin pase.

Art. 20º: El jugador no puede desistir de su pedido de pase una vez concedido éste. En caso que el pase sea denegado, puede solicitar la devolución del

arancel que hubiese depositado, siempre que lo haga dentro de los treinta (30) días de la notificación de su rechazo.

Art. 21º: El jugador libre según lo regulado en el artículo 15º) del presente, para poder registrarse en otro club, debe solicitar de todos modos ante la Unión el pase correspondiente.

Apartado 3: "Responsabilidad del Jugador"

Art. 22º: La información que un jugador consigne en la solicitud de pase, constituye su declaración jurada y en consecuencia asume la responsabilidad exclusiva por cualquier inexactitud o falsedad en que incurra al redactarla, quedando en tal caso sujeto a la respectiva causa disciplinaria. Si tal situación fuera advertida antes de la concesión del pase, la UAR podrá denegarlo como medida cautelar y hasta que exista resolución firme de la Comisión de Disciplina.

Apartado 4: "Pases de Jugadores Contratados".

Art. 23º: En los pases internacionales, se deberá dejar expresamente establecido si lo es en condición de jugador contratado. Se entenderá la calidad del jugador contratado cuando éste perciba en contraprestación por la práctica oficial del rugby para un club o unión del exterior, cualquier tipo de remuneración y/o compensación. Cuando el pase solicitado sea para un jugador en condición de contratado se deberá acompañar el contrato como condición previa para su autorización. **En ningún caso se admitirá la contratación a título oneroso cuando se trate de pases nacionales.**

Apartado 5: "Derechos de Formación"

Art. 24º: En los casos a que se refiere el artículo precedente, el club contratante deberá abonar a la UAR el precio que se estipule en concepto de "Derechos de Formación" en un todo de acuerdo con lo dispuesto en el "Anexo I" de este Reglamento. La UAR distribuirá dichos ingresos, también conforme a lo allí estipulado.-

Apartado 6: "Aranceles"

Art. 25º: Cada Unión afiliada a la UAR tiene facultades para aplicar aranceles y fijar su monto sobre los pases que conceda. En el caso de los pases internacionales, la aplicación de aranceles, cuyo importe máximo será fijado por la UAR de forma anual, el monto para cada categoría, los criterios de distribución y sus respectivas vigencias, deberán ser comunicados con anterioridad a su puesta en vigencia a la UAR...

Art. 26º: Con carácter previo a la concesión del pase por parte de la UAR, deberán estar depositados los importes del arancel correspondiente. Los pases de jugadores menores de 15 años no pagarán aranceles

Art. 27º: En caso de negativa de la solicitud de pase a un jugador por parte de una Unión provincial, podrá recurrir en grado de apelación ante el C.D. de la

UAR. Cualquier divergencia en la interpretación o aplicación de este reglamento, será resuelta por el Consejo Directivo de la UAR.

Capítulo III: “Pases temporarios”.

Apartado 1: “Tramitación”.

Art. 28º: El jugador que solicite su pase internacional o interuniones temporario, por el tiempo convenido de acuerdo a esta reglamentación, deberá cumplimentar los siguientes requisitos:

a) Presentar a la autoridad de aplicación, al solicitar el pase, conformidad del club que los tiene registrados para otorgar el pase temporario, con el reintegro automático luego de transcurrido el tiempo estipulado para el mismo, por escrito y por triplicado.

b) Presentar a la autoridad de aplicación al solicitar el pase, conformidad por escrito del club donde pasa a militar, de que acepta el reintegro automático del jugador al club cedente, al vencer el plazo estipulado en el pase.

La autoridad de aplicación enviará los originales y duplicados de la autorización y conformidad respectiva a la Unión local.

Apartado 2: “Duración”.

Art. 29º: Los pases temporarios no podrán tener una duración mayor a la temporada oficial del país o unión solicitante, debiendo comunicar a la unión receptora la iniciación y finalización de los torneos en los cuales participará el club o unión solicitante.

Apartado 3: “Prohibiciones”.

Art. 30º: La UAR no reconocerá acuerdos realizados entre un jugador a quien se le concedió un pase temporario y el club en que milite, que violen los términos en que el pase fue otorgado.

Art. 31º: El club de origen puede reservarse el derecho de utilizar el jugador objeto de la transferencia temporaria para la competencia local, siempre que no afecte la participación del jugador en el evento objeto de la transferencia temporaria, debiendo registrar esta condición en el formulario de pase, En este caso el club de origen no podrá utilizar al jugador como mínimo dentro de las setenta y dos (72) horas posteriores previas o posteriores al partido de la unión o evento determinado en que participe el club de destino. No se podrá ceder jugadores en forma temporaria dentro de competencias que esté participando el mismo club, si se lo podrá hacer en caso que el club de origen no haya clasificado para la siguiente instancia de una competencia. Se deberá especificar en cada pase, la autorización temporaria a que cada competencia abarca.

Art. 32º: Queda expresamente prohibido cobro alguno por pases de jugadores o realizar contratos a título oneroso con los jugadores.

Capítulo IV: “Registro”.

Art. 33°: Quienes participen en la contratación y/o gestión de pases de jugadores locales al exterior serán considerados personas que realizan contrataciones con la UAR. La UAR llevará un Registro de las personas habilitadas a esos efectos. No podrán inscribirse en este registro los dirigentes de rugby cualquiera sea su nivel de actuación, los jugadores, entrenadores y referees en actividad; los que se encuentren cumpliendo sanciones deportivas mientras dure la misma y quienes mantengan relación de dependencia con la UAR.-

Art. 34°: Ninguna entidad afiliada o invitada a la Unión Argentina de Rugby, directa o indirectamente, podrá habilitar en ningún carácter a un jugador que haya jugado en el extranjero, hasta tanto reciba la debida autorización de aquella.

Capítulo V: “Situaciones no previstas”.

Art. 35°: Cualquier situación no prevista en el presente reglamento de pases será resuelta por el Consejo Directivo de la URMDP y/o de la UAR.

ANEXO II

Reglamento de Competencia para Categorías Promocionales

Art. 1º: Las categorías promocionales se crean con el objetivo de generar desarrollo, buscando un ámbito de competencia adecuado para clubes que por cantidad de jugadores no lleguen a presentar dos planteles en línea competitiva, o estén compuestos por jugadores con poca experiencia en el juego.

La incorporación de un torneo de categoría promocional se realizara siempre y cuando existan al menos 4 clubes inscriptos.

Art. 2º: Para poder inscribir un equipo en categoría promocional un club deberá contar: o bien con un equipo inscripto en categoría campeonato, o no llegar a tener fichados al momento del cierre de la inscripción al menos 12 jugadores genuinos de la categoría.

Art. 3º: Los equipos deberán mantener en cancha como mínimo durante todo el desarrollo del partido como mínimo 9 jugadores genuinos de la categoría.

Art. 4º: En las categorías promocionales, los jugadores de la categoría inmediata inferior, podrán participar de los partidos, siguiendo las reglas dictadas en el reglamento de competencia, sin que se aplique los criterios de clasificación de jugadores. Todos los jugadores que estén debidamente habilitados, que jueguen en la categoría promocional podrán jugar la misma en la categoría competitiva, siempre y cuando no hayan sido sancionados.

Art. 5º: El caso de jugadores de Menores de 14 que sean invitados a participar en el torneo promocional de M15, los mismos deberán tener Apto Medico, pero podrán jugar con su seguro de infantiles, sin que esto les permita jugar en menores de 15 categoría campeonato, para lo cual si deberán tener además del apto Medico el seguro correspondiente.

Para todas las demás categorías, un jugador de la categoría deberá contar con Apto y seguro tal como indica el reglamento de competencia.

Art. 6º: La duración de los tiempos y reglas del partido serán la de la categoría, pudiendo cualquiera de los equipos participantes, previa o durante el desarrollo del mismo, mediante comunicación del encargado con el árbitro, solicitar cambios ya sea en la duración de los tiempos, como en la forma de disputa de las formaciones fijas, como el scrum, o el line.

Art. 7º: La inscripción de un equipo en un torneo de categoría promocional, conlleva las mismas obligaciones, que un equipo inscripto en categoría competitiva, en lo referente a disciplina, y/o sanciones por WO.

ANEXO III

GUÍA DE SEGURIDAD WORLD RUGBY PARA TORMENTAS ELÉCTRICAS

En cualquier nivel de Rugby, desde la base hasta el rugby de elite, comprender los peligros de los rayos eléctricos durante tormentas eléctricas y tomar las precauciones adecuadas, ayudará a minimizar los incidentes de la caída de los mismos. Las acciones que se deben tomar, cuando hay una amenaza de tormenta eléctrica, dependerá de la nivel de información de que disponen los organizadores del evento/competición o los oficiales de partido.

Los siguientes pasos deben ser incorporados en cualquier guía al respecto

1. Datos en tiempo real: en circunstancias en las que se dispone de datos en tiempo real por parte de los servicios meteorológicos locales junto con el asesoramiento de un experto, los mismos se deben utilizar para ayudar en la decisión acerca de si se debe permitir que el evento / partido comience, continúe o se de por finalizado.

2. Es vital la determinación de una cadena de mando que identifique claramente a la persona con la responsabilidad para detener el evento, ya sea en forma temporal o indefinida o para evacuar el lugar. Asimismo, debe asegurarse que esta persona esté familiarizada con los protocolos locales y tenga información precisa y actualizada.

3. Antes de cualquier evento se debe establecer comunicación con los servicios meteorológicos locales y luego realizar el seguimiento de las alertas meteorológicas. Cuando un rayo cae dentro de un radio de 10 kilómetros del lugar donde se realiza la actividad, se recomienda que los jugadores sean retirados del terreno de juego. La velocidad del sonido a través del aire es de aproximadamente 321 metros por segundo, por lo que por cada 5 segundos de tiempo entre el relámpago y el trueno asociado, se puede calcular que el lugar de caída del rayo se encuentra a 1,5 km. La distancia aproximada de caída de un rayo se puede calcular contando el tiempo entre los dos eventos y dividirlo por 5. Permanecer a más de 10 kilómetros del lugar de caída de un rayo, es la distancia segura recomendada en una tormenta eléctrica.

Para eventos en lugares donde no están disponibles los datos en tiempo real de los servicios meteorológicos locales, se debe utilizar la regla del 30/30 para garantizar la seguridad de los participantes y espectadores:

- Se debe buscar refugio cuando haya 30 segundos o menos entre el flash y el trueno asociado.
- Las tormentas tienen una tendencia a revertir su curso y volver sobre un área sobre la que han pasado. Las recomendaciones establecen que se debe considerar volver al campo de juego tras esperar un mínimo de 30 minutos después del último rayo o trueno visto u oído.

Por ejemplo, si se observa la caída de un rayo a las 12:03 y se escucha el trueno 28 segundos después quiere decir que ese rayo cayó a 9 km (321 metros por segundo x 28 segundos = 8988 mts.), por lo que hay que mover inmediatamente a los jugadores y público a un lugar seguro. Si la tormenta continúa y el último rayo o trueno fue visto u oído a las 12:18, recién se puede volver cuando pasen 30 minutos desde el último rayo o trueno, o sea, a las 12:48.

La recomendación de los 10 km puede modificarse de acuerdo a la topografía de la zona. Por ejemplo, aumentar esta distancia en áreas abiertas descampadas o disminuirla si la tormenta está en el otro lado de una montaña.

Se consideran lugares seguros:

- Los grandes edificios (con cableado permanente y plomería para proporcionar vías seguras para funcionar como descarga a tierra);
- Vehículos de metal totalmente cerrados que estén en contacto con la tierra (como autobuses) para orientar la corriente alrededor de los ocupantes.

Se consideran lugares inseguros:

- Espacios abiertos, especialmente cuando un gran número de personas están demasiado juntas;
- Proximidad a grandes estructuras o árboles;
- Estructuras pequeñas y refugios, especialmente estructuras de metal;
- Bajo un árbol o un pequeño grupo de árboles;
- Cerca de una gran masa de agua;
- En áreas abiertas;
- Cerca de torres de antenas;
- Debajo de cualquier cosa que aumente la estatura de una persona (sombrillas, paraguas, etc);
- El uso de cualquier tipo de teléfono.

Para los espectadores, se deben seguir los protocolos de seguridad individuales del estadio en caso de riesgo de rayos.

Para los eventos que no tienen lugar en un estadio, se deben seguir los mismos protocolos que los de los jugadores.

ANEXO IV

CONMOCION CEREBRAL – GUIA DE LA WORLD RUGBY

En línea a adoptar las guías de World Rugby, esta Unión incluye dentro de la reglamentación del RCO de la URMDP la ***obligación para los Médicos Responsables designados por clubes participantes y que se encuentren en la tarjeta oficial del partido, de retirar del campo de juego a cualquier jugador del que se presuma haya sufrido una conmoción cerebral.***

La conmoción cerebral es una lesión cerebral.

- Todas las conmociones cerebrales son graves.
- Las conmociones cerebrales pueden ocurrir sin pérdida del conocimiento.
- Todos los deportistas que después de una lesión en la cabeza tengan algún síntoma deben ser retirados del partido o entrenamiento y no deben retornar a la actividad hasta que todos los síntomas hayan desaparecido.
- Específicamente, el retorno al juego el mismo día de la conmoción cerebral está prohibido.
- Identifique y retire para ayudar a impedir agravamiento de lesiones e inclusive la muerte.
- La conmoción cerebral puede ser fatal.
- La recuperación de la mayoría de las conmociones cerebrales se produce con reposo físico y mental.

La conmoción cerebral es una lesión traumática en el cerebro resultante en una alteración de la función cerebral. La conmoción cerebral tiene muchos síntomas, siendo los más comunes el dolor de cabeza, mareo, desórdenes de memoria o problemas de equilibrio.

La pérdida del conocimiento, después de haber sido noqueado, ocurre en menos del 10% de las conmociones cerebrales. La pérdida del conocimiento no es un requerimiento para diagnosticar una conmoción cerebral.

La conmoción cerebral puede ser causada por un golpe directo en la cabeza, pero también puede ocurrir cuando se golpee otras partes del cuerpo y esto resulte en un rápido movimiento de la cabeza, por ejemplo, lesiones de tipo latigazo cervical.

Si alguno de los signos o síntomas que siguen están presentes después de un traumatismo que implique un impacto en la cabeza o cuello,, se debe sospechar que el jugador tiene una conmoción cerebral y se lo debe retirar inmediatamente del partido o del entrenamiento.

La presencia de uno o más de los signos y síntomas que siguen pueden sugerir una conmoción cerebral:

- Dolor de cabeza
- Mareos
- Obnubilación mental, confusión, o sensación de ralentización
- Problemas visuales
- Náuseas o vómitos
- Fatiga
- Somnolencia /sensación de “estar en la niebla“/ dificultad para concentrarse
- “Presión en la cabeza”

- Sensibilidad a la luz o al ruido

La falta de contestación correcta de cualquiera de estas preguntas puede sugerir una conmoción cerebral:

- “¿En qué cancha estamos hoy?”
- “¿En qué tiempo del partido estamos ahora?”
- “¿Quién fue el último en marcar puntos en este partido?”
- “¿Contra qué equipo jugaron la semana pasada/el último partido?”
- “¿Ganaron el último partido?”

Asimismo, se recomienda a entrenadores, managers y jugadores leer el documento:
<http://playerwelfare.worldrugby.org/?documentid=133>

Y a los profesionales médicos de cada club realizar el curso online en:
<http://playerwelfare.worldrugby.org/?documentid=module&module=22>