

REGLAMENTO DEL CAMPEONATO ARGENTINO DE MAYORES 2017 ZONA ASCENSO A

El citado campeonato se regirá por las disposiciones del Reglamento General de Competencias aprobado por el HCD de la UAR, edición 2004, y en todo aquello no contemplado por las siguientes normas. En caso de controversia se aplicarán las más específicas del presente reglamento particular.

Artículo 1º: Participantes y Forma de Disputa

1.1. Participarán de la Zona Ascenso A las seis (6) Uniones ubicadas del 7º al 12º según la Clasificación en el Campeonato Argentino de Mayores 2016, según el Programa que se acompaña. El sistema de competencias será todos contra todos, a una sola rueda.

1.2. Finalizada las cinco primeras fechas el equipo que haya obtenido la mayor cantidad de puntos o, en caso de empate en puntos, resulte de la aplicación del Artículo 4.3 disputará un partido con el peor clasificado en la Zona Campeonato. El ganador de ese partido jugará como sexto en la zona Campeonato de la próxima edición y el perdedor como séptimo en la zona Ascenso A. La condición de local de este partido será determinada por sorteo.

1.3. Finalizada las cinco primeras fechas el equipo que haya obtenido la menor cantidad de puntos o, en caso de empate en puntos, resulte de la aplicación del Artículo 4.3 disputará un partido con el mejor clasificado en la Zona Ascenso B. El ganador de ese partido jugará como décimo segundo en la zona Ascenso A de la próxima edición y el perdedor como décimo tercero en la zona Ascenso B. La condición de local de este partido será determinada por sorteo.

1.4. Al finalizar el Campeonato los equipos serán clasificados del 7º al 12º según la cantidad de puntos obtenidos en disputa de acuerdo al Artículo 4º, considerándose 7º el perdedor del partido indicado en 1.2. y 12º el ganador del partido indicado en 1.3. En caso de empate en puntos será de aplicación el Artículo 4.3 del presente Reglamento.

Artículo 2º: Condición de Local, fechas y horarios

2.1. La condición de local, el orden de los partidos y las fechas de disputa serán los establecidos en el Programa que se adjunta al presente. La UAR podrá modificar día y horario de comienzo de partido para lo que comunicará dicho cambio cuatro días antes del encuentro.

2.2. El horario para el inicio de los partidos será el de las 16:30 hs., salvo aquellos partidos televisados, en los que el horario será fijado de común acuerdo con la empresa que transmite el partido lo que la UAR comunicará a los participantes cuatro días antes de la fecha fijada. Cada Unión deberá informar si tiene cancha con iluminación en caso de que sea requerido por la UAR para ser televisado en horario nocturno.

2.3. La Unión local deberá informar en forma fehaciente a la Unión visitante la sede del partido diez días antes de la fecha fijada para el comienzo del Campeonato. En caso de incumplimiento de esta norma y de no poder el equipo visitante realizar contratación por los importes fijados, la Unión local deberá hacerse cargo de la diferencia de costos que pudiera haber y, en caso de no hacerlo, se le considerará como no presentado al partido.

2.4. En caso de que las Uniones decidan por mutuo acuerdo modificar el día u horario de alguno de los partidos deberán solicitar autorización a la UAR con al menos 7 días de anticipación a la fecha original del partido.

2.5. En caso de tormenta eléctrica será de aplicación lo dispuesto en el Anexo 5 del presente Reglamento, siendo la autoridad de aplicación el Director de Partido y, en caso que no pudiera hacerlo, el Réferi designado, siendo de aplicación el Artículo 2.5.

2.6. En caso que un partido no pueda jugarse o habiéndose iniciado no pueda finalizar en el día determinado porque el réferi así lo informara, las Uniones podrán decidir en forma inmediata y de mutuo acuerdo lugar, fecha y horario en que se jugará o continuará el partido debiendo informarlo a la UAR antes de las 10 hs. del lunes siguiente, a la fecha en que debería haberse jugado o finalizado el partido. La fecha acordada deberá ser fijada para antes de la fecha fijada para el próximo partido de los equipos intervinientes.

2.7. Sin perjuicio del acuerdo indicado en 2.6 o de no contar con esa información la UAR determinará sobre la resolución del partido, pudiendo

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

Artículo 3º: Televisión y aspectos comerciales

3.1. En los partidos televisados las canchas deberán estar libres de cualquier publicidad (incluyendo, sin limitación, carteles, cubre palos, banderines, campo de juego, pintura en campo de juego, paneles a utilizarse en conferencias de prensa o en ceremonias de entrega de premios), de modo tal que pueda colocarse en ella la publicidad que disponga la UAR. Podrán las Uniones locales o clubes locales colocar publicidad estática adicional únicamente en caso de contar con autorización previa, expresa y escrita de la UAR, la cual deberá haber sido requerida con una antelación mínima de tres (3) días hábiles, sin que el mero cumplimiento de ese plazo implique necesariamente la concesión del permiso. Cada Unión o club local será responsable de contratar personal de seguridad a fin de evitar no sólo la ocurrencia de accidentes, sino también de evitar que el público oculte total o parcialmente la publicidad estática dispuesta por la UAR.

3.2. A los efectos de la inclusión de publicidad y de todas las acciones promocionales, tanto dentro de la cancha (el césped debe quedar libre de publicidad) como en sus instalaciones aledañas, por parte de las Uniones y/o clubes locales en los partidos indicados en 3.1., queda entendido que en ningún caso tal publicidad podrá incluir marcas o productos de auspiciantes que sean competidores de los auspiciantes de la UAR.

3.3. En todos los partidos del torneo:

1. Solo se permitirá el acceso de las cámaras de la firma a quien la UAR indique y haya concedido los derechos audiovisuales correspondientes;

2. Se deberá tener en cuenta que este torneo es “Copa Personal”, quien deberá poder gozar de los derechos correspondientes a dicho carácter; y
3. Deberá jugarse con la pelota oficial que disponga la UAR. Cualquier excepción a esta regla deberá ser autorizada en forma previa, expresa y escrita por la UAR.

3.4. En los partidos indicados en 3.1. las bebidas de cualquier tipo (isotónicas o deportivas, aguas y/o gaseosas) que consuman los equipos deberán ser las que disponga la UAR, provistas por el auspiciante (y en el supuesto que el auspiciante no provea las bebidas, se deberá consensuar con la UAR una alternativa en relación a las bebidas a ser consumidas por los equipos). Cualquier excepción a esta regla deberá ser autorizada en forma previa, expresa y escrita por la UAR.

3.5. En caso de incumplimiento de cualquiera de las condiciones mencionadas en los párrafos precedentes, la Unión actuante como local en la cancha donde se haya configurado el incumplimiento será factible de la sanción disciplinaria que la UAR considere corresponda. Además de ello deberá resarcir a la UAR con el pago de la pérdida que ésta sufriera por cualquier reclamo de sus sponsors basado en el incumplimiento publicitario, motivado en la inobservancia de este reglamento.

Artículo 4º: Puntos de Partido: Puntuación y desempates

4.1. Cada partido en la fase clasificatoria adjudicará la siguiente cantidad de puntos: cuatro (4) puntos por partido ganado, dos (2) por partido empatado y cero (0) por partido perdido.

4.2. Se otorgará un punto extra al equipo ganador que durante el partido obtenga una diferencia de tres tries anotados respecto a los marcados por su rival. También se otorgará un punto extra al equipo que pierda por una diferencia de siete puntos o menos.

4.3 Si por algún motivo fuera necesario desempatar cualquier puesto en la tabla de posiciones general o de las zonas, se aplicarán en forma sucesiva y excluyente las siguientes normas:

- a) Se tomará en cuenta **los puntos obtenidos** en el mismo Campeonato, sólo en el o los partidos jugados entre sí por los equipos igualados. Los puntos a sumar son los indicados en 4.1 y 4.2
- b) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de **los tries obtenidos** por cada equipo igualado, incluyendo try penal, en todo el campeonato, aunque no se tendrán en cuenta los tries obtenidos por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos haya recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;
- c) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de **los drops obtenidos** por cada equipo igualado, en todo el campeonato, aunque no se tendrán en cuenta los drops obtenidos por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos haya recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;

- d) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **penales convertidos** por cada equipo igualado, en todo el campeonato, aunque no se tendrán en cuenta los penales convertidos por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos haya recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;
- e) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de las **conversiones anotadas** por cada equipo igualado, incluyendo la conversión concedida por try penal aunque no se haya pateado, en todo el campeonato, aunque no se tendrán en cuenta las conversiones anotadas por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos haya recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común.
- f) De continuar el empate se tomará en cuenta la **diferencia** existente entre el total de tantos a favor y el total de tantos en contra, de todo el campeonato.
- g) Si continuara el empate, se tomarán en cuenta los **antecedentes disciplinarios** registrados durante el Campeonato 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, cualquiera sea su causa. En todos los casos la falta de registro en la UAR o la inclusión en los Torneos que la UAR organice de jugadores no fichados o informados en los listados de buena fe que esta exige para sus competencias implica una falta disciplinaria que resuelve en favor del equipo no infractor las situaciones de "empate" que fija este reglamento.-
- h) Si a pesar de la aplicación de todos los sistemas anteriormente previstos subsistiera el empate, el HCD de la U.A.R. decidirá la norma a aplicar para la definición del puesto igualado, previo dictamen de la Comisión de Competencia.

4.4. Si un equipo no se presentara a jugar un partido, su oponente obtendrá 4 puntos al solo efecto de determinar la clasificación general. No se considerarán ninguno de los partidos jugados y/o programados con ese equipo que no se presentara, tanto en lo que refiere al resultado, cualquiera fuese, como a todas las normas indicadas en 4.3

4.5. En la disputa de partidos eliminatorios, como el indicado en 1.4, si al finalizar el partido los equipos estuvieran empatados, se adicionarán dos tiempos completos de diez (10) minutos, alternando la posición del campo de juego tal como se venía efectuando durante el partido, en cada tiempo que se adicione, siendo ganador el que consiga mayor cantidad de puntos al finalizar ambos tiempos adicionados.

4.6 De persistir el empate transcurridos los dos tiempos adicionales de diez minutos se declarará ganador al equipo que en el siguiente orden y sucesivamente, en ese partido:

1. Hubiera marcado más tries,
2. Hubiera convertido más drops,
3. Hubiera convertido más penales,
4. Hubiera anotado más conversiones,
5. Hubiera tenido menos tarjetas rojas,
6. Hubiera tenido menos tarjetas amarillas,
7. Hubiera anotado el primer try,
8. Hubiera anotado el primer drop,
9. Hubiera convertido el primer penal,

4.7 Si habiéndose aplicado el artículo 4.6 continuara el empate, cada uno de los equipos pateará cinco drops. Cada uno será ejecutado por un jugador diferente elegido por el capitán entre los jugadores que disputaron el partido e informados al réferi previamente a iniciar la serie. Los drops serán pateados por ambos equipos hacia los mismos palos, que determinará el réferi, alternadamente cada equipo siendo el primero desde la intersección de la línea de 22 más cercana con la línea de 5 a la izquierda del ataque, el segundo desde la intersección de la misma línea de 22 con la de 15 a la izquierda del ataque, el tercero desde la intersección de la misma línea de 22 con la línea de 5 a la derecha del ataque, el cuarto desde la intersección de la misma línea de 22 con la de 15 a la derecha del ataque y el quinto desde el centro de la misma línea de 22 . Será declarado ganador el equipo que haya marcado más drops en la serie de cinco. De persistir el empate continuarán pateando penales alternadamente el resto de los jugadores que participaron del partido, en el orden que el capitán indique, determinando el lugar la misma sucesión, hasta que se produzca la primera diferencia de puntos.

4.8 Si en la definición indicada en 4.7 participaron todos los jugadores que finalizaron el partido, se reiniciará la nómina de jugadores en el mismo orden establecido anteriormente. Ningún jugador que haya finalizado el partido según lo dispuesto en 4.5 podrá ser excusado de participar en la definición indicada en 4.7.

Artículo 5º: Incumplimientos

5.1. La Unión que no presente su equipo para jugar un partido programado no sólo quedará automáticamente eliminada del torneo, sino que podrá perder el derecho de participar en el Torneo del año siguiente. Además podrá recibir otras sanciones previstas en el Reglamento General de Competencias de la UAR.

Artículo 6º: Distribución de gastos

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

- a) Las Uniones que actúen como locales están obligadas a abonar los gastos de tercer tiempo.
- b) Las Uniones participantes, toda vez que les toque ser visitantes, contratarán el medio de transporte, hotel y comidas, en el medio, lugar y condiciones que deseen.
- c) La UAR abonará a las uniones correspondientes indicadas en b), para asistir con los gastos de traslados el importe que resulte de multiplicar el total de kilómetros a recorrer desde la sede de la Unión visitante hasta la sede de la Unión local, según Ruta0.com, ida y vuelta por transporte terrestre, por treinta y ocho pesos argentinos (\$38).
- d) La UAR abonará a las uniones correspondientes, veinte y seis mil pesos (\$26.000) por cada estadía en que cada una compita en carácter de visitante.
- e) Asimismo la UAR correrá con los gastos de traslados, alojamiento y comidas, del réferi, réferis asistentes (en caso de ser designados por la UAR), TMO, evaluador y director de partido designados.
- f) La Unión que hace las veces de local, deberá filmar a su cargo el total del partido, entregando a la UAR copia de la filmación antes de cumplidas las 72 horas de finalizada su intervención en torneo. Para su presentación, deberán comunicarse con Javier Mancuso (javier.mancuso@uar.com.ar).

6.2. Las delegaciones estarán compuestas por veintisiete (27) personas, de las cuales necesariamente una deberá ser médico o persona acreditada en el Curso de Primeros Auxilios Nivel I de World Rugby.

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

Artículo 7º: Lista de buena fe

7.1. Setenta y dos horas antes de iniciarse el Campeonato, las Uniones deberán presentar una lista de treinta y siete (37) jugadores que los representarán.

7.2. Esa lista será confeccionada con el Sistema electrónico determinado por la UAR, denominado BDUar.

7.3. Únicamente podrá ser reemplazado un jugador de esa lista por lesión o enfermedad que lo deje afuera del campeonato. En caso que una Unión deba reemplazar un jugador por lesión deberá comunicarlo a la UAR acompañando la documentación que certifique la lesión, a nicolas.biapalombo@uar.com.ar copia a marcelo.saco@uar.com.ar. La UAR informará lo resuelto al respecto en un plazo de 48 hs. por el mismo medio.

7.4. Si la UAR lo considera necesario podrá solicitar la presencia del jugador lesionado para su revisión. Esta medida será comunicada a la Unión en el plazo indicado en 7.3 prorrogándose el plazo de 48 hs. para comunicar la resolución a partir del momento de la revisión. El lugar que indique la UAR para su revisión deberá ser en la ciudad del domicilio de la Unión.

7.5. De los treinta y siete jugadores que conforman la lista indicada en 7.1, ocho (8) de ellos deben ser indicados como aptos para jugar en la primera línea, debiendo cubrirse con por lo menos dos de ellos cada uno de los tres puestos. Los jugadores que participen de la primera línea deberán estar acreditados como tales según la normativa especificada en el Anexo 3. Además de lo indicado en 7.3 y 7.4 respecto al reemplazo de jugadores por lesión, si alguno de estos jugadores indicados como aptos para jugar de primera línea se viera imposibilitado de hacerlo, la Unión podrá solicitar su reemplazo de la lista para lo que deberá comunicarlo a la UAR a nicolas.biapalombo@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar indicando los motivos que ameritan su reemplazo. La UAR informará lo resuelto al respecto en un plazo de 48 hs. por el mismo medio, esta resolución indicará si, atento a los motivos explicitados, el jugador reemplazado puede volver a integrar la lista.

7.6. El jugador reemplazado de la Lista de Buena Fe, salvo los incluidos en 7.5, no puede volver a formar parte de la misma y, por ende, participar del Campeonato.

7.7. Podrá agregarse a la lista de Buena Fe aquellos jugadores que al momento de iniciarse el Torneo estén afectados a algún Seleccionado Nacional y que mientras se desarrolla este Campeonato finalicen su participación en esos Seleccionados, o incluirse un reemplazo para aquellos jugadores que durante la realización del Campeonato sean convocados a un evento de Selección Nacional, solicitando su inclusión por mail a nicolas.biapalombo@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar.

7.8. Podrán integrar los equipos los jugadores mayores de 18 años que registren fichaje activo en la UAR al momento de iniciarse este Campeonato en la Unión que representan.

7.9. Podrán integrar los equipos representativos de las Uniones los jugadores mayores de 18 años con fichaje activo en la UAR y que, habiéndose formado y jugado oficialmente en las mismas, se encuentren actuando en el momento de la realización del Campeonato en Clubes afiliados a otras Uniones Provinciales. Los jugadores podrán optar por la Unión que deseen representar. Cuando opten por la Unión de origen deberán comunicarlo vía mail a la Unión por la cual juegan, a la Unión por la cual desean jugar y a la UAR a nicolas.biapalombo@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar, con una anticipación de 72 hs. (sin excepción) a la fecha de iniciación del Campeonato. Cumplido este requisito, la Unión para la que jueguen deberá solicitar a la UAR, a los mails indicados, para que el jugador en cuestión sea incluido en la Lista de Buena Fe.

7.10. Si por cualquier motivo se detectara la inclusión indebida de jugador o jugadores, no fichados o registrados en la BDUAR o no referenciados en el Listado de Buena fe exigido para el presente Campeonato, amén de las sanciones disciplinarias propias que correspondan al jugador individual, club, entrenadores, capitanes o responsables de equipos, la participación indebida del jugador podrá determinar la pérdida de cualquier punto que hubiese obtenido su equipo en el partido disputado. La pérdida de puntos no implica que se le otorgan al ocasional rival.

7.11. Ningún jugador podrá representar a más de una Unión durante el desarrollo de esta edición del Campeonato Argentino de Mayores en ninguno de los cuatro niveles, Campeonato, Ascenso A, Ascenso B y Súper 9.

Artículo 8º: Instalaciones

8.1. Los partidos sólo podrán jugarse en canchas habilitadas para campeonatos Regionales de primera división por las Uniones locales. No obstante deberán como mínimo contar en todo el perímetro de las canchas y una distancia no menor de cuatro (4) metros, medidos desde las líneas de "touch" y de dos (2) metros de las líneas de pelota muerta, con un cerco que tendrá como mínimo un (1) metro de altura para evitar el acceso de personas no autorizadas.

8.2. También deberá contar con una zona técnica para cada equipo debidamente marcada según lo indicado en el Anexo 3 y deberán disponer fuera del perímetro de juego un espacio para que staff y jugadores suplentes permanezcan sentados durante el partido y de fácil acceso a la cancha. También deberá proveer un lugar para quien como autoridad del partido haga las veces de Director de Partido y/o Comisionado de Citaciones

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

8.4. Asimismo, la unión local deberá disponer, bajo su responsabilidad, de las medidas de previsión indispensables para atender rápidamente casos de indisposiciones, lesiones, urgencias, etc., a cuyo efecto deberán contar con médico y servicio de ambulancia, para el traslado de eventuales accidentados y botiquín de primeros auxilios en el campo de juego, y en el perímetro del campo de juego con una tabla de inmovilización espinal con

inmovilizadores craneales y bandas de sujeción y collares tipo “philadelfia” y elementos de inmovilización de miembros.

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

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

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

8.8. La UAR proveerá a cada Unión participante de dos (2) pelotas oficiales para ser usadas en los partidos del Campeonato. En caso que alguno de los participantes requiera reemplazar alguna deberá solicitarlo cinco días antes del inicio del partido a la UAR a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar.

8.9. Los partidos se jugarán con pelota oficial marca Gilbert y no se podrá cambiar la pelota durante el partido, salvo que el réferi del partido lo considere necesario. En este caso la nueva pelota deberá ser de la marca oficial del Campeonato, Gilbert, revisada y autorizada por el réferi y que tenga las inscripciones o grabaciones que con publicidad determina la UAR en ellas. Es responsabilidad de la Unión local contar con pelotas de repuesto en las condiciones detalladas. Todas las pelotas que se utilicen no podrán tener inscripciones o grabaciones que signifiquen publicidad salvo las que determina la UAR.

8.10. Las Uniones que hacen las veces de local deberán comunicar diez días antes de la fecha de inicio del Campeonato la sede donde se disputará el partido a la UAR a silvana.lozada@uar.com.ar; pudiendo la UAR determinar el cambio de cancha si ésta no cumple con los requisitos de seguridad, viabilidad de acceso, indicaciones de este reglamento o todo lo concerniente a los aspectos comerciales.

8.11. Las Uniones que hacen las veces de local deberán comunicar a la UAR a silvana.lozada@uar.com.ar diez días antes de la fecha del inicio del Campeonato el lugar donde serán derivados los lesionados en caso que una lesión lo amerite.

8.12. Las Uniones deberán informar quince días antes del inicio del Campeonato la camiseta oficial y pantalón y la camiseta alternativa y pantalón que dispondrán para el presente torneo, enviándole fotografía fondo blanco de la indumentaria; indicándole posteriormente la UAR la que utilizarán para cada partido.

8.13. Cada Unión estará a cargo de las acreditaciones para los partidos del Campeonato que participe como local y cuya sede no haya sido designada por la UAR. La recomendación de la Oficina de Comunicación de la UAR es que los periodistas y fotógrafos que soliciten acreditación, demuestren pertenencia a un medio. El ingreso a esos partidos no asegurará la acreditación a los partidos que estén bajo la logística de la UAR.

8.14. La UAR se reserva el derecho a organizar la logística de los partidos con relación a la prensa, incluyendo el proceso de acreditación bajo los protocolos de la Oficina de

Comunicación de la UAR, en los partidos que considere, debiendo comunicarlo a la Unión que hace las veces de local en un plazo de 72 horas.

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

8.16. Está prohibido el ingreso al campo de juego durante el partido de cámaras que no pertenezcan a la firma a quien la UAR indique, que para el presente torneo es ESPN. Tampoco está permitido el uso de drones y cualquier otro tipo de transmisión que no esté autorizada por la UAR.

Artículo 9º: Planilla de partidos

9.1. La UAR designará un réferi y un director de partido para los partidos del Campeonato, aunque en este último caso podrá delegarlo en la Unión local la que deberá informarlo a la UAR a silvana.lozada@uar.com.ar cuatro días antes del inicio del partido. Asimismo la UAR podrá designar, Réferis Asistentes, Televisión Match Officer (TMO), Controladores de Tiempo, Comisionado de Citaciones y un Oficial Judicial cuando lo considere oportuno o necesario.

9.2. Antes del inicio de cada partido, cada Unión interviniente deberá presentar impresa la lista de veintitrés (23) jugadores que lo representará, al Réferi del partido. Esta lista se imprime desde la BDUAR, con jugadores incluidos en la Lista de Buena Fe indicada en el Artículo 7, según el instructivo oportunamente circulado.

9.3. Antes de iniciarse el partido el réferi deberá corroborar que ambas planillas están impresas debidamente, y consignar los datos del o los médicos intervinientes.

9.4. Si un equipo no presentara la tarjeta impresa por el sistema BDUAR, deberá completarla manualmente siendo responsable de los datos vertidos, será advertido severamente y factible de sanción en caso que el incumplimiento fuera reiterado. Finalizado el partido deberá la Unión cargar electrónicamente la totalidad de la tarjeta según lo indicado en 9.10.

9.5. Si un jugador incluido en la tarjeta impresa por el sistema BDUAR no pudiera iniciar el partido, como titular o suplente, puede ser reemplazado manualmente en la tarjeta, dándole aviso al réferi antes de iniciarse el partido. En este caso el reemplazo debe ser con un jugador incluido en la Listad de Buena Fe indicada en el Artículo 7º y no afectará el número de cambios permitidos para ese partido. Deberá la Unión indicar tal modificación en el momento de cerrar la tarjeta según lo indicado en 9.10.

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

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

9.8. Todos los jugadores deberán llevar un número bien visible sobre su camiseta y en la espalda, para su individualización, coincidente con lo indicado en el listado de jugadores.

9.9. Luego de jugado un partido, el **réferi designado** será el responsable de cotejar cada una de las tarjetas de los responsables de equipo con la propia y en conformidad de los datos consignados se firmarán los tres ejemplares por las tres personas intervinientes.

9.10. Los responsables de cada equipo deberán cerrar el partido en la BDUAR con los datos que le corresponden a su equipo antes de transcurridas 24 horas de finalizado el partido. En caso que no lo hiciera en el plazo indicado será advertido severamente y factible de sanción si el incumplimiento fuera reiterado y se considerarán aceptados los datos vertidos sin que corresponda reclamo posterior alguno.

9.11 El réferi designado deberá cerrar el partido en la BDUAR con todos los datos consignados el lunes siguiente. En caso que el réferi designado no pueda cerrar el partido porque alguno de los equipos incumpliera lo indicado en 9.10 deberá informar a la UAR en el plazo indicado.

9.12. El réferi designado deberá remitir a la U.A.R. el lunes siguiente, la tarjeta física del partido donde conste la firma de los responsables de cada equipo, de los médicos participantes, detalle de los jugadores que hubieran sido expulsados del campo de juego, con un informe amplio explicando los motivos de la expulsión, y cualquier hecho anormal ocurrido antes, durante y después del desarrollo de los partidos ejecutado por jugadores, público, etc. y que contraría las reglamentaciones vigentes. La misma deberá ser enviada por e-mail a silvana.lozada@uar.com.ar.

9.13. Las Uniones tienen la obligación de enviar a la UAR, el Formulario de Informe Entrenadores (Anexo 7), con la opinión de los Entrenadores sobre la actuación de los réferis en cada partido, siendo factible de sanción aquellas uniones que no cumplieran con esta disposición. El mismo deberá ser enviado por mail a silvana.lozada@uar.com.ar.

Artículo 10º: Sanciones Disciplinarias

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

- a) Aplicará "en general" el Reglamento de Disciplina de la Unión Argentina de Rugby vigente a la fecha de iniciación del Campeonato y en particular respecto de las faltas y sanciones a aplicar, estableciéndose un Procedimiento Sumario que a continuación se detalla, siendo la máxima autoridad y de última instancia el Consejo UAR.
- b) La UAR designará para cada encuentro a disputarse un Director de Partido /Comisionado de citaciones quién será además de la Autoridad máxima de ese evento, el encargado de llevar adelante la Instrucción del procedimiento Disciplinario que más adelante se establece, conjuntamente con el Oficial Judicial si correspondiere.
- c) Tarjetas Amarillas: Para el supuesto de que un jugador sea sancionado durante el Campeonato con dos tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido para participar en el encuentro siguiente. Para el supuesto de que un jugador acumule

durante el Campeonato 4 tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido por todo el Campeonato.

- d) Para el caso de jugadores expulsados u otro tipo de informes que realizare el réferi o el propio Director del Partido y/o el Comisionado de Citaciones se establece un Procedimiento Sumario que estará a cargo de este último y/o del Oficial judicial que se designe, que se instruirá de la siguiente manera:
- a. El réferi designado realizará, concluido el encuentro, un informe detallado de las causas que determinaron la o las expulsiones, determinando en especial situación de juego, proximidad de la jugada y situaciones anteriores y posteriores del partido que podrían haber influido en la misma, como así también la actitud del jugador expulsado una vez comunicada la decisión. El mencionado informe será firmado y entregado al Director del Partido/Comisionado de Citaciones quien deberá recibir el descargo por escrito del jugador/es expulsado/s, procediendo previo a ello a dar lectura del informe arbitral, siempre y cuando no se hubiera designado para ese partido un Oficial Judicial. En este supuesto, el Director de Partido/Comisionado de Citaciones podrá recibir cualquier otra declaración que tenga relación con los hechos informados por el árbitro, quedando pendiente la declaración del expulsado quien lo hará frente al Oficial Judicial que corresponda cuando sea notificado formalmente por este último tanto el jugador como la Unión a la que pertenezca.
 - b. El Director del Partido comunicará al jugador expulsado que deberá enviar a la Unión Argentina de Rugby, a través de la Unión a la que pertenece y dentro de las 72 hs de concluido el encuentro, sus antecedentes disciplinarios que deberán encontrarse agregados al expediente Disciplinario al momento de su tratamiento, caso contrario no se aplicará sanción alguna cualquiera hubiese sido la falta cometida, quedando suspendido interin ello ocurre.
 - c. Concluido este procedimiento el Director del Partido/Comisionado de Citaciones podrá a su criterio ampliar la instrucción y determinar la necesidad de que declaren otras personas que pudieran estar involucradas sea en las expulsiones o en los hechos denunciados por el réferi o por el propio Director.
 - d. Recabados los antecedentes mencionados el Director del Partido/Comisionado de Citaciones, deberá enviar dentro de las 72 horas de finalizado el encuentro la totalidad de los antecedentes por escrito, a la UAR, informando a su vez acerca de todo acto anormal ocurrido antes, durante y después del desarrollo del partido realizado por jugadores, público, etc. y que contraríe las reglamentaciones y disposiciones vigentes. Esta información deberá ser lo suficientemente clara, amplia y explícita, como para no dejar dudas sobre cómo se produjeron los hechos.
 - e. Cuando se hubiere designado un Oficial Judicial éste será quien le reciba declaración al expulsado por el árbitro del partido o al informado por el Director de Partido/Comisionado de Citaciones, previo a dar lectura del informe disciplinario que hubiere motivado su convocatoria por parte del Oficial Judicial. Se admitirá todo tipo de prueba, siendo exclusiva facultad del Oficial Judicial de producir las mismas o descartarlas, siendo tal decisión inapelable.
 - f. El oficial judicial y o la autoridad disciplinaria que corresponda, si se encontrare en condiciones de dictar resolución se expedirá en forma inmediata notificando la resolución al Jugador expulsado y a las Uniones

involucradas, pudiendo ampliar la instrucción con otras medidas cuando lo considere pertinente. En las sanciones en que se encontraren involucrados las Uniones participantes o cuando las sanciones fueren superiores al año se deberán elevar según las disposiciones reglamentarias.

10.2. Las Uniones intervinientes son responsables por el comportamiento de los integrantes de su delegación, tanto en el campo de juego como en los alojamientos y transportes contratados por la UAR, como también por el comportamiento de su público, simpatizantes y socios. La Unión responsable deberá hacer su descargo y, en caso de corresponderle, recibirá la pertinente sanción y deberá pagar los daños ocasionados, bajo apercibimiento de ser excluido de las etapas sucesivas del Campeonato, y de sanciones más gravosas si así lo considerase pertinente la autoridad de aplicación).

Artículo 11º: Réferis Asistentes

11.1. La UAR designará Réferis Asistentes neutrales en la medida de sus posibilidades, notificando éstas designaciones a las uniones previo al inicio de cada partido.

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

11.3. Las Uniones que así lo deseen, en los partidos en los que no se los designe, podrán solicitar a la UAR la designación de réferis asistentes, para lo cual deberán hacerse cargo de todos los gastos que ocasione dicha solicitud (traslados, alojamiento, comidas y viáticos).

Artículo 12º: Anexos y Publicidad del reglamento

12.1 Forman parte del presente Reglamento los Anexos:

- Anexo 1: Fixture
- Anexo 2: Conmoción Cerebral
- Anexo 3: Seguridad
- Anexo 4: Tormenta Eléctrica
- Anexo 5: Acreditación de Primeras Líneas
- Anexo 6: Control Anti Dopaje
- Anexo 7: Zona Técnica
- Anexo 8: Jugadores Juveniles
- Anexo 9: Informe de Entrenadores

Artículo 13º: Control Anti Dopaje

13.1. Durante el Campeonato se podrán realizar controles de dopaje tanto en competencia como fuera de ella.

Artículo 14º: Solución de controversias

14.1. Cualquier cuestión que se suscite durante la realización del Campeonato, no prevista o no contemplada por el presente Reglamento, será resuelta por el Consejo Directivo de la UAR previa recomendación de la Comisión de Competencias.

Artículo 15º: Responsabilidad por daños y perjuicios

15.1. Ante la denuncia de daños, disturbios o cualquier otro hecho irregular o que altere el orden a bordo de los transportes o en lugares de alojamiento, contratados o no por la UAR, se presumirá, salvo prueba por escrito en contrario emanada de los responsables de dichos servicios, la responsabilidad de la unión que los haya utilizado. A tal fin, requeridas las explicaciones del caso por la UAR la unión responsable deberá hacer su descargo y en caso de no ajustarse el mismo a los términos que antecede deberá pagar los daños ocasionados, bajo apercibimiento de ser excluida de las etapas sucesivas del torneo.

ANEXO 1

FIXTURE

4 de Noviembre			
ASCENSO A	Nordeste	Uruguay	
	Enterrriana	Mar del Plata	
	Santafesina	Sur	
11 de Noviembre			
ASCENSO A	Enterrriana	Santafesina	
	Sur	Nordeste	
	Uruguay	Mar del Plata	
18 de Noviembre			
ASCENSO A	Uruguay	Enterrriana	
	Mar del Plata	Sur	
	Nordeste	Santafesina	
25 de Noviembre			
ASCENSO A	Enterrriana	Sur	
	Santafesina	Uruguay	
	Mar del Plata	Nordeste	
2 de Diciembre			
ASCENSO A	Nordeste	Enterrriana	
	Santafesina	Mar del Plata	
	Sur	Uruguay	
16 de Diciembre			
PERMANENCIA	6to Campeonato	1ro. Ascenso A	
	6to Ascenso A	1ro. Ascenso b	
	Local por sorteo		

ANEXO 2

CONMOCION CEREBRAL

En línea a adoptar las guías de World Rugby, esta Unión incluye dentro de la reglamentación del Campeonato 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 confirme o sospeche haya sufrido una conmoción cerebral.

Asimismo, si el árbitro del partido cree o sospecha que un jugador ha sufrido una conmoción cerebral, deberá hacer que el jugador sea retirado del campo de juego (Ley 3.10 de WR). Ese jugador tendrá que dejar el partido, y no volver a jugar en ese día para cumplir con los protocolos de conmoción cerebral (<http://uar.com.ar/wp-content/uploads/2017/04/VUELTA-AL-JUEGO-DESPU%C3%89S-DE-UNA-CONMOCI%C3%93N-CEREBRAL.pdf>)

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>

ANEXO 3

SEGURIDAD

COBERTURA MÉDICA DE PARTIDOS

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

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

El médico tiene que permanecer al costado de la cancha durante todo el desarrollo del partido.

Si no pudiera identificar al médico, el referee puede exigir la presencia del médico y pedirle identificación para comenzar o proseguir el partido.

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

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

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

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

Se sugiere la presencia de médico en los entrenamientos.

FISIOTERAPEUTA

La presencia del fisioterapeuta dentro del perímetro del campo de juego está permitida.

El mismo puede realizar atenciones a los jugadores, tanto dentro como fuera del campo de juego.

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

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

SOCORRISTAS

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

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

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

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

En ningún caso pueden reemplazar al médico.

ELEMENTOS

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

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

INFRAESTRUCTURA MÉDICA

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

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

AMBULANCIAS

Se recomienda a todos los clubes contar de ser posible sea por idiosincrasia del sistema o por cuestiones geográficas, con un servicio de Área Protegida de Ambulancias. Idealmente las canchas deben tener un portón de entrada suficiente para una ambulancia, que conecte la cancha con la calle de acceso a la misma. El mismo no debe estar obstruido o bloqueado por carteles de publicidad ni ningún elemento fijo que impida o ralentice la entrada de la ambulancia al campo de juego.

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

IDENTIFICACION

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

PLAN DE EMERGENCIA

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

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

BOTIQUIN MINIMO PARA EL COSTADO DE LA CANCHA

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

Descartables

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

Equipamiento

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

Si existen posibilidades económicas y hay personal capacitado

Pomada antiséptica
Adrenalina Autoinyectable
Desfibrilador Externo Automático

Teléfonos de emergencia

Ambulancias
Intoxicaciones
Bomberos
Policía

ANEXO 4

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 dé por finalizado.
2. Es vital la determinación de una cadena de mando que identifique claramente a la persona con la responsabilidad para detener el evento, ya sea en forma temporal o indefinida o para evacuar el lugar. Asimismo, debe asegurarse que esta persona esté familiarizada con los protocolos locales y tenga información precisa y actualizada.
3. Antes de cualquier evento se debe establecer comunicación con los servicios meteorológicos locales y luego realizar el seguimiento de las alertas meteorológicas.

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

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

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

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

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

Se consideran lugares seguros:

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

Se consideran lugares inseguros:

- Espacios abiertos, especialmente cuando un gran número de personas están demasiado juntas;
- Proximidad a grandes estructuras o árboles;
- Estructuras pequeñas y refugios, especialmente estructuras de metal;
- Bajo un árbol o un pequeño grupo de árboles;
- Cerca de una gran masa de agua;
- En áreas abiertas;
- 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 5

ACREDITACION DE PRIMERAS LINEAS

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

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

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

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

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

Artículo Cuarto: Cada Unión Provincial recibirá de la UAR la capacitación necesaria a sus encargados de Coaching para el dictado del APL y podrá nombrar los Educadores que considere necesario para dictar el mismo y acreditar.

Artículo Quinto: La Unión Provincial deberá cargar en la Base de Capacitación UAR (BCUar) los datos de aquellos jugadores acreditados.

Artículo Sexto: Ningún jugador podrá jugar como primera línea si no está acreditado como tal. Un jugador está acreditado cuando ha sido registrado en la BC.Uar indicando que ha aprobado el APL.

Artículo Séptimo: La UAR implementará el APL con la modalidad “on line”. Una vez comunicada a las Uniones Provinciales la implementación de esta modalidad, los jugadores podrán acreditarse con la misma.

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

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

Artículo Décimo: La presente Reglamentación tiene plena vigencia a partir del 1 de Febrero del 2017.

ANEXO 6

CONTROL ANTI DOPAJE

Durante el torneo se podrán realizar controles de dopaje de acuerdo a la normativa vigente.

http://keeprugbyclean.worldrugby.org/downloads/Reg21_ES.pdf

Para el Listado de Sustancias Prohibidas referirse a

http://keeprugbyclean.worldrugby.org/downloads/WADA_Prohibited_List_2016_ES.pdf

Los controles de dopaje se realizarán sin anuncio previo en cualquiera de los partidos del torneo, según lo disponga la Autoridad a cargo, a partir de 2016 la ONAD (Organización Nacional Anti Dopaje).

Será responsabilidad de la Unión local proveer al Oficial de Control de Dopaje (OCD) designado por la ONAD de un ámbito físico acorde. El mismo deberá ser un área privada para el control donde no deban ni puedan entrar terceros ajenos al mismo y tendrá que contar mínimamente con escritorio, sillas suficientes, un mingitorio y un lavamanos.

También cada equipo nominará a un delegado que será el responsable de seguir las indicaciones del OCD en cuanto a la selección y notificación de los deportistas, siendo a su vez esta persona la que deberá acompañar a los jugadores al Control.

El Oficial de Control de Dopaje se anunciará con el Director del Partido para informarle que en ese partido se realizarán controles. Juntos notificarán a los responsables de cada equipo y les darán la indicación del momento y lugar donde se realizará el sorteo o se les notificará quienes son los jugadores que tendrán que realizarlo.

Los procedimientos se realizarán según las normativas World Rugby - WADA para recolección y toma de muestras.

Las muestras serán remitidas a un Laboratorio acreditado por la Agencia Mundial Anti Dopaje (WADA) para su análisis.

Dicho laboratorio remitirá los resultados según los Standards Internacionales a la ONAD, quien será en todos los casos quien manejará los resultados analíticos adversos y dará las sanciones de ser aplicables según el Código Mundial Anti Dopaje.

Se recomienda a todos los participantes del Torneo realizar el módulo online de Anti Dopaje de World Rugby: <http://keeprugbyclean.worldrugby.org/?&language=es>.

ANEXO 7

ZONA TÉCNICA

- Deben ser previstas dos zonas técnicas dentro del perímetro de juego, del mismo lado del campo, cada uno a cada lado de la línea de mitad de cancha y fuera del campo de juego; estas zonas técnicas deben estar marcadas en el suelo.
- No están permitidos más de dos personas médicamente entrenadas (solamente doctores certificados o fisioterapeutas) y dos aguateros por equipo, para que operen desde la zona técnica.
- Ninguna otra persona (incluyendo oficiales del equipo o jugadores) está permitida dentro de la zona técnica.
- Una persona médicamente entrenada, autorizada a operar desde la zona técnica, como se menciona en (a), puede estar ubicado en cambio en el otro costado del campo de juego sobre la línea lateral frente a la zona técnica.
- Cuando sea posible, el médico ubicado del otro lado debe permanecer detrás de los carteles publicitarios. El médico ubicado del otro lado puede seguir el juego, pero tiene la obligación de prestar atención a las necesidades y derechos de los jugadores, espectadores, empleados de la empresa de televisación y sponsors.
- El personal médico puede entrar al campo de juego de acuerdo a la ley cada vez que un jugador esté lesionado.
- El agua sólo debe ser llevada al campo de juego durante una interrupción del juego por lesiones en el área de juego y cuando se realiza un try.
- No están permitido el ingreso de los dos aguateros en el área de juego durante penales que se patean a los palos.
- Los aguateros deben permanecer todo el tiempo en la zona técnica salvo cuando entren al área de juego para llevar agua o cuando sólo uno lleve el tee al pateador en un tiro al goal.
- Los jugadores pueden ir a la línea de touch adyacente a la zona técnica para recibir agua.
- Las botellas de agua no deben ser arrojadas al campo de juego.
- Todo el personal autorizado en la zona técnica debe tener alguna marca distintiva, por ej. Una cinta en el brazo o un chaleco.
- El cuarto y/o quinto árbitro si los hubiere, manejarán la zona técnica. Si se trasgrede el protocolo, el episodio se reportará al referee del partido.
- El referee del partido podrá advertir a cualquier trasgresor o a su discreción, expulsarlo/s del perímetro de juego por cualquier falta al protocolo.
- El banco de suplentes y la ubicación de los entrenadores debe estar fuera del perímetro de juego.
- Si los suplentes deben calentar y no hay ningún área fuera del perímetro de juego, pueden hacerlo en el ingoal del oponente pero no deben utilizar pelotas ni ningún otro elemento para ello. Deben utilizar pecheras para diferenciarse de los jugadores.



ANEXO 8

JUGADORES JUVENILES

Considerando

- que World Rugby establece variaciones en el Reglamento de Juego para M-19
- que la mayoría de edad se adquiere a los 18 años con excepción de las cuestiones vinculadas a la seguridad social en que los padres y tutores siguen teniendo responsabilidad con relación a sus hijos hasta los 21 años
- que la categorización del juego por edades es una variante de la competencia entre pares

ésta UAR ratifica que NO se encuentran autorizados para jugar en el Campeonato Argentino de Mayores los jugadores menores de 18 años que por su edad no estén incluidos en la reglamentación y que solo podrá analizarse algún caso sin que signifique autorización alguna, aquel que cumpla con los siguientes documentos:

- Nota de solicitud de excepción de la Unión de Rugby Provincial firmada por Presidente y Secretario. Manifestando que solicita la excepción y la asunción total de las responsabilidades y consecuencias que se pudieren derivar eximiendo expresamente a la UAR de cualquier consecuencia ni responsabilidad derivadas.
- Fotocopia del o los documentos de los jugadores en cuestión.
- Autorizaciones expresa y específica de los respectivos padres (padre y madre) avaladas por la Unión Provincial en la que manifiesten que son absolutamente conscientes del riesgo al que habilitan a exponerse al jugador que autorizan.
- Formulario UAR Apto Médico debidamente cumplimentado. Certificado Médico expedido ad-hoc por el que el facultativo interviniente expresamente manifiesta que el jugador cuya autorización excepcional se tramita se encuentra en condiciones psicofísicas de maduración, desarrollo y contextura suficientes como para soportar sin riesgos extras una competencia con jugadores de la categoría mayor y con las reglas que rigen el juego de dicha categoría.-
- Índice de Torg-Pavlov certificado por médico de cada uno de los involucrados y avalado por la Unión Provincial.
- Antecedentes de los partidos jugados en el corriente año por cada uno de los involucrados indicando fecha, división, club rival, posición en que se desempeñó, minutos jugados.
- Declaración Jurada emitida y suscripta por el Presidente de la Unión local y por su Secretario en la que se declare que el jugador cuya inclusión excepcional se solicita ha sido debidamente entrenado para desempeñarse como pilar derecho, pilar izquierdo o hooker según se la posición del jugador cuya excepción se tramita corresponda.

ANEXO 9

FORMULARIO DE INFORME ENTRENADORES

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

TÉCNICA
SCRUMS (Por favor señale, indicando tiempos de cada scrum, cuándo cree usted que el Referee ha arbitrado correctamente esta área y cuándo ha tenido dificultades para manejarla).
LINEOUTS (Por favor anote las dificultades que el Referee haya experimentado en esta área y las razones por las cuáles usted cree que las tuvo).
MAULS (Por favor indique cualquier formación ilegal de maul que el Referee no haya detectado u otras infracciones que no haya sancionado).
TACKLE / RUCK (Por favor anote su punto de vista sobre cómo el Referee arbitró esta faceta del juego y el tiempo exacto de infracciones que no haya detectado o cuando se haya equivocado, incluyendo infracciones cometidas tanto por el tackleador como por el jugador tackleado o entradas ilegales de cualquier otro jugador).

OFFSIDE

Por favor anote cualquier offside de patadas o juego general que no haya sido correctamente sancionado.

Por favor anote cualquier offside en T/R/M no sancionado. Cómo sintió usted que el Referee arbitró esta área.

CUALQUIER OTRO “NO CUMPLIMIENTO” DURANTE EL PARTIDO.

PENALES

Por favor revise todos los Penales y Free Kicks y precise si el Referee estuvo acertado o no en todos ellos.

REFEREES ASISTENTES

Por favor indique si considera que la actuación de los Referees Asistentes fue correcta e indique si hubo algún incidente donde alguno de ellos haya influido para que el Referee tomara una decisión incorrecta.

COMUNICACIÓN y CONDUCCIÓN

Por favor resuma cómo considera que fue la relación entre el Referee y el Capitán de su equipo.

Por favor resuma cómo cree usted que el Referee controló este partido.

RESUMEN

Cómo cree usted que arbitró el Referee en general y cuáles son las razones por las cuales usted cree eso. Por favor señale las áreas en las que usted cree que el Referee debe mejorar y por qué.

Por favor complete el formulario y envíe por e-mail a silvana.lozada@uar.com.ar dentro de las 48 horas de finalizado el partido.