

## **CAMPEONATO ARGENTINO M16 DESARROLLO 2018**

### **REGLAMENTO**

El citado Torneo se regirá por las disposiciones del Reglamento General de Competencias aprobado por el HCD de la UAR, edición 2018, 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 del Campeonato Argentino M16 de Desarrollo las doce (12) Uniones que al 31 de Agosto del 2018 registren en el BD.UAR la mayor cantidad de fichajes activos de jugadores masculinos en los Clubes denominados en desarrollo, cuya lista fuera circulada por la UAR, nacidos en los años 2002 y 2003 y las cuatro (4) Uniones que a la misma fecha y respecto a los mismos clubes tengan la mejor relación de jugadores juveniles (M15 a M19) respecto al total de fichajes.

**1.2.** Según el programa que se acompaña, los equipos se califican del 1 al 16, según la cantidad de fichajes activos de jugadores masculinos en los clubes de Desarrollo nacidos en el 2002 y 2003, siendo el 1 el que más fichajes tiene y el 16 el que menos. Conformarán una llave donde se determinan ocho partidos, siendo los partidos el 1 vs. 16, el 2 vs. 15, el 3 vs. 14, el 4 vs. 13, el 5 vs. 12, el 6 vs. 11, el 7 vs. 10 y el 8 vs. 9. Estos partidos se denominarán octavos. Los ganadores de los octavos jugarán los cuartos de final para dirimir del 1º al 8º puesto; los perdedores de los octavos jugarán los cuartos de final para dirimir del 9º al 16º puesto.

Los equipos que ganaron octavos y cuartos jugarán semifinales por el primer puesto y los ganadores de estas semifinales jugarán una final por el título y los perdedores lo harán por el 3º puesto.

Los equipos que ganaron octavos y perdieron cuartos jugarán semifinales por el 5º puesto, el que se dirimirá en la final entre los equipos ganadores de estas semifinales mientras que los perdedores lo harán por el 7º puesto.

Los equipos que perdieron octavos y ganaron cuartos jugarán semifinales por el 9º puesto, el que se dirimirá en la final entre los equipos ganadores de estas semifinales, mientras que los perdedores lo harán por el 11º puesto.

Los equipos que perdieron octavos y cuartos, jugarán semifinales por el 13º puesto, el que se dirimirá en la final entre los equipos ganadores de estas semifinales, mientras que los perdedores lo harán por el 15º puesto.

#### **Artículo 2º: Fechas y horarios de los partidos**

**2.1.** Los partidos se disputarán en una misma sede, el orden de los partidos y las fechas de disputa serán los establecidos en el programa que se adjunta al presente. Los partidos serán de cuarenta (40) minutos, dividido en dos (2) tiempos de veinte (20) con un intervalo de cinco (5) minutos.

**2.2.** Los equipos deberán estar dispuestos a entrar al campo de juego cinco (5) minutos antes de la hora fijada habiendo cumplido todos los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

**2.3.** En caso de tormenta eléctrica será de aplicación lo dispuesto en el Anexo respectivo del presente Reglamento, siendo la autoridad de aplicación el Director del Torneo y, en caso que no pudiera hacerlo, el Réferi designado.

**2.4.** En caso que el Torneo no pudiera iniciarse o no pudiera continuar, o habiendo sido suspendido momentáneamente, no hubiera tiempo para jugar la totalidad de los partidos programados porque el réferi o el Director del Torneo así lo informara, el Director del Torneo podrá:

- a) Reordenar el fixture considerando los partidos disputados dándole un nuevo formato que permita determinar los puestos del 1 al 16.
- b) Armar un nuevo fixture, sin considerar los partidos jugados, para determinar los puestos del 1 al 16.
- c) Dar por suspendido el Torneo elevando a la UAR el informe respectivo para que resuelva e, inclusive, programar partidos si las condiciones que derivaron en la suspensión se hayan solucionado o disipado que tendrán carácter amistoso.

**2.5.** Sin perjuicio de lo actuado según lo indicado en 2.4 con el informe elevado por el Director del Torneo, la UAR determinará

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

#### **Artículo 4º: Puntuación y desempates**

**4.1.** Todos los partidos deberán determinar un ganador.

**4.2.** Si finalizado el tiempo Reglamentario el partido estuviera empatado 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.

**4.3.** De persistir el empate aplicado el artículo 4.2, los equipos patearán cinco (5) penales. Cada uno será ejecutado por un jugador diferente elegido por el capitán entre los jugadores que finalizaron el partido e informados al réferi previamente a iniciar la serie. Los penales 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 penales 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.

**4.4** Si en la definición indicada en 4.3 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 podrá ser excusado de participar en la definición indicada.

**4.5.** Si un equipo no se presentara a jugar un partido, su oponente será declarado ganador y quien no se presentara a jugar será considerado perdedor del partido, siendo de aplicación el Artículo 5°.

#### **Artículo 5°: Incumplimientos**

**5.1.** La Unión que no presente su equipo para jugar un partido programado será declarado perdedor del partido, y el Director del Torneo decidirá si continuará participando o quedará eliminada del torneo. Sin perjuicio de su decisión, deberá informar a la UAR de la situación quien decidirá sobre la participación de la misma en el Torneo del año siguiente y, además, podrá recibir otras sanciones previstas en el Reglamento General de Competencias de la UAR.

#### **Artículo 6°: Distribución de gastos**

**6.1.** La UAR abonará a las Uniones participantes para los traslados el importe que resulte de multiplicar el total de kilómetros a recorrer, ida y vuelta por transporte terrestre, según [www.ruta0.com](http://www.ruta0.com), por cuarenta y cinco pesos argentinos (\$45).

**6.2.** Las delegaciones de las Uniones que participan estarán compuestas por 27 personas, debiendo ser médico una de ellas o acreditado en Primeros Auxilios WR.

**6.3.** No son a cargo de la organización los costos de estadía de los choferes y demás acompañantes fuera de las cantidades indicadas en 6.2. La Unión que lleve más personas que las indicadas en 6.2 deberá comunicarlo a la Unión anfitriona con una antelación de siete días respecto al inicio del Torneo quedando sujeta, tanto el alojamiento como que el mismo sea en el mismo lugar en que lo hace la delegación, a la disponibilidad de plazas existentes. El costo de la estadía por los integrantes que exceden lo indicado en 6.2 será abonado a la Unión anfitriona antes del inicio del Torneo.

**6.4.** La UAR asigna a la Unión anfitriona una suma de dinero para cubrir los alojamientos y comidas de todas las delegaciones, réferis y autoridades del Torneo.

**6.5.** La Unión anfitriona abona los gastos del Tercer Tiempo.

**6.6.** La UAR correrá con los gastos de traslados, alojamiento y comidas, de réferis, evaluador, coordinador y director de Torneo designados.

#### **Artículo 7°: Lista de buena fe**

**7.1.** Antes de iniciarse el Torneo, las Uniones participantes deberán presentar una lista de veinticuatro (24) jugadores, que conformarán cada equipo. Esta lista será confeccionada con el Sistema electrónico determinado por la UAR, denominado BD.UAR y tendrá validez durante todo el torneo.

**7.2.** Podrán ser incluidos en las listas y participar en este torneo exclusivamente aquellos jugadores nacidos en los años 2002 y 2003 en los Clubes denominados en Desarrollo según la lista que oportunamente se informara.

**7.3.** De los veinticuatro (24) jugadores incluidos en la lista indicada en 7.1, siete (7) de ellos deben ser indicados como aptos para jugar en la primera línea, debiendo cubrirse con 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 5.

**7.4** En caso que un equipo no pueda nominar veintitrés jugadores para la disputa de un partido o aun pudiendo hacerlo no cuente con los siete jugadores de la primera línea indicados en la lista de buena fe o reemplazados según lo dispuesto, deberá ajustar la cantidad de suplentes según lo indicado en el Reglamento de Juego.

**7.5.** Si por cualquier motivo se detectara la inclusión indebida de jugador o jugadores, no fichados o registrados en la BD.UAR o no referenciados en la Lista de Buena Fe exigida para el presente Torneo, amén de las sanciones disciplinarias propias que correspondan al jugador individual, Unión, entrenadores, capitanes o responsables de equipos, la participación indebida del jugador conllevará la pérdida de cualquier punto que hubiese obtenido su equipo en el partido disputado. La pérdida de puntos no implica que se le otorgan al ocasional rival.

#### **Artículo 8º: Instalaciones e indumentaria**

**8.1.** Las canchas en que se disputen los partidos deberán como mínimo contar en todo el perímetro de las cancha 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 respectivo 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.

**8.3.** La Unión anfitriona deberá librar los medios para que los visitantes dispongan de las comodidades necesarias antes y después del partido; incluyendo la disposición de vestuarios que deberán estar limpios y en condiciones cuarenta minutos antes del horario fijado para el partido.

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

**8.5.** La Unión anfitriona deberá comunicar a la UAR a [silvana.lozada@uar.com.ar](mailto:silvana.lozada@uar.com.ar) diez (10) días antes de la fecha del partido el lugar donde serán derivados los lesionados en caso que una lesión lo amerite.

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

partido. En todos los casos las camisetas deberán estar numeradas del uno (1) al veintitrés (23), según el puesto que ocupen.

**8.7.** Las Uniones participantes deberán contar con un juego de camisetas alternativo, cuyos colores sean notablemente diferentes al juego de camisetas oficial.

**8.8.** Treinta (30) minutos antes de cada partido los capitanes de los equipos deberán concurrir al sorteo con la camiseta que utilizarán y en caso que el réferi considere que puede existir confusión deberá resolver el tema con el Director del Torneo.

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

**8.10.** La UAR informará, con la antelación suficiente, la camiseta que deberá utilizar cada equipo para cada partido.

#### **Artículo 9º: Tarjeta de partido**

**9.1.** Media hora antes de cada partido cada equipo deberá presentar en la mesa de control de la cancha que corresponda, la tarjeta de partido correspondiente, indicando la lista de veintitrés (23) jugadores que lo representará. Esta tarjeta se imprime desde la BD.UAR para lo que deberán cargar previamente en la misma los datos del equipo según el instructivo oportunamente circulado.

**9.2.** Antes de iniciarse el partido el encargado de la mesa de control deberá corroborar que la tarjeta está impresa debidamente, y consignar los datos del o los médicos intervinientes.

**9.3.** Durante el partido, el encargado de la mesa de control deberá llevar registro de lo ocurrido en el partido en lo concerniente a tantos, cambios, tarjetas amarillas y rojas y lesiones.

**9.4.** Luego de cada partido, el encargado de cada equipo deberá acercarse a la mesa de control correspondiente, confirmar que toda la información indicada en las tarjetas de partido sea correcta, firmando tanto la tarjeta del local como la del visitante.

#### **Artículo 10º: Director de Torneo y Coordinador de Réferis**

**10.1.** La UAR designará un Director de Torneo y un Coordinador de Réferis y para cada partido un réferi y dos réferis asistentes. Asimismo la UAR podrá designar Controladores de Tiempo.

**10.2.** El Director del Torneo será el encargado de llevar todos los registros de los partidos. Al solo efecto enunciativo, esas son: resultado de partidos, tabla de posiciones, tipo y progresión de los tantos, tarjetas amarillas y su acumulación, tarjetas rojas.

**10.3.** El Coordinador de Réferis será el encargado de designar los Oficiales de Partido, los Asistentes y, si lo considera necesario, toda persona que fuera necesaria para el normal funcionamiento.

**10.4.** El Director del Torneo podrá determinar las pausas necesarias para la hidratación de los jugadores cuando las circunstancias lo ameriten, la suspensión total o parcial del evento cuando las condiciones tornen peligroso continuar la práctica.

**10.5.** El Director de Torneo deberá verificar que los jugadores participantes se encuadren en todo lo dispuesto en este Reglamento.

**10.6.** El Director de Torneo será el responsable de hacer llegar a la UAR toda la documentación correspondiente al Torneo.

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

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

**10.9.** Finalizado el evento el Director de Torneo elevará un informe de todo acontecimiento de interés para la UAR. El informe deberá contener como mínimo lo siguiente:

1. Breve reseña sobre el estado de las instalaciones;
2. Comportamiento de todos los participantes del evento, jugadores, auxiliares, entrenadores, dirigentes, público y oficiales durante su desarrollo, incluido el tercer tiempo. En el caso de los oficiales del partido (réferis, referis asistentes y otros colaboradores) se limitará sólo a los aspectos disciplinarios.
3. En caso de haberse producido algún incidente que a su juicio haya alterado la normalidad del evento, deberá brindar su versión del mismo e individualizar a los protagonistas. De este informe se dará traslado al Comité de Disciplina y tendrá el valor de testimonio calificado.
4. Listado de cartelería dentro del perímetro de juego.

**10.11.** Durante el desarrollo de los partidos, cada equipo podrá efectuar los cambios autorizados por las Leyes del Juego.

**10.12.** Luego de jugado un partido, el **referi designado** será el responsable de remitir al Director del Torneo, la tarjeta del partido donde se especifique la constitución de los equipos correspondientes, nombres de los referis, resultados de los partidos, 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 contrarie las reglamentaciones vigentes.

**10.13.** Las Uniones participantes tienen obligación de enviar a la UAR, el Formulario de Informe Entrenadores (Anexo 8), con la opinión de los Entrenadores sobre la actuación de los referis en cada partido. El mismo deberá ser enviado por mail a [silvana.lozada@uar.com.ar](mailto:silvana.lozada@uar.com.ar).

## **Artículo 11º: Sanciones Disciplinarias**

**11.1.** Para la aplicación de sanciones disciplinarias producidas en los encuentros a disputarse durante este Torneo se procederá de la forma siguiente:

1. Aplicará “en general” el Reglamento de Disciplina de la Unión Argentina de Rugby vigente a la fecha de iniciación del torneo y en particular respecto de las faltas y sanciones a aplicar, estableciéndose un Procedimiento Sumario que a continuación se detalla, siendo la máxima autoridad para la aplicación de estos la Comisión de Disciplina de la Unión Argentina de Rugby.
2. El Director de Torneo con los miembros de la Comisión de Disciplina que la UAR designe, en adelante Comisión de Disciplina del Torneo, serán los encargados de llevar adelante la Instrucción del procedimiento Disciplinario que más adelante se establece.
3. Tarjetas Amarillas: Para el supuesto de que un jugador sea sancionado durante el torneo con dos (2) tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido para participar en el encuentro siguiente. Para el supuesto de que un jugador acumule durante el Torneo tres (3) tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido por todo el torneo.
4. Para el caso de jugadores expulsados u otro tipo de informes que realizare el réferi o el propio Director del Torneo se establece un Procedimiento Sumario que estará a cargo de la Comisión constituida y 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 quien deberá recibir el descargo por escrito del jugador/es expulsado/s, procediendo una vez concluido a darle lectura al jugador del informe arbitral.

**b)** El Director del Torneo 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.

**c)** Concluido este procedimiento el Director del Torneo 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 Torneo 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 contrarie las reglamentaciones y disposiciones vigentes. Esta información deberá ser lo suficientemente clara, amplia y explícita, como para no dejar dudas sobre cómo se produjeron los hechos.

**e)** La Comisión de Disciplina de la UAR, si se encontrare en condiciones de dictar resolución se expedirá en forma inmediata notificando la resolución a la Unión a la que pertenece el jugador expulsado, 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 deberá elevar al Consejo Directivo de la UAR.

**11.2.** 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 Torneo.

#### **Artículo 12º: Reunión con Managers**

**12.1.** El día anterior al comienzo del torneo, a las 20.00 hs. en lugar a definir, el Director del Torneo y el Coordinador de Réferis se reunirán con los Managers de los equipos para hacer llegar las últimas instrucciones relativas al torneo. En la reunión, se ratificarán o rectificarán los horarios de programación de los partidos, atento a que los mismos pueden ser alterados por razones climáticas o de otra índole.

#### **Artículo 13º: Publicidad del reglamento y Anexos**

**13.1.** Las Uniones intervinientes deben hacer conocer este Reglamento a los réferis categorizados a nivel nacional que revisten en las mismas y a los managers de los equipos intervinientes. 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: Informe de Entrenadores

#### **Artículo 14º: Solución de controversias**

**14.1.** Cualquier cuestión que se suscite durante la realización del Torneo, no prevista o no contemplada en el presente, o que exeda a las facultades del Director del Torneo 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 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**

<b>CAMPEONATO M16 DESARROLLO 2018</b>						
<b>PARTIDO</b>	<b>HORARIO</b>	<b>CANCHA</b>	<b>EQUIPO</b>		<b>EQUIPO</b>	<b>INSTANCIA</b>
<b>FECHA 1 - 26 DE OCTUBRE</b>						
1	10:00	1	Buenos Aires		Jujeña	Octavos
2		2	Santafesina		Sur	Octavos
3	11:00	1	Rosario		Salta	Octavos
4		2	Mar del Plata		San Luis	Octavos
5	12:00	1	Oeste		Alto Valle	Octavos
6		2	Tucumán		Sanjuanina	Octavos
7	13:00	1	Cordobesa		Cuyo	Octavos
8		2	Enterrriana		Santiagueña	Octavos
9	14:00	1	Ganador 1		Ganador 2	Cuartos G
10		2	Perdedor 1		Perdedor 2	Cuartos P
11	15:00	1	Ganador 3		Ganador 4	Cuartos G
12		2	Perdedor 3		Perdedor 4	Cuartos P
13	16:00	1	Ganador 5		Ganador 6	Cuartos G
14		2	Perdedor 5		Perdedor 6	Cuartos P
15	17:00	1	Ganador 7		Ganador 8	Cuartos G
16		2	Perdedor 7		Perdedor 8	Cuartos P
<b>FECHA 2 - 28 DE OCTUBRE</b>						
17	09:00	2	Perdedor 14		Perdedor 16	Semifinal 13 a 16
18		1	Perdedor 10		Perdedor 12	Semifinal 13 a 16
19	10:00	2	Ganador 14		Ganador 16	Semifinal 9 a 12
20		1	Ganador 10		Ganador 12	Semifinal 9 a 12
21	11:00	2	Perdedor 13		Perdedor 15	Semifinal 5 a 8
22		1	Perdedor 9		Perdedor 11	Semifinal 5 a 8
23	12:00	2	Ganador 13		Ganador 15	Semifinal 1 a 4
24		1	Ganador 9		Ganador 11	Semifinal 1 a 4
25	13:00	2	Perdedor 17		Perdedor 18	Décimo Quinto Puesto
26		1	Ganador 17		Ganador 18	Décimo Tercer puesto
27	14:00	2	Perdedor 19		Perdedor 20	Decimo Primer puesto
28		1	Ganador 19		Ganador 20	Noveno Puesto
29	15:00	2	Perdedor 21		Perdedor 22	Séptimo Puesto
30		1	Ganador 21		Ganador 22	Quinto Puesto
31	16:00	1	Perdedor 23		Perdedor 24	Tercer Puesto
32	17:00	1	Ganador 23		Ganador 24	Primer Puesto

## **ANEXO 2**

### **CONMOCION CEREBRAL**

En línea a adoptar las guías de World Rugby, esta Unión incluye dentro de la reglamentación del Torneo 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 medico 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 réferi puede exigir la presencia del médico y pedirle identificación para comenzar o proseguir el partido.

De jugarse partidos simultáneos, el club local deberá disponer tantos médicos como partidos se estén jugando, ya que en cada partido el médico que firma la tarjeta del mismo es responsable de los eventos médicos que sucedan en 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 réferis, entrenadores, managers y preparadores físicos cuenten con esta formación.

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

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

En ningún caso pueden reemplazar al médico.

## 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:** 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, consignando el número de documento con el que está inscripto en BD.UAR.

**Artículo Quinto:** El APL se realiza con la modalidad “on line” en <https://apl.uar.com.ar/users/login>

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

**Artículo Séptimo:** 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.

## **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](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](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 mencionada, 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 puesto el chaleco entregado por la organización a tal fin.
- El cuarto y/o quinto árbitro si los hubiere, manejarán la zona técnica. Si se trasgrede el protocolo, el episodio se reportará al réferi del partido.
- El réferi 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

### FORMULARIO DE INFORME ENTRENADORES

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

TÉCNICA
<b>SCRUMS</b> (Por favor señale, indicando tiempos de cada scrum, cuándo cree usted que el Réferi ha arbitrado correctamente esta área y cuándo ha tenido dificultades para manejarla).
<b>LINEOUTS</b> (Por favor anote las dificultades que el Réferi haya experimentado en esta área y las razones por las cuáles usted cree que las tuvo).
<b>MAULS</b> (Por favor indique cualquier formación ilegal de maul que el Réferi no haya detectado u otras infracciones que no haya sancionado).
<b>TACKLE / RUCK</b> (Por favor anote su punto de vista sobre cómo el Réferi 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 Réferi arbitró esta área.

### CUALQUIER OTRO “NO CUMPLIMIENTO” DURANTE EL PARTIDO.

### PENALES

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

### RÉFERIS ASISTENTES

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

### COMUNICACIÓN Y CONDUCCIÓN

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

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

### RESUMEN

Cómo cree usted que arbitró el Réferi 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 Réferi debe mejorar y por qué.

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