



REGLAMENTO CAMPEONATO ARGENTINO JUVENIL M18 - 2019

ZONA CAMPEONATO

El citado campeonato 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 de la Zona Campeonato del Campeonato Argentino Juvenil M18 2019 ocho (8) equipos de Uniones Provinciales, determinado según clasificaron en la edición anterior. Los equipos se dividen en dos zonas de cuatro (4) equipos cada una, según mérito deportivo. El sistema de competencias será todos contra todos en cada zona a una rueda, según el programa que se acompaña.

1.2 Concluida la etapa de clasificación por zonas se definirá el posicionamiento de todas las Uniones. El 1º de una zona disputará partido con el 2º de la otra, haciendo lo propio el 3º de una con el 4º de la otra. Los ganadores de los partidos entre los 1º y 2º disputarán la final cuyo ganador será el Campeón Juvenil M18 2019 y el perdedor será posicionado 2º. Los perdedores de los partidos entre los 1º y 2º jugarán un partido cuyo ganador será clasificado 3º y el perdedor 4º.

1.3 Los ganadores de los partidos entre los 3º y 4º disputarán un partido cuyo ganador será clasificado 5º y el perdedor será posicionado 6º. Los perdedores de los partidos entre los 3º y 4º jugarán un partido cuyo ganador será clasificado 7º y el perdedor será clasificado 8º y descenderá disputando la Zona Ascenso en el 2020.

Artículo 2º: Localías, 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.

2.2 La tercera fecha y los partidos indicados en 1.2 y 1.3 se jugarán en una misma sede. Lo que se denomina en este Reglamento como etapa concentrada.

2.3 El horario para el inicio de los partidos será el de las 15:30 hs para las dos primeras fechas y el que se determine en el Programa para la etapa concentrada. La UAR podrá modificar día y horario de comienzo de partido en las dos (2) primeras fechas para lo que comunicará dicho cambio cinco (5) días antes del encuentro.

2.4 También podrá modificar el horario o alterar el orden de los partidos de la etapa concentrada, cuyo programa definitivo se comunicará en la reunión de managers que se realizará el día anterior al comienzo de la etapa.

2.5 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 cinco (5) días de anticipación a la fecha original del partido. Dicha autorización será solicitada por escrito, por ambos equipos involucrados con el aval de sus respectivas uniones, vía mail a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar.

2.6 El tiempo de descanso entre cada tiempo reglamentario de treinta y cinco (35) minutos es de diez (10) minutos. Si por alguna circunstancia esto debiera modificarse el réferi advertirá a los capitanes al inicio del partido.

2.7 En caso de tormenta eléctrica será de aplicación lo dispuesto en el Anexo 4 del presente Reglamento, siendo la autoridad de aplicación el réferi en las primeras dos fechas y el Director del Torneo en la etapa concentrada y, en caso que no pudiera hacerlo, el Réferi designado.

2.8 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. El acuerdo de los Cubes/Uniones involucrados solo será válido y entrará en vigencia una vez conformado por la Gerencia de Competencias UAR.

2.9 Sin perjuicio del acuerdo indicado en 2.8 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

2.10 Las Uniones deberán informar a la UAR una semana antes de iniciar el Campeonato a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar el domicilio de la cancha donde se jugarán los partidos en que esa Institución hará las veces de local y que tal cancha cumple con todos los requisitos indicados en el presente Reglamento, tanto en lo que refiere al Artículo 3° (Televisión y Aspectos Comerciales) como lo que refiere al Artículo 8° (Instalaciones). En caso de incumplir con la información requerida o con algunos de los artículos mencionados la UAR podrá determinar una sede la cual será informada a los participantes setenta y dos horas antes de la hora fijada para el inicio del partido.

Artículo 3°: Televisión y aspectos comerciales

3.1 En la etapa concentrada 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. Podrá la Unión anfitriona 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.

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, a quien actualmente auspician medios audiovisuales y diarios, indumentaria casual, bancos, tarjetas y medios de pago, compañía de telefonía, automotriz, bebidas sin alcohol, cervezas, pelotas, medicina prepaga, agencia de viajes, suplementación nutricional y deportiva, gimnasios y red de gimnasios y auditoría y consultoría; sin que la enunciación antes formulada resulte taxativa sino solo ejemplificativa.

3.3 Queda exceptuado de lo indicado en 3.1 y 3.2 la publicidad de las camisetas de los equipos participantes.

3.4 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. Cuando este en disputa un trofeo o copa con auspicio de firma comercial, además de lo indicado en 3.1 y 3.2, el auspiciante podrá colocar cartelera y hacer acciones publicitarias en el resto de los partidos de este Campeonato, toda vez que el Club local no tenga una firma que le compite contratada con anterioridad.
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.

3.5 En los partidos de la etapa concentrada 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.

3.6 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 pasible de 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: 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 (1) punto extra al equipo ganador que durante el partido obtenga una diferencia de tres (3) tries, y/o tries penal, anotados respecto a los marcados por su rival. También se otorgará un (1) 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 la zona en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta los tries obtenidos por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos 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 la zona en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta los drops obtenidos por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos 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 la zona en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta los penales convertidos por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos 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, en la zona en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta las conversiones anotadas por los equipos empatados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos 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, en la zona en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta los partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos haya recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;
- g) Si continuara el empate, se tomarán en cuenta los **antecedentes disciplinarios** registrados por los jugadores de los equipos empatados, en la zona en que se produjo el empate, debiendo definirse a favor del equipo que posea en primer término menor número de expulsiones y si no las hubiera, de

amonestaciones. 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 los puntos de partido en disputa o sea la sumatoria por partido ganado más bonus ofensivo. Para el cómputo necesario en hipótesis de continuidad de empate al partido en el que un rival no se hubiere presentado se considerará que el que hubiere sido considerado ganador habrá obtenido los puntos de partido como si hubiera ganado por haber marcado tres (3) tries y tres (3) conversiones.

4.5 En la disputa de los partidos indicados en 1.2 y 1.3, si al finalizar el partido los equipos estuvieran empatados, 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.

4.6 De persistir el empate aplicado el artículo 4.5, los equipos patearán cinco (5) penales. Cada uno será ejecutado por un jugador diferente elegidos 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.

4.7 Si en la definición indicada en 4.6 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 4.6.

Artículo 5º: Incumplimientos

5.1 La Unión que no presente su equipo para jugar un partido programado no sólo quedará automáticamente eliminado del torneo, sino que podrá perder el derecho de participar en el Campeonato del año siguiente. Además podrá recibir otras sanciones previstas en el Reglamento General de Competencias de la UAR, todo ello sin perjuicio de la eventual violación a normas disciplinarias y su consecuente sanción.

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, salvo la etapa concentrada, contratarán el medio de transporte, hotel y comidas, en el medio, lugar y condiciones que deseen.
- c) La UAR abonará a las Uniones correspondientes para los traslados el importe que informe la UAR por este concepto el que resulta de multiplicar el total de kilómetros a recorrer, ida y vuelta por transporte terrestre según www.ruta0.com , por sesenta pesos (\$60).
- d) La misma fórmula es la utilizada para determinar la asignación que otorga la UAR a las Uniones participantes para concurrir a la sede donde se dispute la etapa concentrada.
- e) La UAR abonará a las Uniones cincuenta y ocho mil quinientos pesos (\$58.500) por cada estadía en que cada una compita en carácter de visitante en las dos primeras fechas.
- f) En el caso de la instancia concentrada que se juegan en una misma sede determinada por la UAR, será la Unión Nacional la encargada de contratar las estadías.
- g) Asimismo la UAR correrá con los gastos de traslados, alojamiento y comidas, del réferi, réferis asistentes (en caso de ser designados por la UAR), evaluador, director de torneo y coordinador de torneo designados.
- h) 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.

6.2 Las delegaciones para la primera y segunda fecha estarán compuestas por veintisiete (27) personas, y para la etapa concentrada treinta (30) personas de las cuales, en ambos casos, necesariamente una deberá ser médico o quien lo reemplaza en esa función según lo indicado en el Artículo 8.3, y las contrataciones para alojamiento se basará en ese número.

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 kmts.

6.4 La UAR no abonará suma alguna por traslados internos o estadía de choferes. 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.

Artículo 7º: Lista de buena fe

7.1 Podrán integrar los equipos los jugadores que registren fichaje activo en la UAR al momento de iniciarse este Campeonato, en las Uniones participantes del mismo, y que hayan nacido en el año 2001 o 2002.

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

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

En todos los casos que un jugador opte por representar a su Unión de Origen, esta Unión deberá solicitar a la UAR su inclusión indicando fecha y club de su último fichaje en esa Unión acompañando nota del jugador en cuestión manifestando su opción a ramiro.amasque@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar, con una anticipación de 72 hs. (sin excepción) a la fecha de presentación de la lista de Buena Fe indicada en el artículo siguiente.

7.3 Setenta y dos (72) horas antes de iniciarse el Campeonato, las Uniones deberán presentar una lista de hasta cuarenta (40) jugadores que los representarán.

7.4 Esa lista será confeccionada con el Sistema electrónico determinado por la UAR, denominado BD.UAR y tendrá validez para todo el Campeonato.

7.5 De los cuarenta (40) jugadores que conforman la lista indicada, 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. Además de lo indicado anteriormente respecto al reemplazo de jugadores por lesión o enfermedad, si alguno de estos jugadores indicados como aptos para jugar de primera línea se viera imposibilitado de hacerlo, el Club podrá solicitar su reemplazo de la lista para lo que deberá comunicarlo a la UAR, avalado por su Unión Provincial, a silvana.lozada@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 Los jugadores que jueguen en la primera línea deben estar acreditados como tales en la BD. UAR Capacitación.

7.7 Podrá agregarse a la lista de Buena Fe aquellos jugadores que al momento de iniciarse el Campeonato estén afectados a algún Seleccionado Nacional o actividad

organizada por la UAR o convocados durante la realización del mismo y que mientras se desarrolla el Campeonato finalicen su participación en esos Seleccionados o hayan sido desafectados. Deberán solicitar su inclusión por mail a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar. La UAR informará lo resuelto al respecto en un plazo de 48 hs. por el mismo medio.

7.8 Podrá ser reemplazado un jugador de esa lista por lesión o enfermedad que lo deje fuera de la competencia. En caso que la Unión deba reemplazar un jugador por lesión o enfermedad que lo deje fuera de la competencia deberá comunicarlo a la UAR acompañando la documentación que certifique la lesión o enfermedad, a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a marcelo.saco@uar.com.ar. La UAR informará lo resuelto al respecto en un plazo de 48 hs. por el mismo medio. El jugador reemplazado no puede volver a participar en el Campeonato.

7.9 Si la UAR lo considera necesario podrá solicitar la presencia del jugador lesionado para su revisión. Esta medida será comunicada a la Unión en cuestión en el plazo indicado en 7.8 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 del club. En la etapa concentrada lo hará en la ciudad donde se disputa la misma.

7.10 Los gastos que demande el o los traslados de jugadores que reemplazan a jugadores según lo dispuesto en 7.5, 7.7 y 7.8 serán por cuenta de la Unión Provincial a la que representan o representarán. La UAR continuará solventando los gastos según lo dispuesto en el Artículo 6.

7.11 En la etapa concentrado un equipo no puede utilizar más de veintiseis (26) jugadores en las tres jornadas de competencia y éstos deben haber formado parte de la lista de cuarenta (40) jugadores. Salvo las excepciones contempladas 7.5, 7.7 y 7.8. De estos veintiseis (26), siete (7) de ellos deben ser indicados como aptos para jugar en la primera línea, debiendo cubrirse con por lo menos dos (2) de ellos cada uno de los tres puestos

7.12 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 el Listado de Buena Fe exigido para el presente Campeonato, o no cumple con el requisito de años de nacimiento, 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.

7.13 Ningún jugador podrá representar a más de una Unión durante el desarrollo de la edición del Campeonato, entendiéndose como partes integrantes de este el Campeonato Argentino Juvenil 2019 Niveles Campeonato, Ascenso y Desarrollo (Select 12).

Artículo 8º: Instalaciones

8.1 Los partidos sólo podrán jugarse en canchas habilitadas para campeonatos de primera división por las Uniones locales. No obstante deberán como mínimo contar en todo el perímetro de la 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 2 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 Las delegaciones deberán contar con un médico o persona acreditada en el Curso de Primeros Auxilios de World Rugby Nivel I. Aquellas Uniones que no cumplan con este requisito serán pasibles de sanción y deberán hacerse cargo de los gastos que demande la contratación de un médico para toda la estadía.

8.4 Asimismo, los clubes locales deberán 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 organizadora de la etapa concentrada deberá disponer de un Centro de Atención Médico y tener cobertura en hoteles, campos donde se desarrolla la competencia y campos de entrenamiento.

8.6 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 que deberá estar limpio y en condiciones dos (2) horas antes del horario fijado para el partido. 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 de la primera y segunda fecha del campeonato. En caso que alguno de los participantes requiera reemplazar alguna deberá solicitarlo setenta y dos (72) horas antes del inicio del partido a la UAR.

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. Es responsabilidad de la Unión local contar con pelotas de repuesto en las condiciones detalladas.

8.10 Las Uniones que hacen las veces de local deberán comunicar la sede donde se disputará el partido a la UAR a silvana.lozada@uar.com.ar cinco (5) días antes de la fecha del mismo; 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 cinco (5) días antes de la fecha del partido el lugar donde

serán derivados los lesionados en caso que una lesión lo amerite. Los lugares de derivación informados deberán ser de atención pública y gratuita.

8.12 Las Uniones deberán enviar a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a eliseo.perez@uar.com.ar antes del 22 de Febrero fotos en color, fondo blanco, de frente y dorso, de las camisetas que utilizará en el campeonato, indicando cuál es la titular y cuál la alternativa. La UAR informará a las Uniones correspondientes de los equipos participantes la camiseta que deberá usar en cada partido de la clasificación siete (7) días antes de iniciarse el Campeonato y en la etapa de definición, dos (2) días antes del partido pertinente. El equipo que no cumpla con lo indicado o modifique sin aviso el diseño de la camiseta será pasible de sanción.

8.13 No obstante lo dispuesto en 8.12 los equipos locales deberán tener a disposición en cada partido otro juego de camisetas, cuyos colores sean notablemente diferentes a la indicada por la UAR, de manera que si el réferi del partido lo cree necesario sea cambiada.

8.14 En todos los casos los jugadores titulares deberán tener las camisetas numeradas del 1 al 15 según el puesto que ocupen y los suplentes del 16 al 23. Si esta disposición no se cumpliera el/los infractores sufrirán sanciones que podrán llegar a la suspensión para participar en cualquier rol en uno o más partidos. Será un agravante para la gradación de la sanción si el partido en el que se verificare incumplimiento fuera televisado.-

8.15 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. Para cualquier duda o consulta comunicarse con Joaquin Galán joaquin.galan@uar.com.ar.

8.16 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.

8.17 Está prohibido el ingreso al campo de juego durante el partido de cámaras que no pertenezcan a la firma a quien la UAR indique que para el presente torneo es ESPN. Esta prohibición incluye drones o aparatos similares.

Artículo 9º: Planilla de partidos

9.1 La UAR designará un réferi para los partidos de la primera y segunda fecha y un réferi, dos réferis asistentes, un director de torneo y coordinador de torneo para cada partido de la etapa concentrada. Asimismo la UAR podrá designar controladores de tiempo. La UAR puede delegar en la Unión Provincial local la designación del Director de Partido.

9.2 Antes de cada partido, cada Unión interviniente deberá presentar impresa la lista de veintitrés (23) jugadores que lo representará, al réferi y al Director de Partido en las

dos primeras fechas y a la Mesa de Control en la instancia Concentrado (treinta minutos antes). Esta lista se imprime desde la BD.UAR para lo que deberán cargar previamente en la misma los datos del equipo según el instructivo oportunamente circulado.

9.3 Antes de iniciarse el partido el réferi deberá corroborar que ambas planillas están impresas debidamente, y consignar los datos del o los médicos intervinientes. Los únicos autorizados para una toma de decisión son los médicos que firman la planilla. En caso de diferencias el réferi considerará la decisión del médico correspondiente al equipo del jugador en cuestión..

9.4 Durante el partido, tanto el réferi o el colaborador que él designe bajo su responsabilidad en las dos primeras fechas y la Mesa de Control en la etapa Concentrado, como los responsables de cada uno de los equipos deberán llevar registro de lo ocurrido en el partido en lo concerniente a tantos, cambios, tarjetas amarillas y rojas y lesiones.

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

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

9.7 En los partidos de la etapa concentrada, 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.

9.8 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.

9.9 Los responsables de cada equipo deberán cerrar el partido en la BD.UAR con los datos que le corresponden a su equipo antes de transcurridas 24 horas de finalizado el partido. En el caso de los partidos correspondientes a la etapa concentrada, se deberá cumplir con el mismo plazo.

9.10 El réferi designado deberá cerrar el partido en la BD.UAR con todos los datos consignados antes de las 10 hs. del lunes siguiente. En el caso de la última fecha del Concentrado el plazo es de 24 horas de finalizado. En caso que el réferi designado no pueda cerrar el partido porque alguno de los equipos incumpliera lo indicado en 9.8 deberá informar a la UAR en el plazo indicado.

9.11 Las Uniones que no cumplieran con lo indicado en 9.8 serán pasibles de sanciones.

9.12 El réferi designado deberá remitir a la U.A.R. antes de las 10 hs. del lunes siguiente, la tarjeta del partido donde con 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 contraríe las reglamentaciones

vigentes. La misma deberá ser enviada de inmediato por e-mail a silvana.lozada@uar.com.ar. En la etapa concentrada tales obligaciones se transfieren a la Mesa de Control.

9.13 Las Uniones tienen 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. El mismo deberá ser enviado por mail a cristian.sanchezruiz@uar.com.ar

Artículo 10º: Sanciones Disciplinarias

10.1 Para la aplicación de sanciones disciplinarias producidas en los encuentros a disputarse durante el Campeonato Argentino Juvenil 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, directamente o por intermedio de la Unión Provincial que hace las veces de local, para cada encuentro a disputarse un Director de Partido 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.
- c) 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 cuatro (4) tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido para participar de los dos encuentros siguientes. Para el supuesto de que un jugador acumule durante el torneo cinco (5) tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido por todo el torneo. Se hará una distinción con las tarjetas amarillas producidas por infracciones en el Scrum, según la normativa vigente cuya aplicación y sanciones se detallan en el Anexo 1.
- d) Para el caso de jugadores expulsados u otro tipo de informes que realizare el réferi o el propio Director del Partido se establece un Procedimiento Sumario que estará a cargo de este último, 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 o a la mesa de control en la etapa concentrada, quien deberá recibir el descargo por escrito del jugador/es expulsado/s, procediendo previo a ello a dar lectura del informe arbitral. En este supuesto, el Director de Partido podrá recibir cualquier otra declaración que tenga relación con los hechos informados por el árbitro.
 - b. El Director del Partido comunicará al jugador expulsado que deberá enviar a la Unión Argentina de Rugby, a través del Club y 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 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, 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. La Comisión de Disciplina, si se encontrare en condiciones de dictar resolución se expedirá en forma inmediata notificando la resolución a la Unión a la que pertenezca el jugador, pudiendo ampliar la instrucción con otras medidas cuando lo considere pertinente. En las sanciones en que se encontraren involucrados los equipos 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. Ante la denuncia de daños, disturbios o cualquier otro hecho irregular o que altere el orden a bordo de los transportes o en lugares de alojamiento contratados por la UAR, se presumirá, salvo prueba por escrito en contrario emanada de los responsables de dichos servicios, la responsabilidad del club que los haya utilizado. A tal fin, requeridas las explicaciones del caso por la UAR el club responsable deberá hacer su descargo y en caso de no ajustarse el mismo a los términos que antecede deberá pagar los daños ocasionados, bajo apercibimiento de ser excluida de las etapas sucesivas del Campeonato y de sanciones más gravosas si así lo considerase pertinente la autoridad de aplicación).

Artículo 11º: Réferis Asistentes

11.1 En los partidos en los que la UAR no designe los réferis asistentes, la Unión Provincial correspondiente , 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.

11.2 Las Uniones que así lo deseen, en los partidos en los que no se los designe, podrán solicitar a la UAR, por intermedio de su Unión Provincial, la designación de réferis asistentes, para lo cual deberán hacerse cargo de todos los gastos que ocasione dicha solicitud (traslados, alojamiento, comidas y viáticos). Dicha solicitud deberá hacerse cinco días antes del inicio del partido a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a cristian.sanchezruiz@uar.com.ar.

Artículo 12º: Publicidad del reglamento y Anexos

12.1 Forman parte del presente Reglamento los Anexos:

- Anexo 1: Fixture
- Anexo 2. Tarjeta Amarilla Agravada
- Anexo 3: Conmoción Cerebral
- Anexo 4: Zona Técnica
- Anexo 5: Guía de Seguridad WR para Tormentas Eléctricas
- Anexo 6: Seguridad
- Anexo 7: Acreditación de Primeras Líneas
- Anexo 8: Control Anti Dopaje
- Anexo 9: Informe de Entrenadores

12.2 Las Uniones intervinientes deben hacer conocer este Reglamento a los réferis categorizados a nivel nacional.

Artículo 13º: Control de Dopinq

13.1 Durante el Campeonato se podrán realizar controles de doping tanto en competencia como fuera de ella, según normas vigentes. Todos los Clubes deberán disponer de un lugar apropiado, que deberá contar con una mesa, cuatro sillas y un sector de baño. Deberá encontrarse en condiciones y limpio.

Artículo 14º: Solución de controversias

14.1 Cualquier cuestión que se suscite con motivo de la interpretación y/o aplicación de las disposiciones de este reglamento o de cuestiones no previstas expresamente en él será resuelta por la Gerencia de Competencias UAR.

14.2 De las decisiones ocurridas por aplicación de lo dispuesto en 14.1 podrá recurrirse por ante la Comisión de Competencias. La interposición del recurso que se prevé no tendrá efecto suspensivo. La decisión de esta instancia será definitiva.

14.3 El HCD será la instancia extraordinaria y solo se abrirá la misma cuando las resoluciones recaídas en merito a la intervención prevista en 14.1 resultare contradictoria con la que recayera dictada por la autoridad prevista en 14.2. todo ello sin perjuicio de las facultades originarias del HCD dispuestas en el artículo 20 estatuto primera parte.

Anexo 1 FIXTURE

ZONA	LOCAL	VISITANTE	PARTIDO
FECHA 1 - 9 DE MARZO			
Zona	Equipo	Equipo	Partido
1 - CAMPEONATO	Santafesina	Buenos Aires	1
1 - CAMPEONATO	Cordobesa	Tucumán	2
2 - CAMPEONATO	Salta	Mar del Plata	3
2 - CAMPEONATO	Rosario	Cuyo	4
3 - ASCENSO	Nordeste	Chubut	5
3 - ASCENSO	Uruguay	Santiagoueña	6
4 - ASCENSO	Oeste	Sanjuanina	7
4 - ASCENSO	Sur	Entrerriana	8
FECHA 2 - 16 DE MARZO			
Zona	Equipo	Equipo	Partido
1 - CAMPEONATO	Tucumán	Santafesina	9
1 - CAMPEONATO	Buenos Aires	Cordobesa	10
2 - CAMPEONATO	Cuyo	Salta	11
2 - CAMPEONATO	Mar del Plata	Rosario	12
3 - ASCENSO	Santiagoueña	Nordeste	13
3 - ASCENSO	Chubut	Uruguay	14
4 - ASCENSO	Entrerriana	Oeste	15
4 - ASCENSO	Sanjuanina	Sur	16
FECHA 3 - 31 DE MARZO			
Zona	Equipo	Equipo	Partido
1 - CAMPEONATO	Tucumán	Buenos Aires	17
1 - CAMPEONATO	Santafesina	Cordobesa	18
2 - CAMPEONATO	Cuyo	Mar del Plata	19
2 - CAMPEONATO	Salta	Rosario	20
3 - ASCENSO	Santiagoueña	Chubut	21
3 - ASCENSO	Nordeste	Uruguay	22
4 - ASCENSO	Entrerriana	Sanjuanina	23
4 - ASCENSO	Oeste	Sur	24
FECHA 4 - 3 DE ABRIL			
Zona	Equipo	Equipo	Partido
13° a 16°	3° Zona 3	4° Zona 4	25
	3° Zona 4	4° Zona 3	26
9° a 12°	1° Zona 3	2° Zona 4	27
	1° Zona 4	2° Zona 3	28
5° a 8°	3° Zona 1	4° Zona 2	29
	3° Zona 2	4° Zona 1	30
1° a 4°	1° Zona 1	2° Zona 2	31
	1° Zona 2	2° Zona 1	32
FECHA 5 - 6 DE ABRIL			
Zona	Equipo	Equipo	Partido
Desc Asc	Perdedor P25	Perdedor P26	33
Asc Camp	Ganador P27	Ganador P28	34
13° Puesto	Ganador P25	Ganador P26	35
Desc Camp	Perdedor P29	Perdedor P30	36
11° Puesto	Perdedor P27	Perdedor P28	37
3° Puesto	Perdedor P31	Perdedor P32	38
5° Puesto	Ganador P29	Ganador P30	39
Campeón	Ganador P31	Ganador P32	40

ANEXO 2

TARJETA AMARILLA AGRAVADA

- 1.** Se denomina Tarjeta Amarilla Agravada (TAA) aquella que se aplica a un jugador por infracciones cometidas en el scrum consideradas juego peligroso según la respectiva regulación UAR.
- 2.** Cuando un jugador recibe una TAA habiendo recibido, con anterioridad o posterioridad, una tarjeta amarilla común tendrá una fecha de suspensión.
- 3.** Las TAA no se eliminan de los antecedentes del jugador.
- 4.** Cuando un jugador recibe una TAA, teniendo en sus antecedentes otra TAA, deberá cumplir dos fechas de suspensión.
- 5.** En lo sucesivo, cada TAA que reciba un jugador sumará una fecha de suspensión a la sanción aplicada por el mismo motivo anteriormente.
- 6.** Cada Unión Provincial es responsable de llevar el Registro de antecedentes de TAA, de las sanciones impuestas y de supervisar el cumplimiento de esta regulación.
- 7.** La UAR podrá solicitar los antecedentes del jugador donde se indican estas acciones para considerarlos en sanciones originadas por TAA en Competencia nacional.

ANEXO 3

CONMOCION CEREBRAL

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

La conmoción cerebral es una lesión cerebral.

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

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

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

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

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

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

- Dolor de cabeza
- Mareos
- Obnubilación mental, confusión, o sensación de ralentización
- Problemas visuales
- Nauseas 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>

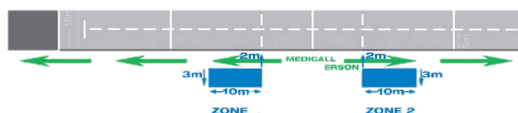
Y a los profesionales médicos de cada club realizar el curso online en:

<http://playerwelfare.worldrugby.org/?documentid=module&module=22>

ANEXO 4

ZONA TÉCNICA

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



ANEXO 5

GUÍA DE SEGURIDAD WORLD RUGBY PARA TORMENTAS ELÉCTRICAS

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

Los siguientes pasos deben ser incorporados en cualquier guía al respecto:

1. Datos en tiempo real: en circunstancias en las que se dispone de datos en tiempo real por parte de los servicios meteorológicos locales junto con el asesoramiento de un experto, los mismos se deben utilizar para ayudar en la decisión acerca de si se debe permitir que el evento / partido comience, continúe o se de por finalizado.
2. Es vital la determinación de una cadena de mando que identifique claramente a la persona con la responsabilidad para detener el evento, ya sea en forma temporal o indefinida o para evacuar el lugar. Asimismo, debe asegurarse que esta persona esté familiarizada con los protocolos locales y tenga información precisa y actualizada.
3. Antes de cualquier evento se debe establecer comunicación con los servicios meteorológicos locales y luego realizar el seguimiento de las alertas meteorológicas.

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

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

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

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

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

Se consideran lugares seguros:

- Los grandes edificios (con cableado permanente y plomería para proporcionar vías seguras para funcionar como descarga a tierra);

- Vehículos de metal totalmente cerrados que estén en contacto con la tierra (como autobuses) para orientar la corriente alrededor de los ocupantes.

Se consideran lugares inseguros:

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

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

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

ANEXO 6

SEGURIDAD

COBERTURA MÉDICA DE PARTIDOS

Para que 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
Taponos 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 7

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 8

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

www.wada-ama.org/sites/default/files/wada_2019_spanish_prohibited_list.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 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 cristian.sanchezruiz@uar.com.ar dentro de las 48 horas de finalizado el partido.