



REGLAMENTO DEL TORNEO DEL INTERIOR NIVEL B - 2025

El citado campeonato se regirá por las disposiciones del Reglamento General aprobado por el HCD de la UAR, edición 2020, 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 Torneo del Interior B 2025 dieciséis (16) clubes, según clasificación del Torneo del Interior de la edición anterior.

1.2 Los clubes se dividen en cuatro (4) zonas de cuatro (4) equipos cada una, conformadas según la clasificación del Torneo del Interior 2024.

1.3 El sistema de competencias tendrá una primera parte de clasificación, que se disputará todos contra todos en cada zona a una (1) rueda.

1.4 Los clubes clasificados como 1º y 2º de cada zona disputarán los cuartos de final, siendo locales los equipos clasificados 1º. Los ganadores de estos jugarán las semifinales y los ganadores de éstas la final, siendo el ganador de ésta el campeón del Torneo del Interior B 2025. Los cuartos de final y semifinales se jugarán según el fixture que se adjunta.

1.5 Tanto en los partidos de semifinal como en el partido final del torneo será local el equipo que llegara a los partidos con la mejor clasificación, según los siguientes criterios, de manera consecutiva:

Quien hubiera salido primero en su zona, sobre los que salieran segundos;

Si hubieran clasificado en la misma posición en cada zona, se utilizarán los criterios de desempate indicados en el art. 4, simulando una misma zona.

1.6 Los cuatro (4) equipos semifinalistas, luego de concluido el torneo, disputaran partidos por las plazas para sus regiones en el Torneo del Interior A 2026 enfrentando a los perdedores de los partidos de repechaje del Torneo del Interior A, siendo éstos últimos los locales en estos partidos.

El ganador de cada partido habilitará una plaza para jugar en el Torneo del Interior A 2026 mientras que el perdedor lo hará para el Torneo del Interior B.

1.7 Los equipos clasificados como 3º y 4º de cada zona jugaran en forma cruzada un partido para definir el posicionamiento final.

1.8 A los efectos de confeccionar el posicionamiento final del torneo en la tabla general, se considerará:

a) Serán posicionados del décimo tercero al vigésimo de la siguiente forma, según el resultado de los partidos de reválida indicados en 1.6:

Los ganadores se ordenarán en primer lugar por su ubicación original en el Torneo del Interior A, ubicando a los terceros sobre los cuartos. Si hubieran clasificado en la misma posición en cada zona, se utilizarán los criterios de desempate indicados en el art. 4, simulando una misma zona.

En segundo lugar se tomará su ubicación final en el Torneo del Interior B, en el siguiente orden: quien ganara el partido final, quien perdiera el partido final, quien perdiera la semifinal con quien ganara la final y quien perdiera la semifinal con quien perdiera la final.

De la misma manera se ordenarán a los perdedores.

i) Será clasificado vigésimo primero quien perdiera en cuartos de final con quien ganara el partido final del Torneo del Interior B.

j) Será clasificado vigésimo segundo quien perdiera en cuartos de final con quien perdiera el partido final del Torneo del Interior B.

k) Será clasificado vigésimo tercero quien perdiera en cuartos de final con quien perdiera en semifinales con quien ganara el partido final del Torneo del Interior B.

l) Será clasificado vigésimo cuarto quien perdiera en cuartos de final con quien perdiera en semi finales con quien perdiera el partido final del Torneo del Interior B.

ll) Serán clasificados del vigésimo quinto al trigésimo segundo de la siguiente forma, según el resultado de los partidos indicados en 1.7:

Los ganadores se ordenarán en primer lugar por su ubicación original en el torneo, posicionando a los terceros sobre los cuartos. Si hubieran clasificado en la misma posición en cada zona, se utilizarán los criterios de desempate indicados en el art. 4, simulando una misma zona.

De la misma manera se ordenarán a los perdedores. Los equipos ubicados en los puestos vigésimo noveno a trigésimo segundo deberán jugar un partido para mantener las plazas para sus regiones en el Torneo del Interior B 2026 con los equipos que se determinen a ese fin en fecha a definir.

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 reglamento, como las fechas de cuartos de final, semifinales y final.

2.2 Los clubes deberán informar a la UAR al menos quince (15) días antes de iniciar el campeonato a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a victor.luna@uar.com.ar el domicilio de la cancha donde se jugarán los partidos en los que hagan de local, debiendo cumplir con todos los requisitos indicados en el presente reglamento. En caso de incumplir con la información requerida o con lo dispuesto en el presente reglamento la UAR podrá determinar una sede la cual será informada a los participantes hasta setenta y dos (72) horas antes de la hora fijada para el inicio del partido.

2.3 Para las semifinales y/o final la UAR podrá determinar una sede, la cual será informada al menos una (1) semana antes de la hora fijada para el inicio del partido.

2.4 El horario para el inicio de los partidos será el de las 16 h. La UAR podrá modificar día y horario de comienzo de uno, varios o todos los partidos para lo que comunicará dicho cambio al menos cinco (5) días antes del encuentro.

2.5 El tiempo de descanso entre cada tiempo reglamentario de cuarenta (40) minutos es de diez (10) minutos. Si por alguna circunstancia esto debiera modificarse el réferi advertirá a los capitanes al inicio del partido.

2.6 El tiempo de las tarjetas amarillas será de diez (10) minutos.

2.7 Los jugadores suplentes podrán precalentar durante el partido en el ingoal contrario, sin ningún tipo de elementos ni pelotas y con pecheras.

2.8 En caso de que los clubes 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. Esta autorización debe ser solicitada por escrito, por ambos clubes involucrados a través de sus respectivas uniones, a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a victor.luna@uar.com.ar.

2.9 En caso de tormenta eléctrica será de aplicación lo dispuesto en el Manual de Bienestar del Jugador, siendo la autoridad de aplicación el réferi designado.

2.10 En el caso que un partido no pueda jugarse o habiéndose iniciado no pueda finalizar en el día determinado porque el réferi así lo informara, los clubes podrán decidir en forma inmediata y de mutuo acuerdo lugar, fecha y horario en que se jugará o continuará el partido debiendo informarlo sus uniones a la UAR antes de las 10 h 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 clubes y uniones involucradas solo será válido y entrará en vigencia una vez confirmado por la Gerencia de Competencias UAR.

2.11 Sin perjuicio del acuerdo indicado en 2.10 o de no contar con esa información la UAR determinará sobre la resolución del partido, pudiendo

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

Artículo 3º: Televisión y aspectos comerciales

3.1 La publicidad y acciones promocionales, tanto dentro de la cancha como en sus instalaciones aledañas, podrán ser administradas por las uniones y/o clubes locales en todos los partidos, **con excepción de las semifinales y final**

3.2 Queda exceptuado de lo indicado en 3.1 la publicidad de las camisetas de los clubes participantes.

3.3 En las semifinales, final y partidos televisados por ESPN solo se permitirá el acceso al campo de juego de las cámaras de la firma a quien la UAR indique y haya concedido los derechos audiovisuales correspondientes, que para el presente torneo es ESPN. Esto incluye drones o aparatos similares. Asimismo, en los partidos de la fecha que no sean transmitidos o filmados por ESPN, quienes los filmen deberán remitir a ESPN las imágenes, que podrán ser reproducidas en los distintos programas de la señal.

3.4 Todos los partidos del torneo deberán 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, en los términos indicados en 3.1.

3.5 En cuanto a acciones comerciales, la UAR dispone la siguiente forma:

a) En las semifinales, el equipo local tendrá la posibilidad de disponer de un 50% de publicidad estática en la cancha. El plano de cómo se distribuirá ese 50% para el equipo local y el otro 50% para la UAR, será enviado por la UAR, tres (3) días antes del partido. Para ello, el equipo local deberá informar cuales son los sponsors que estarán presentes.

b) Para el partido final, el 100% de la cartelería será definida por la UAR. El equipo local podrá disponer de cartelería de sus sponsors, según ubicación definida por la UAR, siempre y cuando estos no resulten competencia de los sponsors UAR.

c) Para el partido final, la seguridad para toda actividad que se desarrolle dentro del área de juego será contratada y manejada por la UAR.

d) En partidos de semifinales como así también en el partido final, los equipos locales no podrán disponer de ninguna pintura en campo de juego. Solo podrán estar presentes los acuerdos comerciales que la UAR tiene por contrato. En caso de que el equipo local quiera disponer de la publicidad de un sponsor, y la UAR tenga disponibilidad de espacio, deberá ser aprobado por el departamento comercial de la UAR.

3.6 En caso de incumplimiento de cualquiera de las condiciones mencionadas en los párrafos precedentes, el club actuante como local en la cancha donde se haya producido el incumplimiento será pasible de sanción disciplinaria que la UAR considere corresponda, pudiendo perder la condición de local . 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.

3.7 La UAR podrá hacer uso de las imágenes del torneo a fin de promocionar el mismo o elaborar material de difusión y coaching y será en todos los casos el material oficial sobre el que tendrán intervención las autoridades disciplinarias teniendo valor probatorio a dichos efectos.

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 punto extra al equipo que durante el partido obtenga cuatro (4) tries o más. También se otorgará un punto extra al equipo que pierda por una diferencia de siete (7) 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, incluyendo el punto bonus, sólo en el o los partidos jugados entre sí por los equipos igualados;

b) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **tries** obtenidos por cada equipo igualado, incluyendo try penal, solo en el o los partidos jugados entre sí por los equipos igualados;

c) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **drops** obtenidos por cada equipo igualado, solo en el o los partidos jugados entre sí por los equipos igualados;

- d) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de los **penales** convertidos por cada equipo igualado, solo en el o los partidos jugados entre sí por los quipos igualados;
- e) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma total de las **conversiones** anotadas por cada equipo igualado, solo en el o los partidos jugados entre sí por los equipos igualados;
- f) De continuar el empate se tomará en cuenta la diferencia existente entre el total de **tantos** a favor y el total de tantos en contra de cada equipo igualado, solo en el o los partidos jugados entre sí por los equipos igualados;
- g) De continuar el empate, se tomarán en cuenta los **antecedentes disciplinarios** registrados por los jugadores de los equipos igualados, solo en el o los partidos jugados entre sí por los equipos igualados, debiendo definirse a favor del equipo que posea en primer término menor número de expulsiones y, si no las hubiera, de amonestaciones;
- h) De continuar el empate, se tomará en cuenta los **puntos** obtenidos, incluyendo el punto bonus, **en la zona** en que se produjo el empate, aunque no se tendrán en cuenta los resultados en partidos jugados con oponentes comunes, cuando alguno de aquellos hubiera recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;
- i) 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 hubiera recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;
- j) 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 hubiera recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;
- k) 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 hubiera recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;
- l) 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 hubiera recibido puntos por no presentarse dicho oponente en común;
- m) De continuar el empate se tomará en cuenta la diferencia existente entre el total de **tantos** a favor y el total de tantos en contra de cada equipo igualado, **en la zona** en que se produjo el empate;
- n) 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;

ñ) Si a pesar de la aplicación de todos los sistemas anteriormente previstos subsistiera el empate, el HCD de la UAR decidirá la norma a aplicar para la definición del puesto igualado, previo dictamen de la Comisión de Competencias.

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. 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 cuatro (4) tries y cuatro (4) conversiones.

4.5 En la disputa de partidos eliminatorios, si al finalizar el partido los equipos estuvieran empatados, se adicionarán dos (2) tiempos completos de diez (10) minutos, alternando la posición del campo de juego tal como se venía efectuando durante el partido, en cada tiempo que se adicione.

4.6 De persistir el empate en partidos eliminatorios habiendo sido aplicado el Art. 4.5, se declarará ganador al equipo que en el siguiente orden y sucesivamente, en ese partido:

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

4.7 De persistir el empate, aplicado el artículo 4.6, los equipos patearán cinco (5) drops. 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 drops serán pateados por ambos equipos hacia los mismos palos, que determinará el réferi, alternadamente cada equipo desde el centro de la línea de 22. Será declarado ganador el equipo que haya marcado más drops en la serie de cinco. De persistir el empate continuarán pateando drops alternadamente el resto de los jugadores que participaron del partido, en el orden que el capitán indique, hasta que se produzca la primera diferencia de puntos.

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

Artículo 5º: Incumplimientos

5.1 El club que no presente su equipo para jugar un partido programado será declarado perdedor del partido, y la UAR decidirá si continua participando o quedará eliminado del torneo. Sin perjuicio de esto, también decidirá sobre la participación del mismo en el torneo del año siguiente. Además, podrá el equipo recibir otras sanciones previstas en el Reglamento General de la UAR.

Artículo 6º: Distribución de gastos

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

- a) Los clubes que actúen como locales están obligados a abonar los gastos de tercer tiempo.
- b) Los clubes participantes, toda vez que les toque ser visitantes, contratarán el medio de transporte, hotel y comidas, en el medio, lugar y condiciones que deseen.
- c) La UAR abonará para los traslados a las uniones correspondientes, para que éstas deriven a sus clubes, una asignación económica por km recorrido. Podrán los clubes, en acuerdo con sus uniones, facturar directamente a la UAR el importe indicado.
- d) La UAR abonará a las uniones correspondientes, para que éstas deriven a sus clubes, una asignación económica por cada estadía en los partidos que cada uno actúe de visitante. Podrán los clubes, en acuerdo con sus uniones, facturar directamente a la UAR el importe indicado.
- e) Lo dispuesto en a), b), c) y d) es aplicable también para la disputa de semifinales y finales por cualquiera de las instancias.
- f) Asimismo la UAR correrá con los gastos de traslados, alojamiento y comidas, del réferi, réferis asistentes y evaluadores, designados por ésta.
- g) El club 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 24 horas de finalizado el mismo. Para su presentación, deberán comunicarse con Cristian Sánchez Ruiz (cristian.sanchezruiz@uar.com.ar).

6.2 Se recomienda que un miembro de cada delegación sea médico o alguien certificado en primeros auxilios.

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 220 km.

10.4 La UAR no abonará suma alguna por ningún tipo de gasto incurrido por los equipos participantes, incluidos gastos medicos, por fuera de lo indicado en 6.1 c y d.

Artículo 7º: Jugadores participantes

7.1 Podrán integrar los equipos los jugadores que registren fichaje activo en la UAR al momento de iniciar este torneo en los clubes participantes del mismo, sin perjuicio de lo cual:

- 1. Los jugadores que al momento de iniciar el torneo no tengan su fichaje activo y lo renueven una vez comenzado el mismo, podrán integrar los equipos participantes, siempre y cuando su fichaje anterior inmediato haya sido en el mismo club.
- 2. Los jugadores que al momento de iniciar el torneo se encuentren en el exterior podrán solicitar su pase de retorno a su club e integrar los equipos participantes, siempre y cuando su fichaje anterior inmediato al pase haya sido en el mismo club, salvo en etapas definitorias, según el reglamento de pases, art. 3.3.26.

7.2 Los jugadores que participen en el torneo deberán estar certificados en los cursos obligatorios que indica el Reglamento General UAR, situación que se debe verificar al confeccionar la tarjeta de partido.

7.3 Los jugadores nominados para ocupar los puestos de la primera línea deberán estar certificados en la BD. UAR por haber realizado el curso de Acreditación de Primera Línea. Asimismo, en la BD.UAR deberá hacer constar el o los puestos de la primera línea en que puede desempeñarse.

7.4 Si por cualquier motivo se detectara la inclusión indebida de jugadores no fichados o registrados en la BDUAR, o que hubieran recibido tarjetas que los inhabiliten para jugar, amén de las sanciones disciplinarias propias que correspondan al jugador individual, club, entrenadores, capitanes o responsables de equipos, la participación indebida del jugador podrá determinar la pérdida de cualquier punto que hubiese obtenido su equipo en el partido disputado. La pérdida de puntos no implica que se le otorgan al ocasional rival.

7.5 Podrá la Subcomisión de Rugby Seguro inhabilitar de oficio a jugadores, si recibiera información que confirmara una conmoción cerebral, sin posibilidad de solicitar un alta temprana.

Artículo 8º: Instalaciones e indumentaria

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. También deberá proveer un lugar para quien como autoridad del partido haga las veces de director de partido.

8.3 Solo podrán permanecer dentro del perímetro de juego cuatro (4) asistentes de cada equipo, aparte de los jugadores activos. Dos de ellos permanecerán solamente dentro de la zona técnica y dos de ellos (personal médico) podrán permanecer en cualquier lugar, por fuera de las líneas de juego. Cada uno deberá llevar en todo momento la pechera correspondiente.

8.4 En caso de ser un partido televisado, el club local deberá proveer para el TMO un lugar cómodo, con visión directa al campo de juego y cubierto, con posibilidad de instalación del monitor provisto por el encargado de la televisación del partido. Lo mismo se proveerá para el comisionado de citaciones, si fuera designado.

8.5 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 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, bandas de sujeción, collares tipo "philadelphia" y elementos de inmovilización de miembros, y servicio de ambulancia para el traslado de eventuales accidentados (área protegida).

8.6 El club local deberá librar los medios para que el visitante disponga de las comodidades necesarias antes y después del partido; incluyendo la disposición de vestuario separado para cada equipo que deberá estar limpio y en condiciones dos (2) horas antes del horario fijado para el partido y duchas de agua caliente después del partido.

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

8.8 El club local no podrá regar la cancha dentro de las 24 horas del horario de iniciación de partido, sin autorización expresa de la UAR.

8.9 La UAR proveerá a cada club participante de dos (2) pelotas oficiales para ser usadas en los partidos del torneo por intermedio de las uniones provinciales respectivas. En el caso que alguno de los participantes requiera reemplazar alguna deberá solicitarlo al menos cinco (5) días antes del inicio del partido a la UAR por intermedio de su unión provincial a silvana.lozada@uar.com.ar con copia a victor.luna@uar.com.ar.

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

8.11 Las uniones correspondientes a los clubes participantes deberán comunicar a la UAR a silvana.lozada@uar.com.ar hasta diez (10) días antes de la fecha del inicio del torneo el lugar donde serán derivados los jugadores en el caso que una lesión lo amerite. Los lugares de derivación informados deberán ser de atención pública y gratuita y deberán cubrir las necesidades médicas que surjan de los equipos.

8.12 Las uniones correspondientes a los clubes participantes deberán enviar a silvana.lozada@uar.com.ar al menos diez (10) días antes del comienzo del torneo un render (en formato .jpg o similar) o, en su defecto, fotos en color, de frente y dorso, de las camisetas que utilizará en el campeonato, indicando cuál es la titular y cuál la alternativa.

8.13 La UAR informará a las uniones correspondientes de los clubes participantes la camiseta que deberá usar en cada partido del torneo. El equipo que no cumpla con lo indicado o modifique sin aviso el diseño de la camiseta será pasible de sanción.

8.14 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.

8.15 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 cumple el/los infractores podrán sufrir 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.

8.16 Cada club estará a cargo de las acreditaciones para los partidos del torneo 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 Fabiola Flageat fabiola.flageat@uar.com.ar.

8.17 A partir de las semifinales, la UAR se reserva el derecho a organizar la logística de los partidos con relación a la prensa, incluyendo el proceso de acreditación bajo los protocolos de la Oficina de Comunicación de la UAR

8.18 En todos los partidos del torneo 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.

8.19 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: Designaciones y tarjetas de partidos

9.1 La UAR designará un réferi para todos los partidos del campeonato. Para los partidos definitivos designará, además, dos (2) réferis asistentes. Para los partidos televisados en directo la UAR podrá designar Television Match Officer (TMO), Comisionado de Citaciones y Oficial Judicial. También podrá designar controladores de tiempo.

9.2 Treinta (30) minutos antes de cada partido, cada club interviniente deberá presentar impresa la lista de veintitrés (23) jugadores que lo representará, en la mesa de control. Esta lista se imprime desde la BD.UAR para lo que deberán cargar previamente en la misma los datos del equipo. Además, se deberá indicar al entrenador que deberá estar registrado en el sistema y con los cursos obligatorios y Nivel 1 UAR.

9.3 Antes de iniciarse el partido el réferi y los encargados de la mesa de control deberán corroborar que ambas tarjetas de partido 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, el encargado de la mesa de control y 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. En ese caso se deberá tener en cuenta:

1º. Lo informará el manager del equipo a la mesa de control. Una vez que esta lo autorice el jugador informará al réferi asistente de su lado, que será quien dé la indicación para ingresar. Los jugadores reemplazantes deberán estar previamente anotados en la tarjeta de partido presentada.

2º. Los jugadores que han sido sustituidos o reemplazados no podrán volver a jugar en el partido, excepto para reemplazar a un jugador que tenga una herida abierta o sangrante. El jugador reemplazado por lesión no podrá jugar ese día nuevamente.

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 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 (3) ejemplares por las tres (3) personas intervinientes.

9.8 Los responsables de cada equipo deberán cargar las incidencias del partido en la BD.UAR con los datos que le corresponden a su equipo antes de transcurridas 24 horas de finalizado el partido.

9.9 El réferi designado deberá cerrar el partido en la BD.UAR con todos los datos consignados antes de las 10 h del lunes siguiente. En el caso que alguno de los equipos incumpliera lo indicado en 9.8 el réferi deberá informar a la UAR.

9.10 Los clubes que no cumplieran en tiempo y forma con lo indicado en 9.8 serán pasibles de sanciones.

9.11 El réferi designado deberá remitir a la U.A.R. antes de las 10 h del lunes siguiente, la tarjeta del partido 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 por e-mail a silvana.lozada@uar.com.ar y a alonso.brugognoni@uar.com.ar.

9.12 Los clubes tienen obligación de enviar a la UAR, el formulario de entrenadores, con la opinión sobre la actuación de los réferis en cada partido. El mismo deberá ser enviado por mail a cristian.sanchezruiz@uar.com.ar y nonuar-marcelo.dominguez@uar.com.ar.

Artículo 10º: Réferis Asistentes

10.1 En los partidos en los que la UAR no designe los réferis asistentes, la unión provincial correspondiente al club local, deberá informar la designación al Coordinador Nacional de Referees UAR, vía mail a cristian.sanchezruiz@uar.com.ar al menos cuatro (4) días antes del partido para su aprobación la que se hará por el mismo medio a las 48 h de recibida la información.

10.2 Los clubes 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 asignación). Ésta solicitud deberá hacerse al menos cinco (5) días antes del inicio del partido a cristian.sanchezruiz@uar.com.ar.

Artículo 11º: Disciplina

11.1 Para la aplicación de sanciones disciplinarias producidas en los encuentros a disputarse durante el torneo 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 torneo y en particular respecto de las faltas y sanciones a aplicar, siendo la máxima autoridad y de última instancia el Consejo UAR.
- b) **Tarjetas Amarillas:** para el supuesto 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 que un jugador acumule durante el torneo cuatro (4) tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido para participar de los dos (2) encuentros siguientes. Para el supuesto que un jugador acumule durante el torneo cinco (5) tarjetas amarillas quedará automáticamente suspendido por todo el torneo. Las suspensiones se cumplirán en partidos de este torneo.

Cuando un jugador ha sido suspendido temporariamente, el periodo de suspensión será de diez (10) minutos.

- c) **Expulsiones:** Para el supuesto que un jugador sea expulsado durante un partido con una tarjeta roja directa y permanente, se elevarán los informes a la Comisión de Disciplina, a efectos de que se inicie el proceso disciplinario en la forma de estilo. El jugador quedará inhabilitado para toda actividad de rugby hasta que se resuelva su situación y cumpla su sanción, si correspondiera. Para el supuesto que un jugador sea expulsado durante un partido con una tarjeta roja de veinte (20) minutos, podrá ser reemplazado por otro jugador luego de ese plazo. Se elevarán los informes a la Comisión de Disciplina, a efectos de que se inicie el proceso disciplinario en la forma de estilo. El jugador quedará inhabilitado para toda actividad de rugby hasta que se resuelva su situación y cumpla su sanción, si correspondiera.

11.2 Los clubes 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, 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, 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 torneo y de sanciones más gravosas si así lo considerase pertinente la autoridad de aplicación.

11.3 En los clubes donde se desarrolla la competencia no está permitido el uso de pirotecnia, artefactos explosivos, artefactos que para su uso requieran combustión, humo u otros elementos de esas características antes, durante o después de los partidos.

Artículo 12º: Control de Doping

12.1 Durante el torneo 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 13º: Solución de controversias

13.1 Cualquier cuestión que se suscite durante la realización del torneo, no prevista o no contemplada por el presente reglamento, será resuelta por el Consejo Directivo de la UAR previa recomendación de la Gerencia de Competencias.

Artículo 14º: Fuerza mayor

14.1 En el caso que un partido o el torneo no pudiera iniciarse o no pudiera continuar, la gerencia de Competencias de la UAR tomará las determinaciones correspondientes de acuerdo a las situaciones particulares del caso.

14.2 En función de las situaciones previstas en el artículo 14.1, la Gerencia de Competencias de la UAR deberá elevar informe a la UAR, quien resolverá en forma definitiva la situación.

14.3 Si por causa de fuerza mayor alguno de los equipos que habiéndose comprometido a participar no lo hiciera, la situación del equipo con respecto a la

competencia actual y/o futura, será resuelta por la Gerencia de Competencias de la UAR.

Artículo 15º: Publicidad del reglamento y anexos

15.1 Las uniones intervinientes deben hacer conocer este reglamento a los réferis categorizados a nivel nacional que revisten en las mismas y a los clubes intervinientes.

15.2 Forman parte del presente reglamento los anexos:

- Anexo 1: Fixture
- Anexo 2: Zona Técnica

ANEXO 1

FIXTURE

CLASIFICACION		
FECHA 1 - 22 DE MARZO		
ZONA	LOCAL	VISITANTE
5	Tucumán RC	Liceo RC
5	Mar del Plata RC	Cardenales RC
6	Los Tarcos Rc	Old Lions RC
6	San Martin de VM	CPBM
7	Univ. de Córdoba	Univ. de Tucumán
7	Univ. de Mar del Plata	IPR Sporting
8	Old Resian	Natacion y Gimnasia
8	Huirapuca RC	Paraná Rowing
FECHA 2 - 26 DE ABRIL		
ZONA	LOCAL	VISITANTE
5	Cardenales RC	Tucumán RC
5	Liceo RC	Mar del Plata RC
6	CPBM	Los Tarcos Rc
6	Old Lions RC	San Martin de VM
7	IPR Sporting	Univ. de Córdoba
7	Univ. de Tucumán	Univ. de Mar del Plata
8	Paraná Rowing	Old Resian
8	Natacion y Gimnasia	Huirapuca RC
FECHA 3 - 17 DE MAYO		
ZONA	LOCAL	VISITANTE
5	Tucumán RC	Mar del Plata RC
5	Liceo RC	Cardenales RC
6	Los Tarcos Rc	San Martin de VM
6	Old Lions RC	CPBM
7	Univ. de Córdoba	Univ. de Mar del Plata
7	Univ. de Tucumán	IPR Sporting
8	Old Resian	Huirapuca RC
8	Natacion y Gimnasia	Paraná Rowing

DEFINICION		
CUARTOS DE FINAL - 28 DE JUNIO		
ZONA	LOCAL	VISITANTE
Cuartos 1	1° Zona 5	2° Zona 8
Cuartos 2	1° Zona 6	2° Zona 7
Cuartos 3	1° Zona 7	2° Zona 6
Cuartos 4	1° Zona 8	2° Zona 5
Pos. 2026	3° Zona 5	4° Zona 8
Pos. 2026	3° Zona 6	4° Zona 7
Pos. 2026	3° Zona 7	4° Zona 6
Pos. 2026	3° Zona 8	4° Zona 5
SEMIFINALES - 26 DE JULIO		
ZONA	LOCAL	VISITANTE
Semifinal 1	Ganador Cuartos 1	Ganador Cuartos 3
Semifinal 2	Ganador Cuartos 2	Ganador Cuartos 4
FINAL - 30 DE AGOSTO		
ZONA	LOCAL	VISITANTE
Final	Ganador Semifinal 1	Ganador Semifinal 2
REVALIDAS - 20 DE SEPTIEMBRE		
ZONA	LOCAL	VISITANTE
REVALIDA 1	Perdedor REP 1	PERDEDOR SEMI 2° B
REVALIDA 2	Perdedor REP 2	PERDEDOR SEMI 1° B
REVALIDA 3	Perdedor REP 3	PERDEDOR FINAL TI B
REVALIDA 4	Perdedor REP 4	GANADOR FINAL TI B

ANEXO 2

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.

