

6. De los Reglamentos de Juego, la integración de los equipos y tiempos de juego

ART. 6.1º. Todos los partidos oficiales que se jueguen deberán regirse, según su formato y categoría, por lo siguiente:

- Rugby XV de Mayores Reglamento World Rugby Leyes del Juego
- Rugby XV de Juveniles Reglamento World Rugby - Variaciones p/ M19
- Rugby Pre Juveniles Reglamento UAR – Pre juveniles
- Rugby Infantiles Reglamento UAR – Infantiles
- Seven Reglamento World Rugby – Variaciones Seven
- Ten Reglamento World Rugby – Variaciones Ten

ART. 6.2º. Cualquier variación que se pretenda implementar en uno o más artículos que componen cada uno de los Reglamentos indicados en 6.1. deberá contar, indefectiblemente, con la autorización de la UAR. Si tal autorización va más allá de sus facultades, la UAR elevará el pedido a World Rugby.

ART. 6.3º. Cuando se trata de la organización de la competencia para clubes en desarrollo donde la captación y la retención son frecuentemente grandes desafíos, se admite jugar Rugby Modificado. Las variables admitidas son:

- T1 Rugby Reglamento World Rugby de T1 Rugby
- Game on Reglamento World Rugby de Game on
- Rugby Tag Reglamento World Rugby de Tag Rugby
- Rugby Touch Reglamento World Rugby de Rugby Touch

También podrá admitirse el Rugby Modificado, con las variables y reglamentos indicados, cuando el objetivo sea difundir el juego, buscando la captación, retención o recuperación de los distintos actores que intervienen en el mismo, en todos los casos deber contar con la aprobación de la UAR según lo dispuesto en 6.4.

ART. 6.4º. Es responsabilidad de cada unión determinar lo que constituye competencia de clubes en desarrollo en su jurisdicción e implementar Rugby Modificado. Para que esa competencia de Rugby Modificado sea considerada oficial debe contar con la aprobación de la UAR, regirse por los reglamentos especificados en 6.3. según la variante que se implemente y por el presente Reglamento General UAR con excepción de lo que refiere a acreditación de primeras líneas, descanso de jugadores y menores de edad jugando con mayores. Los jugadores deben estar fichados.

ART. 6.5º. En un partido de Rugby XV, de Mayores o Juveniles, el partido podrá seguir siendo jugado siempre que hubiere en cancha al menos doce (12) jugadores por equipo. En caso de que un equipo quedara con menos de 12 (doce) jugadores por cualquier motivo, el réferi deberá suspender

automáticamente el partido, quedando el resultado de este a resolución de la Gerencia de Competencias y/o Comisión de Competencias, que deberán resolver teniendo en cuenta, además del tanteador al momento de la suspensión, las particularidades de los hechos que derivaron en la pérdida de jugadores.

ART. 6.6º. Un jugador pre juvenil no podrá jugar más de 60 minutos en una jornada. Cuando se trate de partidos sucesivos en una misma jornada, deberá haber entre la finalización de un partido y el inicio de otro donde participe un mismo equipo cuarenta (40) minutos de descanso. Si el encuentro o competencia se prologara al día siguiente, ningún jugador podrá jugar más de noventa (90) minutos en total en ambas jornadas, respetando el descanso entre partidos anteriormente indicado.

Un jugador juvenil, no podrá jugar partidos completos o reglamentarios (full time) si no media entre la realización de uno de ellos y la del próximo por lo menos un lapso de 66 horas de descanso.

ART. 6.7º. Un jugador mayor, no podrá jugar partidos completos o reglamentarios (full time) si no media entre la realización de uno de ellos y la del próximo por lo menos un lapso de 42 horas de descanso.

ART. 6.8º. Ningún jugador, pre juvenil o juvenil, podrá ingresar como titular en dos partidos continuados de tiempo completo en un lapso de 66 horas.

ART. 6.9º. Ningún jugador mayor podrá ingresar como titular en dos partidos continuados de tiempo completo en un lapso de 42 horas.

ART. 6.10º. Un jugador mayor no deberá jugar más de 90 minutos en partidos completos en un lapso de 42 hs. Un jugador juvenil no deberá jugar más de 80 minutos en partidos completos en un lapso de 66 hs. Cuando un jugador mayor haya tenido que ingresar como cambio por lesión y supere los 90 minutos corridos no podrá jugar hasta transcurridas las 66 horas de su última participación. Cuando un jugador juvenil haya tenido que ingresar como cambio por lesión y supere los 80 minutos corridos no podrá jugar hasta transcurridas las 90 horas de su última participación.

ART. 6.11º. Cuando se trate de torneos intensivos ningún jugador podrá jugar más de 80 minutos por día en categoría mayores y juveniles o sea un máximo de dos partidos de tiempo reducido por día siempre y cuando entre cada partido de tiempo reducido haya, por lo menos, un lapso de una hora y media de descanso. En torneos intensivos el plazo mínimo de descanso entre una jornada de competencia y otra será de 42 horas.

ART. 6.12º. Cuando se trate de partidos de tiempo reducido estos no podrán exceder de 40 minutos por partido en dos tiempos de veinte minutos cada uno

para mayores y juveniles, sin ninguna posibilidad de tiempo adicional ni alargues para definición.

ART. 6.13º. Cuando se trate de equipos participantes en otros torneos que no sean de rugby de quince jugadores por bando, deberán regirse por los reglamentos específicos que deberán ser aprobados por la UAR.

ART. 6.14º. Si el organizador de un torneo intensivo necesitara alterar el formato indicado en 6.11 y 6.12, deberá requerir la autorización de la UAR.