

# **REGLAMENTO RUGBY 2019**

## **- Seven -**

Los equipos estarán integrados en la **Lista de Buena Fe** por un **máximo de 15 (QUINCE) jugadores**(12 Titulares y 3 suplentes), de los cuales podrán participar de la Etapa Local y Regional.

En el caso de viajar a Mar del Plata en la Instancia Provincial, **solo lo podrán hacer 12 jugadores de la Lista de Buena Fe original.**

Un **mínimo de 7 (SIETE) jugadores**, deberán comenzar el partido, caso contrario no podrá jugar ese partido. En este caso el Resultado del partido **será 2 try a 0.**

En caso de producirse una **diferencia numérica** en la cantidad de jugadores de un equipo con respecto a otro **durante el partido**, quedará a criterio del juez del encuentro si continúa jugándose o no dicho encuentro.

La competencia será, en la categoría Sub 14 (solamente jugadores nacidos en el **2005-2006**), y Sub 16 (solamente jugadores nacidos en el **(2003-2004)**)

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la UAR, con las modificaciones vigentes para el juego reducido para **M-14 y M-16** y teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

- **El scrum** se formará con tres jugadores. Sera disputado en M-14 (**sin empuje**) en M-16 (**con empuje**) de un metro y medio).
- **El medio scrum** que defiende lo hará de acuerdo a las leyes. Se puede levantar y salir jugando al igual que el octavo.
- **El line** se formará con dos o tres jugadores. Los no participantes deberán estar a 10 m. Se podrá levantar a un compañero, en ataque y en defensa.
- **El ruck** se puede contraruckear
- **Los cambios** en juveniles son ilimitados, salen y entran con aviso al árbitro del encuentro.
- **Las patadas** serán libres, es decir, que se podrá patear en toda la cancha. Las conversiones se realizarán desde el lugar en donde se apoyó el try.
- **La salida** en cada try, estará a cargo del equipo que lo apoyó. Los penales se podrán jugar rápido en toda la cancha. Las camisetas deberán estar numeradas en la parte posterior del 1 al 12.
- **La duración** de un partido no será más de **catorce minutos** a los que se debe adicionar el tiempo de descuento y tiempos suplementarios. Un partido se divide en dos tiempos de no más de **siete minutos** de tiempo de juego
- **Lesionados:** Ante una lesión producida a un jugador en el campo de juego, la decisión de que el mismo siga o jugando o que tenga que ser trasladado a un hospital depende pura y exclusivamente del Médico de Campo
- **El árbitro** será la única autoridad del partido, con la colaboración de la **mesa de control**. La mesa controlará la planilla de juego y el árbitro marcará la finalización del primer tiempo y del partido.
- En toda instancia de clasificación posterior a la **Etapa Local** del Torneo y producto que la diferencia de tantos tiene en las posiciones finales, en el caso que un equipo no se presente a jugar a ninguno de los partidos programados, **será descalificado de la competencia** quedando todos los resultados disputados hasta el momento o a disputar con el marcador de 2 try a 0.
- Salvo los jugadores, el árbitro, los jueces de touch, el/los médico/s y el encargado de alcanzar el "tee", **no estará permitida la presencia de persona** alguna dentro del perímetro de la cancha durante el desarrollo de los partidos. Como excepción se admitirá que durante los entretiempos y a

fin de dar instrucciones a sus jugadores, ingresen los entrenadores de los equipos. Solo el árbitro del partido es el que puede autorizar el ingreso al "área" de juego de cualquier otra persona. Todo incumplimiento a esta norma se considerará falta grave dando lugar a las **actuaciones disciplinarias** correspondientes. Por lo tanto, Los **SUPLENTES, ENCARGADOS O ENTRENADORES Y TODA OTRA PERSONA NO AUTORIZADA DEBE ENCONTRARSE FUERA DEL ALAMBRADO PERIMETRAL.**

- Antes de iniciarse el encuentro, ambos equipos deberán **completar la Planilla Oficial** del Partido, en la que deberán asentar los Nombres, Apellidos y el DNI de cada uno de los jugadores titulares y suplentes. La misma deberá ser firmada por los capitanes, por el Encargado de la Categoría, por el referee y por el Médico del Partido.
- **Tanteador:** Se otorgará **DOS** puntos por partido ganado, **UN** punto por partido empatado y **CERO** punto por partido perdido.
- **Las medidas disciplinarias** se tomarán dentro y fuera de la cancha en caso de que algún jugador o jugadores realicen disturbios fuera de la misma. Tendrá que concurrir al Tribunal de Disciplina el día y horario propuesto por la misma.
- **Es obligatorio el uso de protector bucal**

### **1. Criterios de Desempate:**

En la Fase Regional y Final, para dos equipos empatados en puntos, se definirá por el **Sistema Olímpico:**

Resultado del partido entre sí. Si el partido entre si fue un empate, se tomarán los criterios de desempate, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los tries realizados por ambos y si siguen empatados definirán los tantos totales (try mas conversiones o penales convertidos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.

Sorteo

- **Excepción:** Un partido final de campeonato puede durar no más de veinte minutos a los que se debe adicionar el tiempo de descuento y tiempos suplementarios. El partido se divide en dos tiempos de no más de diez minutos de tiempo de juego.
- **Partido empatado en la Zona,** En caso de empatar en el partido final de la Zona, se definirá de la siguiente manera:
- Tres (3) Drop Kicks desde la línea de 22 m. y el medio los postes.
- Uno (1) Kick hasta la primera diferencia.

**Partido empatado Etapa Final,** Cuando hay un partido empatado y se necesita jugar tiempo suplementario, los tiempos suplementarios se juegan en períodos de cinco minutos. Después de cada tiempo los equipos cambian de lado sin intervalo. Durante el tiempo suplementario, el equipo que primero marque un punto debe ser inmediatamente declarado vencedor, sin que continúe el juego. En caso de seguir empatados, se realizaran

- Tres (3) Drop Kicks desde la línea de 22 m. y el medio los postes.
- Uno (1) Kick hasta la primera diferencia.

**Nota:** En todos casos, los Drop Kicks deberán ser ejecutados por jugadores que hayan finalizado el encuentro.