

## ANEXO REGLAMENTARIO – CATEGORÍA M14, M15, M16 y M17 – U.C.R.

### TORNEO REGION CENTRO 2024

Este anexo tiene como objetivo, clarificar aquellas disposiciones que atañen a los objetivos específicos de U.C.R y del desarrollo de sus clubes. Teniendo en cuenta el acceso de cada club a los distintos niveles. En este anexo se desarrollan temas específicos a la categoría que atañe y en aquellos temas que no son reglamentados de manera específica, se rigen por el reglamento de competencia 2024, Reglamento de disciplina de UCR.

### ARTÍCULO 1º: LOCALÍAS, FECHAS Y HORARIOS- SIMPLE Y DOBLE BLOQUE.

1.1 En el torneo de las Categoría **M14, M15, M16 y M17** el día natural de partido es el sábado. Los clubes en base a la disponibilidad de canchas, árbitros pueden programar sus partidos en el resto de los días de semana de común acuerdo.

En caso de que los Clubes decidan jugar entre semana o jugar como es habitual el sábado deberán elevar la programación a la comisión de torneos el martes previo al partido a los fines de que el partido este correctamente programado.

#### 1.2 SUSPENSIÓN Y REPROGRAMACIÓN DE PARTIDOS

Si el partido es **SUSPENDIDO**, automáticamente el equipo que suspendió de partido, **PIERDE los puntos**. Además, cada club deberá avisar a la UCR ([unioncordobesaderugby@yahoo.com.ar](mailto:unioncordobesaderugby@yahoo.com.ar)) de dicha suspensión. Si avisa antes del día martes (20 hs) anterior al partido, no se pagaran los costos de los árbitros. En cambio, si avisa posterior a ese día, deberán pagar los gastos de los árbitros.

Si el partido es **ADELANTADO**, como un común acuerdo entre clubes, no habrá pérdida de puntos y ningún tipo de sanción.

El partido **suspendido** deberá ser **reprogramado como AMISTOSO** dentro de los próximos 22 días, caso contrario el club que suspendió el partido, deberá abonar una compensación económica, por los montos y conceptos fijados por el CONSEJO DIRECTIVO DE LA UCR.

En caso que la suspensión del partido sea por **fuerza mayor** (decretados por la UCR), el partido será reprogramado por la comisión de torneos.

Si un equipo no se presentara a jugar un partido, Se asignará al club cumplidor la máxima cantidad de puntos, **cinco (5)** y su marcador a los efectos de la tabla se considerará **28 a 0, esto es: 4 tries- convertidos** al solo efecto de determinar la clasificación general. Si esta situación se diera en la etapa de definición el equipo que no se presentara a jugar un partido será considerado **perdedor** del partido.

#### 1.3 SEMIFINALES Y/O FINALES: CATEGORÍA M15, M16 y M17



Las sedes En semifinales y finales serán determinadas por ventaja deportiva

**SEMIFINALES Y FINALES CON EQUIPOS DOBLE BLOQUE:** En semifinales y finales que participen equipos que posean doble bloque (o más) (A, B, C), no podrán repetir jugadores (según planilla BD UAR de semifinales o finales), con excepción de los jugadores primeras líneas, y los mismos no podrán ser titulares en ambos partidos y no deben exceder el tiempo máximo de juego.

**CATEGORÍA M14:** En esta división, NO hay instancia de definición con Semifinales y Finales.

1.4 BDUAR: TORNEO- Categoría B **M15B, M16B y M17B** - se estableció que los equipos estén conformados con el formato de QUINCE jugadores, con CAMBIOS LIBRES y CON CONTROL DE ALP/ MODO LISTA, MÁXIMO 30 JUGADORES.

La presentación del equipo en cancha, en este formato, debe ser en común acuerdo entre los clubes participantes de la competencia y deberá quedar plasmado en la planilla de partido, con las firmas de los responsables de ambos equipos (managers o entrenadores acreditados) y el árbitro del partido. Si no hay acuerdo entre los equipos participantes, la presentación del equipo será el regular de un torneo de quince, con un máximo de 23 jugadores, 15 titulares y 8 suplentes, y con control de APL.

También, dichas semifinales se jugarán el mismo día y la diferencia horaria entre partidos, debe ser dentro de las 4 horas ( a excepción si se juega una de las semi-finales en el interior)

1.5 En caso de etapas de definición - las localías se dirimen por ventaja deportiva.

## ARTÍCULO 2º: MODALIDAD DE DISPUTA DEL SCRUM.

2.1. En el campeonato Categoría **M15, M16 y M17** – Se establece que dicho campeonato cada equipo deberá presentar **4 primeras líneas** por partido en la categoría A, y **3 primeras líneas** por partido en la categoría B.

En el caso de los equipos que tengan doble o triple bloque (B-C), cada uno de estos deberá presentar **3 primeras** líneas por partido.

En la Categoría **M14**, no es necesario el control de APL

2.2. Jugabilidad del Scrum: En la Categoría **M15, M16 y M17**: disputa, con empuje 1.5 metros en toda la cancha

La única persona facultada para suspender la forma de jugabilidad del scrum en las categorías mencionadas es el Árbitro (cuando entienda que la formación se ha vuelto riesgosa o peligrosa para la integridad de los jugadores). En caso de que algún club desiste de llevar a cabo con la jugabilidad establecida para cada categoría, el árbitro deberá consignar en planilla tal situación, y se correrá



informe a la comisión de torneos quien será la que resolverá la cuestión en cuanto a la asignación de puntos. Tal disposición rige a partir de 2024.

2.3. Órgano de contralor: La forma de disputa del Scrum en las diferentes categorías es una potestad de la Comisión de Rugby Seguro UCR y en caso de que esta lo requiera se le solicitara opinión a los entrenadores o responsables de Scrum de cada club.

**CATEGORÍA M14: REGLAMENTO RUGBY INFANTIL, UAR 2020, LEY 8, SCRUM.** El equipo que pone en juego la pelota debe hookear y avanzar en manera controlada 1.5 metros

El equipo que defiende debe limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado.

## ARTICULO 3º: TIEMPO DE JUEGO- Categoría M15, M16 y M17

3.1. Se establece que el tiempo de Juego para las Categoría **M15, M16 y M17** es de dos tiempos de 35 minutos.

En la Categoría **M14** se establece que el tiempo de Juego es de cuatro tiempos de 15 minutos.

### 3.2. Artículo. Puntuación y desempate

Cada partido en la fase clasificatoria o campeonato, adjudicará la siguiente cantidad de puntos:

- partido **ganado** : cuatro (4) puntos,
- partido **empatado** : dos (2)
- partido **perdido**: cero (0) por.

Además, se otorgará:

- un (1) **punto extra, Bonus Try** : al equipo que, durante el partido, realice cuatro (4) tries o más, ya sea equipo ganador o perdedor y
- un (1) **punto extra, Bonus Defensivo**: al equipo que pierda por una diferencia de siete (7) puntos o menos.

3.3 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 el o los resultados obtenidos (ganado, empatado o perdido) en el mismo Campeonato, 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, 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,

g) Si continuara el empate, se tomarán en cuenta los antecedentes disciplinarios registrados durante el Campeonato de que se trate por los jugadores de los equipos empatados, 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 UCR o la inclusión en los Torneos que la UCR 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.C.R. decidirá la norma a aplicar para la definición del puesto igualado, previo dictamen de la Comisión de Competencia.

3.4 Si un equipo no se presentara a jugar un partido, su oponente obtendrá 5 (cinco) puntos , 4 tries con conversiones, (28 puntos) al solo efecto de determinar la clasificación general. Si esta situación se diera en la etapa de definición el equipo que no se presentara a jugar un partido será considerado perdedor del partido.

Para determinar el posicionamiento de una zona que determina la clasificación para etapas siguientes no se considerarán ninguno de los partidos jugados y/o programados con ese equipo que no se presentara, tanto en lo que refiere al resultado, cualquiera fuese, como a todas las normas indicadas en



3.5 En la disputa de partidos eliminatorios (Ej SEMIFINAL y FINAL), Categoría **M15, M16 y M17**: si al finalizar el partido los equipos estuvieran empatados, esta división **NO** juegan alargue. 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,
10. De persistir el empate el referee realizará un sorteo en presencia de los capitanes.

**Para la Categoría M14:**

En esta división, **NO** hay instancia de definición con Semifinales y Finales.

