

ANEXO REGLAMENTARIO – CATEGORÍA PRE-INTERMEDIAS “A” y “B” – NIVEL 1

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.

1.1 En el torneo de pre intermedia 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.

1.2 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.

1.3 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) 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.

1.4 SEMIFINALES Y/O FINALES:



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.

También dichas semifinales se jugarán el mismo día. Además 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 de pre intermedia – Se establece que dicho campeonato cada equipo deberá presentar 5 primeras líneas por partido tanto en Pre A como en Pre B.

2.2. Jugabilidad del Scrum: En la categoría Pre intermedia se podrá empujar 1,5 mts toda la cancha y últimos 5 mts libre.

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 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.

3. ARTICULO N°3 TIEMPO DE JUEGO

3.1. Se establece que el tiempo de Juego es de dos tiempos de 40 minutos.

3.2. Artículo. Puntuación y desempate

3.3 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.**

3.4 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.

3.5 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

3.6 En la disputa de partidos eliminatorios (Ej SEMIFINAL y FINAL); si al finalizar el partido los equipos estuvieran empatados, se adicionarán dos 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.

3.7 De persistir el empate 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.

