

REGLAMENTO GENERAL UNION CORDOBESA DE RUGBY - 2026

ARTICULO 1°. DISPOSICIONES GENERALES

ART. 1.1°. Las disposiciones del presente reglamento son de aplicación obligatoria en las acciones y los cotejos que disputen los equipos representativos y/o de clubes de las entidades afiliadas, adherentes o invitadas que actúen en el ámbito de competencia de la UNION CORDOBESA DE RUGBY y de aplicación subsidiaria cuando para una determinada competencia se dictare y pusiere en vigencia un reglamento especial.

ART. 1.2°. De acuerdo con lo dispuesto, corresponde a la Comisión de Torneo/Competencias y/o al Consejo Directivo, según este disponga en cada caso, la interpretación original única y definitiva y la aplicación del presente reglamento y/o los respectivos reglamentos especiales para cada torneo; así como de las respectivas vías recursivas que se estipulen

ART. 1.3°. El presente reglamento se aplicará a todos los partidos y torneos organizados con la intervención de la UCR. En todos los casos que la UCR o UAR dicte reglamentos especiales para un torneo determinado, dicho reglamento será la regla especial para el mismo y en ningún caso podrá contradecir lo establecido en el presente Reglamento General de no mediar expresa autorización de la UCR.

ART. 1.4°. Las disposiciones del presente reglamento rigen las actividades para todos los jugadores registrados en la BD.UAR sean no competitivos o infantiles, prejuveniles o competitivos. Se entiende por no competitivos o infantiles aquellos jugadores menores de 12 años que participan en equipos de clubes en encuentros de rugby infantil, pre juveniles aquellos jugadores menores de 13 y 14 que participan en equipos de clubes de encuentros o partidos en dicho segmento organizados por la UCR y se entiende por jugadores competitivos aquellos que participan en equipos de clubes que compiten en torneos organizados por la UCR y/o UAR o partidos amistosos fiscalizados por las mismas conformados por jugadores pertenecientes a las categorías M15 o superior que cumplieron o cumplen 15 años en ese año, o habiendo cumplido, o mayores a todos ellos que lo hacen en divisiones juveniles o superiores.

ARTICULO 2°: FICHAJE Y ACTIVACIÓN DE FICHAJE

ART. 2.1°. Todo Jugador de cualquier edad para poder participar o competir en encuentros o Torneos o en partidos oficiales/Amistoso o de trial, organizados por la UAR y UCR, ya sea en forma local o regional deberá encontrarse fichado y tener su fichaje activo en la BD.UAR.



ART. 2.3º. El fichaje o la activación del fichaje que hace un jugador, siguiendo el procedimiento indicado por la UAR, se complementa obligatoriamente en el segmento competitivo con los estudios médicos que determina la UAR para cada edad o condición. En el segmento no competitivo o infantil y prejuvenil se complementa con un certificado médico en el que conste la aptitud del jugador para practicar deportes.

ART. 2.4º. El proceso de fichaje o activación de fichaje requiere la aceptación en el mismo sistema del club y UCR

ART. 2.5º. Es responsabilidad del Club que acepta el fichaje o la activación del fichaje de un jugador verificar que se hayan realizado los estudios médicos indicados que dichos estudios declaren apto al jugador para la práctica del deporte y el archivo de dichos estudios, lo mismo ocurrirá con la verificación y archivo del certificado médico para el segmento no competitivo o infantil y prejuvenil. En todos los casos deberán ser presentados a la UAR o UCR o a quienes estas indiquen cuando les sean requeridos.

ART. 2.6º. Los jugadores con fichaje activo para poder ser incluidos en la Tarjeta Electrónica de Partido deberán estar acreditados en los cursos que determine la UAR como obligatorios para cada segmento.

ART. 2.7º. La UCR y/o UAR podrán determinar un sistema de control para todas las competencias, partidos oficiales, de trial, encuentros de rugby no competitivo o infantil o partidos o encuentros de prejuvenil que se realicen en el País, incluyendo partidos amistosos, o para algunos específicos, de acatamiento obligatorio.

ARTICULO 3º DE LOS PASES Y REGISTRO

Se toma valido el Artículo 3 del reglamento de la UNION ARGENTINA DE RUGBY, y las condiciones de PASES dictado por el CONSEJO DIRECTIVO de la UCR. Según el PROCESO de pases publicado.

ARTICULO 4º LOCALIA, FECHAS Y HORARIOS.

La condición de local, el orden de los partidos y las fechas de disputa serán los establecidos por sorteos para la confesión del Fixture, el cual lo realizará el Comité de Torneo de la UCR. Una vez definido será informado a los Clubes.

ART 4.1 Para los campeonatos de Super 10, en todas sus divisiones A y B, Regional B como también Femenino Juvenil, el día normal de Partido es el Dia SABADO.

Los torneos de Segunda Divisiones el Dia establecido de partido sea SABADO,

Para los Torneo Femenino Mayor y Categorías en Desarrollo el Dia establecido de partido es el DOMINGO.



ART 4.2 Horarios de Partidos con Desplazamientos desde el Interior hacia la Capital o Viceversa. Se establece que, en aquellos encuentros que impliquen desplazamientos desde el interior de la provincia hacia la ciudad de Córdoba o desde Córdoba hacia el interior, el horario de inicio no podrá fijarse antes de las 11:30 horas, salvo acuerdo expreso entre ambos clubes. Dicho acuerdo deberá ser formalizado y contar con la aprobación de la comisión de torneos local, garantizando así una adecuada planificación logística y deportiva.

ART 4.3 En el supuesto de que se programe un partido con horario anterior al mencionado y no se alcance un acuerdo entre los clubes involucrados, se considerará que el equipo visitante que deba desplazarse y jugar antes de las 11:30 horas tendrá derecho a: -Ser declarado ganador del encuentro, obteniendo el puntaje máximo correspondiente. -Optar por no efectuar el viaje, sin que dicha decisión implique sanción disciplinaria alguna o afecte su continuidad en la competencia.

Esta disposición tiene por objeto garantizar la equidad deportiva, el bienestar de los jugadores y la adecuada planificación logística de los clubes participantes

ART 4.4 En las categorías Juveniles, los partidos oficiales correspondientes al fixture, así como los cuartos de final, semifinales y finales, deberán programarse dentro de la franja horaria comprendida entre las 09:00 y las 15:00 horas. El Club local tendrá la facultad de organizar el horario de disputa de los encuentros dentro de dicha franja, de acuerdo con su disponibilidad de cancha. La programación de partidos fuera de esta franja horaria solo será válida con el acuerdo expreso de ambos clubes intervinientes, el cual deberá ser comunicado conforme a los procedimientos establecidos por la UCR.

ART 4.5 En las Categorías Preintermedia A y B, los partidos oficiales correspondientes al fixture deberán programarse dentro de la franja horaria comprendida entre las 10:00 y las 15:00 horas.

El Club local tendrá la facultad de fijar el horario de disputa dentro de dicha franja, conforme a su disponibilidad de cancha y organización deportiva.

La programación de partidos fuera de la franja establecida solo será válida mediante acuerdo expreso entre ambos clubes.

En aquellos encuentros que impliquen desplazamientos desde el interior de la provincia hacia la ciudad de Córdoba o viceversa, será de aplicación obligatoria lo dispuesto en el ARTÍCULO 4.2, el cual prevalecerá sobre la presente disposición, especialmente en lo referido al horario mínimo de inicio de las 11:30 horas.

ARTICULO 5° SUSPENSIÓN Y REPROGRAMACIÓN DE PARTIDOS

ART 5.1. El Club cuyo equipo competitivo haya dejado de presentarse a un partido oficial programado, deberá informar las causas por escrito a su Unión local, indefectiblemente, el primer día hábil siguiente a la fecha del partido. La Unión deberá elevar este informe al Comité de Torneo, dentro de las 48hs de realizado el encuentro, quién considerará la validez o no del justificativo (torneosucr@gmail.com, unioncordobesaderugby@yahoo.com.ar) La no presentación del informe en término, presupondrá que no existe justificación o razón valedera para la no presentación del/los equipo/s.

ART 5.2 Si el partido es **SUSPENDIDO**, automáticamente el equipo que suspendió de partido, **PIERDE** los puntos (**no es válida la reprogramación en común acuerdo entre clubes**, para después de la fecha ya fijada por torneos). Además, cada club deberá avisar a la UCR (unioncordobesaderugby@yahoo.com.ar y a torneos torneosucr@gmail.com) de dicha suspensión.

Si avisa antes del martes (20 hs) anterior al partido, no se pagarán los costos de los árbitros. En cambio, si avisa posterior a ese día, deberán pagar a la UCR los gastos de los árbitros y una multa correspondiente a 200 litros de nafta premium (Infinia YPF).

Si el partido es **ADELANTADO**, como un común acuerdo entre clubes, no habrá pérdida de puntos ni ningún tipo de sanción. Esta nueva fecha será inamovible y cualquier incumplimiento será penada con la quietud de puntos.

En caso de que los Clubes decidan por mutuo acuerdo modificar el día u horario de alguno de los partidos deberán solicitar autorización al Comité de torneo, con al menos 5 días de anticipación a la fecha original del partido y solo se permitirá adelantar los mismos.

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 estipulados correspondiente a 200 litros de nafta (Infinia YPF).

Si Un Equipo **SUSPENDE 3 partidos** consecutivos o **4 partidos** durante el torneo, el Equipo será dado de baja del torneo, todos los equipos que jugaron anteriormente se le otorgara puntos como WO, como así también los equipos que reste jugar. Dicho equipo podrá seguir jugando partidos de forma amistosa de común acuerdo con el club oponente. De no haber acuerdo el partido queda Suspendido. (no será reprogramado)



ART 5.3 Cuando un Club deba actuar como local ante otro domiciliado en una localidad distantes (con una distancia de superior a 60km) y por cualquier motivo el CLUB LOCAL no presente su o sus equipos representativos para disputar los encuentros programados oficialmente, el mismo se encuentra obligado por el presente Reglamento a INFORMAR/NOTIFICAR CON UNA ANTELACION MINIMA DE 72 a la fecha programada al Árbitro designado como así también a las autoridades del ocasional oponente, "que no deberán viajar", pues su o sus equipos no se presentarán a disputar el o los partidos programados. El no hacerlo, obligará automáticamente al Club local a hacerse cargo de los gastos de traslado y una comida, del Árbitro, si correspondiera, y jugadores, encargados de equipo y/o entrenadores del Club que viajó. En tal sentido, los perjudicados deberán efectuar su reclamo de reintegro de gastos al Club correspondiente, mediante presentación ante la Unión local, quien a su vez lo elevará al Comité Ejecutivo quien los trasladará a la Unión a la que pertenezca el Club responsable, el que deberá cancelarlo dentro de un plazo de 7 (siete) días corridos desde la fecha de su remisión. El reclamo que deberá efectuar el Club a la Unión local y esta al Comité, se concretará solamente si el árbitro y el Club afectado lo presentan dentro de los 7 (siete) días corridos de la fecha programada para la realización de esos encuentros.

ART 5.4 Cuando a un encuentro no resulte posible jugarlo por razones de fuerza mayor, fundamentalmente climáticas o de seguridad (Anexo III Guía de Seguridad de la W.R.), el Árbitro oficial podrá determinar su suspensión. En caso de no encontrarse presente el Árbitro designado, el encuentro podrá ser suspendido por el acuerdo de las autoridades de cada institución, con carácter de Capitán General o presidente. En caso de que un partido no se jugase por cualquier motivo, ambos clubes deberán poner el hecho en conocimiento de la Unión de pertenencia, indefectiblemente dentro de las 24 hs hábiles siguientes al de la programación quien la remitirá dentro de las 24 hs hábiles siguientes al Comité Regional. Si no se recibe la información mencionada, se aplicará W.O. a ambos equipos con todos los efectos de las sanciones previstas en este Reglamento. Cuando el infractor que suministra la información fuere uno solo de los clubes, su equipo será sancionado con W.O. con todos los efectos de las sanciones previstas en este Reglamento.

ART 5.5 Baja de Equipo o retiro voluntario de un Torneo: Una vez iniciado el Torneo de Categoría B, los clubes que presenten equipos en condición de doble o triple bloque (incluyendo, entre otros, Preintermedia B/C, M19 B/C y divisiones de Bloque B/C) y decidan dar de baja uno o más equipos luego del comienzo oficial de la competencia, deberán abonar a la Unión Cordobesa de Rugby (UCR) una multa equivalente al valor de la inscripción de un equipo correspondiente a la temporada 2026.



Quedarán exceptuados del pago de dicha multa aquellos clubes que notifiquen formalmente a la Comisión de Torneos la baja del o de los equipos con una antelación mínima de dos (2) semanas previas al inicio del torneo. Esta disposición aplica exclusivamente a clubes que cuentan con doble o triple bloque, en tanto los clubes que participan únicamente en la Categoría B con divisiones simples están obligados reglamentariamente a sostener la participación de todas sus divisiones durante la totalidad del torneo, sin posibilidad de baja una vez iniciada la competencia.

Asimismo, en el caso de una división que cuente con doble o triple equipo, si alguno de los equipos B o C no se presentara a disputar cuatro (4) o más partidos oficiales, otorgando Walk Over (WO) a sus oponentes, dicho equipo será automáticamente descalificado del torneo. A partir de ese momento, se computarán como WO todos los encuentros ya disputados y los pendientes frente a los equipos que correspondan según el fixture.

No obstante, dicho equipo descalificado podrá seguir jugando partidos de forma amistosa de común acuerdo con el club oponente. De no haber acuerdo el partido queda Suspendido. (no será reprogramado)

Finalmente, la situación del club y del equipo involucrado quedará sujeta a evaluación por parte de la Comisión de Torneos, la cual analizará el impacto deportivo y organizativo de lo ocurrido, reservándose el derecho de considerar esta conducta al momento de autorizar o no la participación del club en los torneos oficiales de la temporada siguiente.

ART 5.7 SEMIFINALES Y/O FINALES

Para las semifinales y/o finales, la UCR podrá designar una sede, la cual será adjudicada mediante un proceso de licitación. La sede seleccionada será informada antes de la finalización de la ronda clasificatoria del Torneo Oficial.

Los torneos que no se designe SEDE, las semifinales y finales se disputarán de acuerdo con la ventaja deportiva obtenida en la fase clasificatorio.

ART 5.8 SEMIFINALES Y FINALES CON EQUIPOS DE DOBLE, TRIPLE O MÚLTIPLE BLOQUE (Aplicable a Categorías Juveniles y M19)

A los efectos de la presente normativa, se considerará que un club presenta equipos en condición de doble, triple o múltiple bloque cuando participe con dos (2) o más equipos de una misma categoría, identificados como A, B, C u otras divisiones sucesivas.



5.8.1 Determinación del Bloque del Jugador.

Un jugador será considerado integrante de un bloque específico (A, B, C o inferior) cuando haya disputado la mayoría de los partidos oficiales de la temporada en dicha división, criterio que determinará su habilitación para participar en las instancias definitorias del torneo (cuartos de final, semifinales y finales).

5.8.2 Definición de Jugador del Bloque A.

Se considerará Jugador del Bloque A a aquel que cumpla alguna de las siguientes condiciones:

- a) Haya participado como titular en el equipo A en la mayor cantidad de fechas del campeonato, en comparación con su participación en divisiones inferiores, excluidos los jugadores de primera línea.
- b) Se encuentre incluido como titular en la Lista de Buena Fe del equipo A presentada para la competencia.
- c) Se encuentre citado o haya participado en seleccionados provinciales, regionales o nacionales.
- d) Participe regularmente en Academias UAR u otros programas oficiales de alto rendimiento.

La condición de bloque del jugador será determinante y prevalente, independientemente de adelantos de calendario, reprogramaciones, arrastre de fechas o participación ocasional en otros equipos del mismo club durante la fase regular.

5.8.3 Participación en Instancias Definitorias

En las etapas finales del campeonato (cuartos de final, semifinales y finales) se aplicarán las siguientes disposiciones:

- a) Torneo o División A.

Podrán participar todos los jugadores habilitados del club conforme a la normativa vigente.

- b) Torneos o Divisiones inferiores (B, C o sucesivas).

Solo podrán participar jugadores pertenecientes al bloque correspondiente o inferior, quedando prohibida la inclusión de jugadores pertenecientes a bloques superiores.

En consecuencia: Los jugadores titulares del Bloque A no podrán participar en equipos B, C o inferiores.

Los jugadores titulares del Bloque B no podrán participar en equipos C o inferiores, y así sucesivamente en estructuras de múltiple bloque.

Se exceptúa de esta restricción a los jugadores de primera línea, quienes podrán ser incluidos exclusivamente por razones de seguridad del scrum, conforme a la normativa vigente de la Unión Argentina de Rugby (UAR).

5.8.4 Lista de Buena Fe

Los clubes deberán presentar la Lista de Buena Fe correspondiente con una antelación mínima de veinticuatro (24) horas previas al inicio del partido.

Dicha lista tendrá carácter vinculante, y su incumplimiento podrá dar lugar a sanciones deportivas y disciplinarias.

5.8.5 Límites de Tiempo de Juego

Todos los jugadores deberán respetar los límites máximos de minutos de juego por fin de semana establecidos por la UAR.

El incumplimiento de esta disposición será considerado falta grave, pudiendo derivar en la descalificación del equipo infractor.

5.8.6 Programación de Semifinales y Finales.

Las semifinales y finales deberán disputarse el mismo día, salvo acuerdo expreso entre los clubes participantes para adelantar alguna instancia.

En tal caso, la diferencia horaria entre partidos no podrá exceder las cuatro (4) horas, exceptuándose situaciones en las que alguna de las instancias se dispute en el interior de la provincia.

Cuando, por razones estructurales del torneo, logísticas o causas de fuerza mayor, no resulte posible disputar dichas instancias en la misma jornada, la Comisión de Torneos será la autoridad competente para autorizar y establecer el cronograma correspondiente.

5.8.7 Finalización de torneos en distinto calendario

En el supuesto de que, por razones de programación de la Comisión de Torneos, el Torneo de Juveniles Competitivos (M15-M17), incluyendo la categoría M19, finalizara en distintas fechas entre las divisiones A y B, y la División B continuara disputando partidos programados, incluyendo semifinales o finales, se aplicarán las siguientes disposiciones:

- a) Ningún jugador que haya sido incluido en la planilla de partido de semifinal o final de la División A podrá participar en partidos posteriores correspondientes a la División B.



- b) Asimismo, aquellos jugadores que no hubieran sido incluidos en semifinales o finales de la División A, pero que hubieran disputado como titulares más del sesenta por ciento (60 %) de los partidos oficiales de la temporada en el equipo A, tampoco podrán participar en las fechas restantes del Torneo de la División B.
- c) La inclusión indebida de jugadores en contravención a lo dispuesto en el presente artículo implicará la pérdida del partido, dándose como ganador al equipo oponente.
- d) No obstante, si tal situación fuera informada previamente al equipo oponente y a la Comisión de Torneos, el encuentro podrá disputarse en carácter de amistoso, manteniéndose la adjudicación reglamentaria del partido al equipo oponente.
- e) Cualquier situación particular o excepcional no prevista en el presente artículo será elevada para su análisis y consideración a la Comisión de Torneos, la cual resolverá conforme a la normativa vigente y al espíritu de la competencia.

La presente disposición tiene por objeto preservar la integridad competitiva de los torneos y evitar el traslado de jugadores entre bloques en las instancias finales de las competencias.

ARTICULO 6°. PUNTUACIÓN Y DESEMPATES

ART 6.1 Cada partido en la fase clasificatoria o campeonato, adjudicará la siguiente cantidad de puntos:

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

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, empate o perdedor.
- un (1) punto extra (Bonus Defensivo): al equipo que pierda por una diferencia de siete (7) puntos o menos.

Para los **Torneos Femeninos** se Otorga

- un (1) punto extra (Bonus conducta), Para el Equipo que no reciba tarjeta.



ART 6.2 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
- 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 equipos 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;
 - o) 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.

ART 6.3: En la disputa de partidos eliminatorios (Plantel Superior Masculino), 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. De persistir el empate se continua con el Art 6.4

En partidos definitorios Juveniles M19-M17-M16-M15- y Femenino (No se adiciona tiempo). se prosigue con el Art 6.4



ART 6.4: habiendo sido aplicado el Art. 6.3, y 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, aplicado el artículo 6.4 se prosigue según ART 6.5.

ART 6.5: 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.

Habiendo participado 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 6.3 podrá ser excusado de participar en la definición indicada en 6.5

ARTÍCULO 7º: JUGADORES Y EQUIPOS HABILITADOS

ART 7.1 Los equipos solo podrán estar integrados por jugadores que, cumpliendo con las disposiciones fijadas por los Estatutos de la UCR, se encuentren fichados en el Club al que representan para la temporada del torneo en disputa y hayan presentado el Apto Médico, y abonado el fondo solidario, el seguro y los aranceles correspondientes. A un jugador solo le está permitido integrar un equipo de una división hasta un año mayor a la que corresponde.



Cualquier equipo que haga participar en una categoría superior, a jugadores de la categoría inferior a la que le corresponde, no podrá incorporar más de Siete (7) jugadores de esa categoría inferior en cada partido. Se recuerda que en el caso de jugadores pre juveniles de M13 y M14 para poder ser incluidos en una division superior deben obligatoriamente estar fichados por el club y tener el apto médico presentado en el sistema BDUAR, ya que, de otra manera, no podrán ser incorporados a las tarjetas de partidos. Los jugadores de Menores de 15 deberán realizar su evaluación médica por primera vez para poder comenzar la temporada y no podrán realizar encuentros amistosos sin tener el correspondiente Apto Médico ingresado en el BDUAR. Para una mejor comprensión de la norma descripta en el presenta, ver cuadro a continuación:

Un jugador que cumple en el año calendario Puede jugar en la División

- 13 años M13/ M-14 (ver anexo reglamentario adjunto de pre juveniles)
- 14 años M14/ M-15 (ver anexo reglamentario adjunto de pre juveniles)
- 15 años M-15 / M-16
- 16 años M-16 / M-17
- 17 años M-17
- 18 años * M-19/Superior
- 19 años M-19/Superior
- 20 años O MAYOR Superior

*Los jugadores de primer año de Menores de 19 que pretendan jugar en el Plantel Superior, deberán tener 18 años cumplidos en el año calendario. Se deja en claro que esta excepción no comprende a los jugadores de menores de 19 que se desempeñen como primeras líneas a los cuales les está vedado la solicitud de excepción.

ART 7.2 Podrán integrar los equipos los jugadores que registren fichaje activo 2025 (Válido hasta el 31/03/2025) o fichaje en el 2026, en la UAR, al momento de iniciarse este Campeonato. La Tarjeta Electrónica de partido debe constar de, como máximo, veintitrés (23) jugadores habilitados por el sistema electrónico denominado BDUAR (esto incluye los cursos OBLIGATORIOS para JUGAR).

ART 7.3. En una misma temporada, un jugador podrá ser fichado una sola vez y no podrá representar a más de un Club. Ningún jugador podrá jugar partidos completos o reglamentarios (full time) como titular si no media entre la realización de uno de ellos y la del próximo por lo menos un lapso de 72 horas para juveniles y 48 horas de descanso para mayores. Si un jugador hubiere participado en un encuentro como titular disputándolo íntegramente, solo podrá ser incorporado a la tarjeta de otro partido que se dispute en el mismo día o dentro del plazo dispuesto por el presente artículo, como suplente.



En las Categorías Juveniles el Jugador que hubiere jugado un partido íntegramente e ingresare al siguiente dentro del plazo mínimo de seguridad de 72 horas, no podrá tener una participación en el 2° partido que supere un (1) tiempo reglamentario del segundo partido. Cuando un jugador mayor haya tenido que ingresar como cambio por lesión y supere los 90 minutos corridos no podrá jugar hasta transcurridas las 48 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 72 horas de su última participación.

JUGADORES INVITADOS (SOLO PARA TORNEO DESARROLLO) En un mismo campeonato, un jugador/a podrá ser fichado/a una sola vez y no podrá representar a más de un Club. Como excepción a esta regla, se podrán presentar jugadores invitados de otros clubes de la Unión, no estén presentando equipo en competencia en el año 2026. La figura de "jugador invitado" debe ser solicitada por ambos clubes involucrados en la Unión respectiva, notificando al comité de competencia del Torneo. Un jugador no puede ser invitado por más de un club en esta temporada. La cantidad de jugadores invitados de un equipo NO deberá superar el tercio de la cantidad del equipo a presentar (Ej: si se presenta un equipo de 12 jugadores, la cantidad de invitados debe ser a lo sumo de cuatro (4) jugadores).

ART 7.4. Es obligación de los jugadores y encargados de equipos tener en su poder sus respectivos documentos de identidad (físico o en MIArentina) o carnet de la Unión respectiva antes del comienzo de cada partido, para el caso que les fuere requerido por autoridades competentes o el árbitro del encuentro, o por sugerencia del conjunto contrario. En caso de solicitarse y no tener ninguna documentación antes de la iniciación del partido, el jugador participará del mismo, pero el árbitro deberá solicitarles un número de documento y junto con su firma, registrarlo en la Planilla de Partido. El jugador deberá presentarlo al Comité, dentro de las 48 horas hábiles posteriores al encuentro, quedando inhabilitado para volver a jugar hasta cumplir ese requisito, no percibiendo puntaje alguno el equipo para el cual compitió, hasta tanto resulte verificada su identidad.

ART 7.5. JUGADOR NO HABILITADO O INDEBIDAMENTE INCLUIDO

(Aplicable a Categorías Juveniles, M19 y Plantel Superior)

La participación de un jugador en un partido oficial sin encontrarse debidamente fichado, sin figurar en la Planilla Oficial del Partido, o incluido en contravención a las disposiciones reglamentarias vigentes, constituirá infracción reglamentaria grave.

En tales casos, el jugador quedará automáticamente inhabilitado, debiendo remitirse su situación al Órgano Disciplinario competente, sin perjuicio de las responsabilidades que pudieran corresponder al club involucrado.



El equipo para el cual hubiera participado el jugador no habilitado será sancionado con:

- a) La pérdida de los puntos que eventualmente le hubieran correspondido en el partido en cuestión.
- b) Al equipo adversario se le adjudicarán únicamente los puntos deportivos obtenidos conforme al resultado del encuentro, o los que reglamentariamente correspondan en caso de aplicación de Walk Over (WO).

Cuando la inclusión indebida del jugador hubiera permitido al equipo evitar incurrir en Walk Over (WO) por no reunir el número mínimo reglamentario de jugadores habilitados para iniciar o continuar el partido, se computará igualmente el WO en su contra, aplicándose además las sanciones reglamentarias y disciplinarias previstas.

Si la infracción se verificara en instancias definitivas del torneo (cuartos de final, semifinales o finales), el equipo infractor quedará automáticamente descalificado de la competencia, sin perjuicio de las sanciones disciplinarias adicionales que pudieran corresponder.

La aplicación de las sanciones previstas en el presente artículo tendrá carácter objetivo, siendo válida aun cuando la infracción derive de errores administrativos, omisiones involuntarias o cargas incorrectas en los sistemas informáticos oficiales.

ART 7.6 INCLUSIÓN DE JUGADORES ENTRE DIVISIONES EN CLUBES CON DOBLE, TRIPLE O MÚLTIPLE BLOQUE (Aplicable a Categorías Juveniles y M19)

En los clubes que presenten equipos en condición de doble, triple o múltiple bloque (A-B-C-u otras divisiones sucesivas), no podrán participar en una división inferior aquellos doce (12) jugadores titulares de la división inmediata superior que hayan actuado como tales en la fecha inmediatamente anterior y/o durante la misma semana de competencia, con exclusión expresa de los jugadores de primera línea.

En consecuencia: Los doce (12) jugadores titulares del equipo A, excluidos los jugadores de primera línea, no podrán integrar los equipos B, C o divisiones inferiores.

Del mismo modo, los doce (12) jugadores titulares del equipo B, excluidos los jugadores de primera línea, no podrán integrar los equipos C o divisiones inferiores, y así sucesivamente para todos los bloques existentes.

La presente restricción será aplicable cualquiera sea la programación de los partidos, aun cuando los encuentros se disputen en fechas distintas o dentro de un mismo fin de semana, y alcanzará a todos los equipos de una misma categoría pertenecientes a un mismo club.

Se exceptúa de la presente prohibición a los jugadores de primera línea, quienes podrán ser incluidos en divisiones inferiores exclusivamente por razones de seguridad del scrum, debiendo respetar en todos los casos los límites de tiempo efectivo de juego establecidos por la Unión Argentina de Rugby (UAR).

7.6.1 – Definición de Jugador del Bloque A: A los efectos del presente artículo, se considerará Jugador del Bloque A a aquel que cumpla alguna de las siguientes condiciones:

- a) Haya participado como titular en el equipo A en la fecha anterior, dentro de los doce (12) titulares, excluidos los jugadores de primera línea.
- b) Se encuentre incluido en la Lista de Buena Fe del equipo A.
- c) Se encuentre citado o haya participado en seleccionados (provinciales, regionales o nacionales).
- d) Asista regularmente o se encuentre afectado a Academias UAR u otros programas oficiales de alto rendimiento.

7.6.2 – Sanciones- Verificado el incumplimiento de lo dispuesto en el presente artículo:

- a) El equipo infractor perderá los puntos correspondientes al partido en cuestión.
- b) El encuentro será considerado amistoso a los fines del torneo para el equipo infractor.
- c) El hecho podrá ser elevado al órgano disciplinario competente, a los fines de la aplicación de sanciones adicionales, especialmente en caso de reincidencia o ventaja deportiva manifiesta.

7.6.3 – Instancias Definitivas-Cuartos de final, Semifinales y finales.

En las etapas definitivas del torneo (cuartos de final, semifinales y finales), la inclusión y habilitación de jugadores del Bloque A **se registrará exclusivamente por lo dispuesto en el ARTÍCULO 5.8 – Semifinales y Finales con Equipos de Doble, Triple Bloque, Múltiple Bloque**, prevaleciendo dicha norma sobre el presente artículo en todo aquello que resulte específico de dichas instancias.

ART 7.7 – RESPONSABILIDAD Y RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Toda infracción vinculada a la identidad, edad, habilitación, elegibilidad o condición reglamentaria de los jugadores, así como cualquier irregularidad relacionada con su inclusión en la Planilla Oficial, será sancionada conforme al Código Disciplinario UCR/UAR, resultandos responsables solidarios:

- El jugador infractor,
- El Capitán del equipo,
- Los entrenadores y/o responsables designados.



Sin perjuicio de las sanciones que pudieran recaer sobre el Club.

Las sanciones disciplinarias podrán consistir en penas temporarias o perpetuas, multas, suspensiones, quita de puntos adicionales o cualquier otra medida prevista en la normativa vigente, atendiendo a la gravedad de la infracción, el perjuicio deportivo causado y las circunstancias particulares del caso.

ART 7.8 – NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE JUGADORES EN EL CAMPO DE JUEGO

Los equipos podrán inscribir en la Planilla Oficial del Partido un máximo de veintitrés (23) jugadores, de los cuales quince (15) podrán estar simultáneamente en el campo de juego, conforme a lo establecido por las Leyes del Juego de World Rugby y la normativa vigente de la Unión Argentina de Rugby (UAR).

Un equipo no podrá iniciar ni continuar un partido oficial cuando, por cualquier causa, cuente con menos de doce (12) jugadores en el campo de juego, siendo en consecuencia declarado perdedor del encuentro, sin perjuicio de las sanciones reglamentarias y disciplinarias que pudieran corresponder.

La limitación establecida en el párrafo precedente no será de aplicación cuando la reducción del número mínimo de jugadores sea consecuencia de sanciones temporarias (tarjeta o tarjetas amarillas), sustituciones temporarias u otras ausencias transitorias debidamente reglamentadas, siempre que dicha circunstancia implique que el equipo afectado recuperará en un plazo razonable la cantidad mínima de jugadores necesaria para continuar el partido.

Se exceptúan de la presente disposición las divisiones formativas de Juveniles, en las cuales, por razones de desarrollo y formación deportiva, podrá iniciarse y/o continuarse un partido con una cantidad inferior a doce (12) jugadores, conforme a la reglamentación específica de la competencia.

En todos los casos, el árbitro, de conformidad con las Leyes del Juego de World Rugby, será la autoridad competente para determinar la continuidad, suspensión o finalización del partido, debiendo dejar constancia de lo actuado en el informe arbitral correspondiente.

ART 7.9 – PRIMERA LÍNEA Y CONDICIONES PARA EL INICIO DEL PARTIDO

Ningún partido oficial podrá iniciarse si alguno de los equipos no contara con al menos tres (3) jugadores debidamente capacitados y entrenados para desempeñarse en los puestos de la primera línea, conforme a lo establecido por las Leyes del Juego de World Rugby y la normativa vigente de la Unión Argentina de Rugby (UAR).

En caso de que un equipo no pueda cumplir con dicha exigencia, el partido será dado por perdido para el equipo infractor, sin perjuicio de que el mismo pueda disputarse en modalidad de amistoso, de común acuerdo entre las partes y bajo supervisión arbitral.



Si ambos equipos no pudieran cumplir con la exigencia de contar con tres (3) jugadores de primera línea debidamente capacitados, el partido será computado como suspendido, no asignándose puntos a ninguno de los equipos, pudiendo igualmente disputarse en modalidad amistosa, sin disputa de scrum.

Se exceptúan de la presente disposición las divisiones formativas de Juveniles, en las cuales, por razones de desarrollo y seguridad, podrá iniciarse el partido utilizando scrum no disputado (scrum tira y saca), conforme a la reglamentación específica de la competencia.

En todos los casos, el árbitro será la autoridad competente para verificar el cumplimiento de las condiciones de primera línea y determinar la forma de reinicio, continuidad o suspensión del partido, dejando constancia de lo actuado en el informe arbitral correspondiente.

ART 7.10 REEMPLAZOS Y SUSTITUCIONES

La cantidad de reemplazos previstos durante un partido será la fijada por las Leyes del Juego de Rugby de World Rugby (Ley 3) y la normativa vigente de la Unión Argentina de Rugby (UAR). En consecuencia, cada equipo podrá nominar hasta ocho (8) reemplazos en la Planilla Oficial del Partido, salvo disposición particular del reglamento de la competencia.

En las Categorías Juveniles Formativas y Grupo 1, los reemplazos podrán ser ilimitados, pero no rotativos, debiendo respetarse en todos los casos los principios de seguridad y las disposiciones reglamentarias vigentes.

Al igual que en el resto de las categorías, un jugador reemplazado por razones tácticas solo podrá retornar al partido en los siguientes supuestos, conforme a la Ley 3 de World Rugby:

- a) Para reemplazar a un jugador de primera línea lesionado.
- b) Para reemplazar a un jugador con herida sangrante.
- c) Para reemplazar a un jugador con lesión en la cabeza, de conformidad con los protocolos médicos vigentes.
- d) Para reemplazar a un jugador lesionado como consecuencia de juego sucio, debidamente verificado por los oficiales del partido.
- e) Para reemplazar al jugador nominado conforme a lo dispuesto en las Leyes 3.19 o 3.20 de las Leyes del Juego de World Rugby, según corresponda.

A los efectos de una mejor comprensión de la cantidad de reemplazos permitidos y de la obligatoriedad de inclusión de jugadores de primera línea en la nómina, se incorporará un cuadro explicativo como anexo al presente reglamento, el cual formará parte integrante del mismo.



Tamaño de la nómina	Cantidad mínima de primeras líneas en la nómina	Deben poder reemplazar la primera vez que se solicite
15 o menos	3	----
16, 17 o 18	4	Cualquiera de los pilares o el hooker
19, 20, 21 o 22	5	Cualquiera de los pilares o el hooker
23	6	Pilar izquierdo, pilar derecho y el hooker

ART 7.11 El Club que incluya en un partido oficial o amistoso organizado por esta Unión de cualquier Categoría, a un jugador en violación a las disposiciones del presente Reglamento será infractor de las Disposiciones del Reglamento de Disciplina de la/las UNIONES siendo pasible de las sanciones que dicho reglamento prevé. Según cada caso podrá ser co-responsable de la inclusión en infracción de esta norma el jugador que hubiere participado irregularmente. Si la infracción ocurriera en la Categoría Juveniles, el Encargado, el Manager y el Entrenador del equipo también podrán ser sancionados.

ART 7.12 – HORA DE INICIO DEL PARTIDO Y CONDICIONES DE PRESENTACIÓN

Si transcurridos quince (15) minutos de la hora fijada para el inicio del partido uno de los equipos no se presentara en la cancha, el mismo será declarado perdedor del encuentro.

Si ninguno de los equipos se presentara, el partido será declarado perdido para ambos.

Para que un equipo sea considerado presente, deberá encontrarse en la cancha, listo y debidamente vestido para jugar, con al menos doce (12) jugadores inscriptos en la Planilla Oficial del Partido.

Durante todo el desarrollo del encuentro deberá existir una diferencia numérica no mayor a cuatro (4) jugadores entre ambos equipos. El equipo que, iniciado el partido, incurriera en una diferencia superior a la permitida será declarado perdedor del encuentro, cualquiera fuera el resultado parcial registrado hasta ese momento.

En tal caso, se adjudicará al equipo rival el máximo de puntos previstos reglamentariamente, con independencia del resultado deportivo alcanzado hasta la interrupción del partido.

Los árbitros están obligados a hacer cumplir estrictamente las disposiciones del presente artículo, sin admitir tolerancias ni excepciones, debiendo dejar constancia de lo ocurrido en el informe arbitral correspondiente.



ART 7.13 – PLANILLA OFICIAL DEL PARTIDO

Es obligación de los equipos presentar la Planilla Oficial del Partido debidamente confeccionada y firmada por los Capitanes, el Encargado del equipo y el Médico o responsable sanitario designado, ante el Árbitro del partido, con anterioridad al inicio del encuentro.

Una vez presentada la Planilla Oficial al Árbitro, no podrá ser modificada.

Excepcionalmente, el Árbitro podrá autorizar su modificación antes del inicio del partido, únicamente por causas justificadas, siempre que dicha modificación se realice por los medios habilitados (sistema online u oficial) y quede expresamente registrada en la Planilla, dejando constancia de la autorización otorgada.

Cualquier inclusión, exclusión o modificación realizada sin la autorización expresa del Árbitro será considerada infracción reglamentaria, quedando sujeta al régimen disciplinario vigente.

ART 7.14 – REEMPLAZOS Y SUSTITUCIONES DURANTE EL PARTIDO

Durante el desarrollo de un partido, los reemplazos y sustituciones de jugadores deberán realizarse exclusivamente de acuerdo con lo dispuesto por las Leyes del Juego de World Rugby (Ley 3) y la normativa vigente de la Unión Argentina de Rugby (UAR).

Todo reemplazo o sustitución deberá efectuarse previa verificación por la Mesa de Control y con la autorización expresa del Árbitro, quien habilitará el ingreso del jugador al campo de juego conforme al procedimiento reglamentario.

El incumplimiento de lo dispuesto en el presente artículo será considerado falta reglamentaria, sin perjuicio de las sanciones deportivas y disciplinarias que pudieran corresponder.

ARTÍCULO 8 – DE LA CONFORMACIÓN DE LA MESA DE CONTROL Y DEL INICIO DEL PARTIDO

ART 8.1 – PLANILLA OFICIAL DEL PARTIDO Y PROCEDIMIENTO PREVIO

Antes del inicio del encuentro, ambos equipos deberán presentar ante la Mesa de Control la Planilla Oficial del Partido, en sus dos (2) copias generadas a través del sistema BD.UAR, en la cual podrán inscribirse hasta veintitrés (23) jugadores que participarán del partido, consignándose el número de camiseta correspondiente a cada jugador titular y suplente.

La Planilla Oficial deberá encontrarse debidamente confeccionada y firmada por los Encargados y los Capitanes de cada equipo, así como por el Médico del Partido o responsable sanitario designado, quien deberá consignar expresamente su número de matrícula profesional.



Dicha Planilla será presentada al Árbitro del partido, quien procederá a su verificación previa al inicio del encuentro, constatando que la misma se encuentre correctamente cumplimentada y conforme a la normativa vigente.

Finalizado el partido, el Árbitro deberá completar de su puño y letra los datos correspondientes a los casilleros de la parte inferior de cada Planilla, incluyendo el resultado final del encuentro, procediendo luego a firmar todas las copias.

El Árbitro retendrá una (1) copia de la Planilla de cada equipo, las cuales deberán ser entregadas a la Comisión de Árbitros. Asimismo, entregará una (1) copia de cada equipo al Club visitante, mientras que el Club local conservará también una (1) copia de cada equipo, conforme al procedimiento reglamentario establecido.

Queda expresamente prohibida toda modificación de las Planillas del Partido una vez firmadas por el Árbitro, bajo apercibimiento de las sanciones reglamentarias y disciplinarias que pudieran corresponder

ART 8.2 MESA DE CONTROL: INTEGRACIÓN Y ELEMENTOS OBLIGATORIOS

El club local deberá asignar los elementos necesarios para el normal funcionamiento de la mesa de control:

En el área de la MESA DE CONTROL deberá estar integrada por:

1. un (1) representante de cada club interviniente
2. un (1) médico, perfectamente visualizado (pecheras), que firmara y sellara las planillas BDUAR antes del comienzo del partido y debe poseer un botiquín de primeros auxilios básico.
3. 1 (una) mesa
4. 4 (cuatro) sillas
5. 3 pelotas oficiales (mínimo)
6. 1 (un) Cuello Ortopédico Cervical (Mínimo)
7. 1 (Una) Tabla Rígida de inmovilización y traslado
8. La presencia de la AMBULANCIA es de carácter OBLIGATORIA en los partidos de Primera división del TOP 10, en las otras categorías, No es exigible, pero recomendable
9. Deberá contar con asistencia de área protegida para garantizar el acceso a una ambulancia de traslado.

ART 8.3 INFORME ARBITRAL Y COMUNICACIONES DISCIPLINARIAS. Luego de jugado un partido, el réferi designado, será el responsable de remitir al Comité de Competencia antes de las 10 hs. del lunes siguiente, la tarjeta electrónica del partido, para la confección de las tablas de posiciones. En el caso que hubiera jugadores, técnicos, dirigentes, público en general, etc. que cometan actos de indisciplina, deberán ser informados al Comité Regional de Disciplina, con un pormenorizado detalle explicando los motivos de la expulsión, y cualquier hecho anormal ocurrido antes, durante y después del desarrollo de los partidos y que contraría las reglamentaciones vigentes. La misma deberá ser enviada de inmediato vía fax o por e-mail a la organización.

ART 8.4 - CARGA DE INFORMACIÓN EN EL SISTEMA BD.UAR.

Cada club es responsable de ingresar la información de las incidencias del partido en lo que respecta a su equipo en el sistema BD.UAR, a más tardar hasta las 22 horas del primer día hábil luego de finalizado el mismo. En los casos de partidos "no jugados" cualquiera fuera la causa, es obligación del Club local hacer llegar a la Unión Local y al Comité de Competencia la información de los motivos por los cuales el partido no se ha jugado.

ART 8.5 INCUMPLIMIENTOS Y SANCIONES ADMINISTRATIVAS.

El no cumplimiento de lo antes determinado en los plazos estipulados y/o la mal confección de la Planilla de Partido podrá hacer pasible al Club responsable de la no continuidad de la participación en los Torneos Regionales hasta tanto no cumplimente la misma, perdiendo por WO los partidos que no se hayan jugado por este motivo, sin perjuicio de otras sanciones que pudieran corresponder.

ARTÍCULO 9º: INSTALACIONES.

ART 9.1 Los partidos sólo podrán jugarse en canchas habilitadas para campeonatos de primera división por las Uniones Andina y Cordobesa de Rugby. No obstante, deberán como mínimo contar en todo el perímetro de las canchas una distancia no menor de tres (3) 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.

ART 9.2 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, camilla y servicio de ambulancia para el traslado de eventuales accidentados y botiquín de primeros auxilios en el campo de juego, debiendo contar con los elementos de inmovilización. Todo lo cual es a cargo del club local.



ART 9.3 El club local deberá liberar los medios para que el visitante disponga de las comodidades necesarias antes y después del partido; incluyendo la disposición de vestuario que deberá estar limpio y en condiciones dos horas antes del horario fijado para el partido.

ART 9.4 El club local es el responsable de la existencia de pelotas con medidas oficiales para la disputa del encuentro.

ART 9.5 Los partidos se jugarán con pelota oficial y no se podrá cambiar la pelota durante el partido, salvo que el réferi del partido lo considere necesario. Es responsabilidad del Club local contar con pelotas de repuesto en las condiciones detalladas.

ARTÍCULO 10º: DISTRIBUCIÓN DE GASTOS.

ART 10.1 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 del tercer tiempo.
- b) El Comité Regional de Competencia, para las competencias Regional y/o desarrollo según la aprobación del Concejo Directivo, a través de los fondos enviados por UAR, financiará los traslados (parcial o totalmente) asignando los fondos a cada Unión, a razón de un monto fijo por km recorrido en cada partido. Este monto se actualizará de acuerdo con lo reglamentado por la UAR.
- c) para competencia Regional, Cada una de las Uniones podrá implementar el reintegro de los gastos de alojamiento para los clubes que viajen a otras provincias, y decidan deportivamente que es beneficioso para sus jugadores.
- d) para competencia regional el Comité Regional de Competencia designará referís de la Unión Cordobesa de Rugby para todos los encuentros con excepción de los partidos que disputen clubes de la Unión Andina entre sí, en cuyo caso serán designados por la Unión Andina de Rugby. Así mismo las Uniones Cordobesa y Andina correrán con los gastos de traslados, alojamiento y comidas del réferi que será designado por ella, deduciendo del presupuesto asignado al torneo.

ARTÍCULO 11º: SANCIONES DISCIPLINARIAS

ART 11.1-Para la aplicación de sanciones disciplinarias producidas en los encuentros a disputarse en partidos y/o torneos que rigen bajo la organización de la UCR o TORNEO REGIONAL CENTRO, se procederá de la forma siguiente:



ART 11.2 Aplicará “en general” el Reglamento de Disciplina de la Unión Cordobesa de Rugby, vigente a la fecha de iniciación del Campeonato y en particular respecto de las faltas y sanciones a aplicar, estableciéndose un Procedimiento Sumario que a continuación se detalla, siendo la máxima autoridad para la aplicación de estos el Comité Regional de Disciplina.

11.3 – TARJETAS AMARILLAS. ACUMULACIÓN, DOBLE BLOQUE Y CUMPLIMIENTO DE SANCIONES

Cuando un jugador sea sancionado durante un mismo partido con dos (2) tarjetas amarillas, quedará automáticamente suspendido para participar en el encuentro oficial inmediato siguiente, el cual deberá cumplirse en la misma categoría, torneo y división (bloque) en la que se produjo la sanción.

En consecuencia, la suspensión no podrá cumplirse:

- En otra división del mismo club (bloque A, B o C), debiendo cumplirse exclusivamente en aquella en la que fue aplicada la sanción.
- En otra categoría (por ejemplo, Juveniles, M19, Preintermedia o Primera).
- En otro torneo, aun cuando exista arrastre cruzado, programación simultánea o superposición de competencias.

A modo ejemplificativo:

Una sanción producida en M19 A deberá cumplirse exclusivamente en M19 A, no pudiendo levantarse en M19 B, M19 C ni en otra categoría.

Una sanción producida en Preintermedia A no podrá cumplirse en Primera División, ni en Preintermedia B o C.

Asimismo, cuando un jugador acumule tres (3) tarjetas amarillas durante el transcurso del Campeonato, quedará automáticamente suspendido para participar en el encuentro oficial inmediato siguiente, conforme a los mismos criterios de categoría, torneo y división (bloque) establecidos en el presente artículo.

En caso de que un jugador acumule seis (6) tarjetas amarillas, quedará automáticamente suspendido por dos (2) encuentros oficiales.

A partir de dicha acumulación, por cada tres (3) tarjetas amarillas adicionales, se adicionará una (1) fecha más de suspensión.

A modo enunciativo:

Nueve (9) tarjetas amarillas: tres (3) fechas de suspensión.

Doce (12) tarjetas amarillas: cuatro (4) fechas de suspensión, y así sucesivamente.

Las suspensiones que deban cumplirse por acumulación de tarjetas amarillas deberán cumplirse en partidos oficiales de la división (bloque) en la cual el jugador hubiera obtenido la mayor cantidad de tarjetas amarillas durante el Campeonato.

En caso de igualdad, la suspensión deberá cumplirse en la división de mayor jerarquía deportiva, siempre dentro de la misma categoría reglamentaria y del mismo torneo.

Instancias finales: En instancias definitorias del torneo (cuartos de final, semifinales y finales), no se autorizará bajo ningún concepto el cumplimiento de suspensiones:

- En partidos de otra división o bloque,
- En partidos adelantados, reprogramados o correspondientes a otro torneo,
- Ni en encuentros amistosos.

La habilitación o inhabilitación de un jugador derivada de la aplicación del presente artículo será automática, objetiva y no susceptible de interpretación, resultando plenamente válida con independencia de errores administrativos, de carga de datos o de consignación en planillas.

Las suspensiones automáticas por acumulación de tarjetas amarillas se aplicarán de pleno derecho, sin necesidad de intervención previa de la Comisión de Disciplina, sin perjuicio de las sanciones adicionales que pudieran corresponder en casos de conductas agravadas, reiteradas o antideportivas, conforme al régimen disciplinario vigente.

11.4 – TARJETA ROJA, EXPULSIONES, INFORMES ARBITRALES Y PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO

Para el caso de jugadores con tarjeta roja, expulsados y/o de otros informes disciplinarios que elabore el réferi, el procedimiento se instruirá de la siguiente manera:

a) Informe arbitral

El réferi designado deberá confeccionar, una vez concluido el encuentro, un informe detallado de las causas que determinaron la expulsión o las expulsiones, consignando en forma precisa:



- La situación de juego en la que se produjo el hecho,
- La proximidad de la jugada,
- Las situaciones anteriores y posteriores al incidente que pudieran haber influido en el mismo,
- Y la actitud del jugador expulsado una vez comunicada la decisión arbitral.

Dicho informe deberá ser remitido por correo electrónico al Comité Regional de Disciplina antes de las 10:00 horas del primer día lunes siguiente al partido.

b) Descargo del jugador

El jugador expulsado deberá presentar su descargo por escrito ante el Comité Regional de Disciplina, por medio de correo electrónico, dentro de las setenta y dos (72) horas de finalizado el encuentro.

c) Intervención del Comité Regional de Disciplina

El Comité Regional de Disciplina, si se encontrare en condiciones de dictar resolución con los antecedentes obrantes, se expedirá en forma inmediata, notificando la resolución al jugador expulsado, al Club y, en su caso, a la Unión correspondiente.

El Comité podrá, cuando lo estime necesario, ampliar la instrucción, disponer medidas probatorias adicionales o requerir informes complementarios, conforme a las facultades que le otorga la normativa vigente.

11.5 – RESPONSABILIDAD DE LOS CLUBES POR CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS

Los Clubes intervinientes serán responsables por el comportamiento de todos los integrantes de su delegación (jugadores, entrenadores, staff, dirigentes), tanto dentro como fuera del campo de juego, así como también por la conducta de su público, simpatizantes y socios.

El Club responsable deberá efectuar el descargo correspondiente ante el órgano disciplinario competente y, de corresponder, será pasible de la sanción que determine el Reglamento de Disciplina, debiendo además resarcir los daños ocasionados.

El incumplimiento de estas obligaciones o la reiteración de conductas antideportivas podrá dar lugar, según la gravedad del caso, a la exclusión del Club de las etapas sucesivas del Campeonato, sin perjuicio de otras sanciones deportivas, administrativas o disciplinarias.



ARTÍCULO 12 – RÉFERIS Y RÉFERIS ASISTENTES

ART 12.1 – DESIGNACIÓN

Los réferis y réferis asistentes serán designados exclusivamente por la Comisión de Árbitros, conforme a los criterios y procedimientos establecidos por la normativa vigente de la Unión.

ART 12.2 – VIÁTICOS

Los viáticos correspondientes a los réferis y réferis asistentes serán abonados por el Club local, de acuerdo con la tabla de valores vigente declarada por la Unión Cordobesa de Rugby (UCR) o la autoridad que la reemplace.

ARTÍCULO 13º – SOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS

13.1 Resolución de Controversias durante el Campeonato. Toda cuestión o situación que surja durante la realización del Campeonato y que no esté prevista o contemplada en el presente Reglamento será resuelta por el Comité de Torneo de la UCR.

13.2 Para los Torneo Regiones que involucren la unión andina y Cordobesa, las controversias serán resueltas por el comité de competencia regional.

13.3 Intervención Excepcional del Comité Regional. El Comité Regional de Competencia podrá intervenir a solicitud de la Unión organizadora o de manera excepcional en aquellos casos en que se vea comprometida la equidad, transparencia o el normal desarrollo del Campeonato. Dicha intervención se realizará con el objetivo de garantizar el principio de imparcialidad y proteger el interés superior del rugby regional.

ARTÍCULO 14º – RESPONSABILIDAD POR DAÑOS Y HECHOS IRREGULARES

14.1 Procedimiento ante Daños, Disturbios o Hechos Irregulares. En caso de denuncia por daños, disturbios o cualquier hecho irregular que altere el normal desarrollo del torneo, se presumirá, salvo prueba escrita en contrario emitida por los responsables de los servicios afectados, que el club que haya hecho uso de las instalaciones o recursos es el responsable de dichos actos. El Comité Regional de Competencia, al tomar conocimiento del hecho, requerirá las explicaciones correspondientes al club implicado. Este deberá presentar su descargo de manera formal. Si dicho descargo no se ajusta a los términos exigidos o no resulta satisfactorio, el club deberá asumir el costo de los daños ocasionados. El incumplimiento de esta obligación podrá dar lugar a la exclusión del club de las etapas sucesivas del torneo, sin perjuicio de otras sanciones que puedan corresponder conforme a la normativa vigente.



ARTÍCULO 15º: COMITÉ DE TORNEO – AUTORIDADES DEL TORNEO

15.1 Los torneos de la Unión CORDOBESA serán coordinados por el Comité de Torneo, formado por los representantes del TOP10, que se conformará con 1 presidente – 1 secretario –8 vocales, quienes se repartirán las tareas de control sobre cada categoría y resolverán todas las controversias o cambios reglamentarios.

Los torneos Regionales serán coordinados por el comité regional de Competencia, el cual estará conformado por cuatro (4) integrantes, TRES (3) lugares para la Unión Cordobesa y un (1) lugar para la Unión Andina y deberán realizar el siguiente detalle de tareas:

15.2 Informar fixtures, resultados y tablas de posiciones de los campeonatos jugados previamente que determinarán la clasificación y participantes para cada regional.

15.3 Remitir a UAR Reglamento del Torneo e integrantes del Comité Regional de Competencia y Comité Regional de Disciplina.

15.4 Deberán dar de alta cada Campeonato Regional en el Sistema BD.UAR con los requisitos que establezcan, para poder implementar la Tarjeta Electrónica

15.5 Haber implementado en todos los partidos de TODOS los Campeonatos la Tarjeta Electrónica con el Sistema BD.UAR.

15.6 Deberán informar a la UAR: resultados, tablas de posiciones (indicando por equipo: Partidos jugados, ganados, empatados, perdidos, bonus si los hubiera, puntos, tantos a favor y tantos en contra), cantidad de jugadores participantes por club y división, cantidad de tarjetas amarillas, amarillas agravadas y rojas por equipo. Partidos no jugados expresando el motivo, partidos reprogramados expresando el motivo



ARTICULO 16°

ANEXO Categorías Juveniles. (M15, M16 y M17)

16.1 BDUAR: TORNEO- Categoría B M15B, M16B y M17B -se estableció que los equipos estén conformados con el formato de QUINCE jugadores, con CAMBIOS 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.

El Torneo M17B, **será configurado como M2**, donde inclusión de jugadores categoría 2008, con 18 años cumplidos o por cumplir.

16.2 MODALIDAD DE DISPUTA DEL SCRUM (CATEGORÍAS JUVENILES)

En los campeonatos correspondientes a las Categorías M15, M16 y M17, se establecen las siguientes disposiciones relativas a la cantidad mínima de jugadores de primera línea que cada equipo deberá presentar por partido, con el objeto de garantizar la disputa segura del scrum, conforme a las Leyes del Juego de World Rugby y a la normativa de seguridad vigente de la Unión.

a) Categoría A

Cada equipo deberá presentar seis (6) jugadores de primera línea por partido.

b) Categoría B

Cada equipo deberá presentar cinco (5) jugadores de primera línea por partido.

c) Clubes con doble , triple bloque, multiple bloque (A – B – C– X)

En el caso de clubes que presenten equipos en condición de doble o triple bloque, cada uno de los equipos deberá cumplir en forma independiente, sin posibilidad de compensación entre bloques, con la siguiente exigencia mínima de jugadores de primera línea por partido:

Equipo A: cinco (5) jugadores de primera línea.

Equipo B: cuatro (4) jugadores de primera línea.

Equipo C: cuatro (4) jugadores de primera línea.



Equipo X: cuatro (4) jugadores de primera línea.

El cumplimiento de estas exigencias será condición necesaria para la disputa de scrum disputado. En caso contrario, se aplicará la modalidad de scrum que corresponda conforme a la reglamentación vigente y a las disposiciones de seguridad.

Excepción – Categoría M13 y M14

En las Categorías M13 y M14, no será obligatorio el control de APL (Acreditación de Primera Línea). El scrum se disputará conforme a la reglamentación específica de la categoría, priorizando criterios formativos y de seguridad, según lo establecido por la Unión.

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.

- 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 solicitará opinión a los entrenadores o responsables de Scrum de cada club.

16.3 Para los campeonatos correspondientes a las Categorías M15, M16 y M17, el tiempo de juego será de dos (2) tiempos de treinta y cinco (35) minutos cada uno, con un intervalo de descanso de diez (10) minutos entre ambos períodos.

16.4 **Prejuveniles M13 y M14.** El tiempo de partido para las categorías Prejuveniles M13 y M14 será el siguiente: (para más detalles ver **ARTICULO 19.º ANEXO Categoría PRE Juveniles M13 y M14.**)

Categoría M13: Cuatro (4) tiempos de quince (15) minutos cada uno, con intervalos de descanso de cinco (5) minutos entre períodos.

Categoría M14: Tres (3) tiempos de veinte (20) minutos cada uno, con intervalos de descanso de cinco (5) minutos entre períodos.

La administración de los tiempos será responsabilidad del árbitro, conforme a los criterios formativos y de seguridad propios de la categoría.



UNIÓN CORDOBESA DE RUGBY

Comisión de Torneos
2026 UCR

Para las Categorías M13 y M14: tendrán carácter no competitivo. Se disputarán partidos amistosos, conforme al fixture oficial, con carga obligatoria de incidencias y jugadores en el sistema BD.UAR, a los fines de control, seguimiento y desarrollo formativo.

No se computarán resultados, no se confeccionarán tablas de posiciones, no se asignarán puntos y no se consagrará campeón en ninguna de las categorías



BV. CASTRO BARROS 155 | CÓRDOBA | ARGENTINA
WWW.UNIONCORDOBESADERUGBY.COM.AR

ARTICULO 17° ANEXO Categoría M19

ARTÍCULO 17.1 – MODALIDAD DE DISPUTA DEL SCRUM (CATEGORÍA M19)

En el campeonato correspondiente a la Categoría M19, se establecen las siguientes disposiciones relativas a la cantidad mínima de jugadores de primera línea que cada equipo deberá presentar por partido, con el objeto de garantizar la disputa segura del scrum, conforme a las Leyes del Juego de World Rugby y a la normativa de seguridad vigente de la Unión.

a) Categoría A

Cada equipo deberá presentar seis (6) jugadores de primera línea por partido.

b) Categoría B

Cada equipo deberá presentar cinco (5) jugadores de primera línea por partido.

c) Clubes con doble, triple bloque, múltiple bloque (A – B – C–X)

En el caso de clubes que presenten equipos en condición de doble o triple bloque, cada uno de los equipos deberá cumplir en forma independiente, sin posibilidad de compensación entre bloques, con la siguiente exigencia mínima de jugadores de primera línea por partido:

Equipo A: cinco (5) jugadores de primera línea.

Equipo B: cuatro (4) jugadores de primera línea.

Equipo C: cuatro (4) jugadores de primera línea.

Equipo X: cuatro (4) jugadores de primera línea.

El cumplimiento de estas exigencias será condición necesaria para la disputa de scrum disputado. En caso de no cumplirse, se aplicará la modalidad de scrum que corresponda conforme a la reglamentación vigente y a las disposiciones de seguridad.

17.2 Jugabilidad del Scrum: 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 2024.



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.

17.3 Para la Categoría M19, el tiempo de juego será de dos (2) tiempos de treinta y cinco (35) minutos cada uno, con un intervalo de descanso de diez (10) minutos entre ambos períodos.



ARTICULO 18° ANEXO Categoría FEMENINO MAYOR TOP 8

ART. 18.1 – DÍA DE DISPUTA DE LOS PARTIDOS

El día natural de disputa de los partidos será el domingo.

No obstante, los clubes, en función de la disponibilidad de canchas y árbitros, podrán adelantar la disputa de los encuentros a otros días de la semana, siempre que ello se realice de común acuerdo entre los clubes intervinientes y conforme a los procedimientos reglamentarios establecidos por la Unión.

ART 18.2 – EL EQUIPO: MODIFICACIONES DE LA CANTIDAD DE JUGADORAS DE UN EQUIPO

18.2.1 - Cada equipo debe tener no más de 12 jugadoras en el área de juego durante el partido.

18.2.2 - Excepcionalmente un equipo podrá tener un mínimo de 10 jugadoras en el área de juego para iniciar un partido, dependiendo de la cantidad total de jugadoras disponibles (apartado 1)

18.2.3 Un equipo podrá nominar hasta un máximo de siete (7) reemplazos (este número sale de la ratio de jugadores de reemplazo según "Leyes...", al modificar la cantidad total de jugadoras de un partido de 15 a 12)

18.2.4 La siguiente tabla indica el número mínimo de jugadoras primeras líneas por tamaño de la nómina y las obligaciones mínimas de reemplazos. Teniendo en cuenta el bienestar de la jugadora, el organizador del partido (La Unión Cordobesa de Rugby) modifica el número mínimo de jugadoras primeras líneas de la nómina y las obligaciones mínimas de reemplazos en este nivel del juego.

Tamaño de la nómina	Cantidad mínima de primeras líneas en la nómina	Debe poder reemplazar la primera vez que se lo solicita
13 jugadoras (su rival deberá nominar la misma cantidad y jugar Ten)	3	no tendrá reemplazos
14 o 15 jugadoras	4	Ya sea una pilar o la hooker
16 o 17 jugadoras	5	Una pilar y la hooker
18 o 19 jugadoras	6	Pilar izquierdo, hooker, pilar derecho

ART 18.3: SCRUM

18.3.1 Scrum disputado

Los partidos deberán disputarse con scrum disputado desde su inicio.

En caso de que un equipo no pueda disputar el scrum desde el comienzo del partido, el encuentro será declarado Walk Over (WO) a favor del equipo oponente, sin perjuicio de las sanciones deportivas o disciplinarias que pudieran corresponder.



Si durante el partido un club decidiera desistir de continuar con el empuje del scrum, o si el árbitro determinara que continuar con el empuje podría resultar peligroso, el mismo deberá dejar constancia expresa en la Planilla de Partido y elevar el correspondiente informe a la Comisión de Torneos, la cual resolverá sobre:

- la validez del partido,
- la asignación de puntos,
- y las eventuales sanciones adicionales que pudieran corresponder.

18.3.2 Scrums sin oposición

Los scrums sin oposición resultantes de expulsión, suspensión temporal o lesión deberán jugarse con seis (6) jugadoras por equipo.

Independientemente del número de jugadoras nominadas para iniciar el partido, la jugadora cuya salida haya provocado la orden de scrums sin oposición no podrá ser reemplazada, debiendo su equipo continuar el juego con una jugadora menos.

Una jugadora de primera línea que haya sido reemplazada tácticamente podrá reingresar únicamente para reemplazar a una jugadora lesionada de primera línea, conforme a las normas de seguridad del scrum.

18.3.3 Falta de primeras líneas durante el partido

Si durante el desarrollo del partido un equipo no pudiera continuar disputando el scrum por falta de jugadoras de primera línea, deberá retirar una (1) jugadora del campo de juego, continuándose el partido con scrums sin empuje.

Esta situación no implicará automáticamente la pérdida de los puntos del partido, sin perjuicio de las evaluaciones que pudiera realizar la Comisión de Torneos.

18.3.4 Prohibición de modificar el scrum

En ningún caso los equipos podrán, de común acuerdo ni de manera unilateral, decidir no empujar el scrum o modificar las condiciones de disputa establecidas en el presente reglamento.

De verificarse tal situación, el árbitro y/o los representantes de los clubes deberán informar el hecho a la Comisión de Torneos, la cual adoptará las medidas que correspondan.

18.3.5 MODALIDAD ALTERNATIVA POR CANTIDAD INSUFICIENTE DE JUGADORAS

En caso de que uno de los equipos se presente con menos de catorce (14) jugadoras, el encuentro podrá disputarse bajo modalidad Rugby Ten (10), conforme a las Reglas del Juego de World Rugby, con tiempos de hasta 25 minutos por tiempo.

Para iniciar el partido bajo esta modalidad cada equipo deberá contar como mínimo con tres (3) jugadoras de primera línea debidamente entrenadas.

i. Jugabilidad del Scrum

Cuando ambos equipos cuenten con doce (12) jugadoras, el scrum estará conformado por seis (6) jugadoras por equipo, organizadas en formación 3-2-1.

Cada equipo deberá disponer de:

dos pilares y una hooker en la primera línea,

dos jugadoras en la segunda línea,

una jugadora en la tercera línea (Nº 8).

Todas las jugadoras que ocupen las posiciones de primera y segunda línea deberán estar debidamente entrenadas para dichas posiciones.

Si un equipo no pudiera presentar jugadoras debidamente entrenadas, el árbitro deberá ordenar scrums sin oposición.

Cuando el partido se dispute con diez (10) jugadoras por equipo, el scrum deberá formarse con cinco (5) jugadoras por lado.

ii. Formación del scrum de seis jugadoras

La formación será 3–2–1, con la jugadora de tercera línea (Nº 8) empujando detrás de las segundas líneas.

Las jugadoras de la segunda línea deberán formar con sus cabezas a cada lado de la hooker.

Reducción por inferioridad numérica

Cuando un equipo tenga menos de doce jugadoras, el número de jugadoras en el scrum deberá reducirse proporcionalmente.

iii. Igualdad en la formación

Cuando un equipo reduzca el número de jugadoras en el scrum, el equipo oponente deberá reducir su formación en la misma proporción, respetando siempre un mínimo de cinco jugadoras por scrum.

iv. Scrum incompleto

Cuando deba disputarse un scrum incompleto, se formará de la siguiente manera:

- Cinco jugadoras: formación 3–2 (sin alas ni Nº 8).

Sanción: Free Kick.

v. Infracciones en el scrum.

Se sancionará con Free Kick cuando:

- el scrum sea girado no intencionalmente más de 45°,
- un equipo empuje el scrum más de 1,5 metros,
- un equipo retenga la pelota en el scrum una vez que haya sido taconeada y controlada en la base.

Se sancionará con Penal cuando:

- un equipo gire intencionalmente el scrum.

ART: 18.4: TIEMPO

Un partido dura 60 minutos (dividido en dos tiempos, cada uno de no más de 30 minutos) más el tiempo de descuento. No se permiten tiempos suplementarios



ART. 18.5 – PUNTUACIÓN

La asignación de puntos se realizará conforme a los siguientes criterios:

-Partido ganado por equipo que no cumple con el mínimo para jugar Rugby XII (juega TEN):

- TRES (3) puntos.

-Partido ganado por equipo que cumple con el requisito mínimo para jugar Rugby XII:

- Cinco (4) puntos.

-Bonus ofensivo:

- Un (1) punto por marcar cuatro (4) o más tries.

-Bonus defensivo:

- Un (1) punto por perder por una diferencia de siete (7) puntos o menos.

- Bonus Conducta

- un (1) punto extra (Bonus conducta), Para el Equipo que no reciba tarjeta.

ART 18.5: FICHAJE Y ELEGIBILIDAD DE JUGADORAS

Las jugadoras participantes deberán estar debidamente fichadas en el año 2026 en el Club al que representan en el Torneo Oficial, no permitiéndose el doble fichaje.

No se permitirá, bajo ninguna circunstancia:

- La participación de jugadoras invitadas de otros clubes.
- La inclusión de jugadoras que hayan disputado partidos oficiales en otro club durante la misma temporada.
- La participación de jugadoras que, habiendo tenido fichaje en otro club en 2025, hayan disputado partidos oficiales en 2026 para dicho club.

ART 18.6: LÍMITE DE TIEMPO POR JUGADORA

Ninguna jugadora podrá:

Disputar más de setenta (70) minutos en una misma jornada ni más de ochenta (80) minutos en días consecutivos.

En caso de que el partido se dispute en la modalidad Ten, ese tiempo será de 60 y 70 minutos respectivamente

ART 18.7: DISCIPLINA

Ninguna jugadora ni integrante del staff que se encuentre cumpliendo sanción disciplinaria podrá permanecer en los lugares de competencia, incluyendo campo de juego, bancos de suplentes y áreas técnicas.

ART 18.8: TARJETAS AMARILLAS

Cada tarjeta amarilla implicará la exclusión temporaria de la jugadora sancionada por un período de ocho (8) minutos, los cuales deberán cumplirse de manera efectiva antes de su eventual reingreso al campo de juego. El tiempo para partidos de Ten será de cuatro (4) minutos

ART 18.9: SUSTITUCIONES

Si un equipo presenta una TEP de 19 jugadoras, durante el partido podrá realizar hasta siete (7) cambios. En caso de presentar TEP de hasta 18, 17 o 16 jugadoras, podrá realizar seis (6) sustituciones. De presentar menos de 16 jugadoras en TEP, la cantidad de sustituciones permitidas será de cuatro (4)

Una jugadora que hubiera sido sustituida podrá reingresar al campo de juego, siempre que no haya salido por lesión. Dicho reingreso computará como cambio, impactando en el total de sustituciones permitidas para el equipo en el partido.

ART 18.10 – Clubes con 2 o más Equipos:

Los clubes que cuente con 2 o más equipos participando en dicho torneo, se tomara como lista de buena fe, la planilla electrónica del primer partido del torneo, (Fecha 1). Si por algún motivo uno de los equipos no juega la Fecha 1, se deberá presentar Lista de Buena Fe.

No se podrán Cambiar Jugadoras entre los equipos durante todo el torneo, Si podrá agregar nuevas jugadoras a la Lista.

Se exceptúan de la presente disposición las jugadoras designadas como “Primeras Líneas” de cada equipo, que SOLO PRODRA CAMBIAR DE EQUIPO en caso de producirse lesiones que impidan cumplir con los estándares de primeras líneas de un equipo, establecidos para iniciar un partido. La única causa de reemplazo deberá ser por LESIÓN COMPROBADA que impida la participación de la jugadora reemplazada en un tiempo estimable igual o superior a tres fechas. El Club en el que se suscite tal situación deberá presentar la documentación pertinente a la lesión, los informes médicos y el tiempo estimado por el que se producirá la sustitución. Las JUGADORAS NO PODRAN JUGAR EN DOS EQUIPOS EL MISMO FIN DE SEMANA.

De no cumplirse este Punto, el club infractor recibirá la quita de los puntos que obtuvo en el partido que se observó el incumplimiento.



ARTICULO 19. ANEXO Categoría PRE Juveniles M13 y M14.

(Por Mayor información reglamentaria ver archivo adjunto Pre Juveniles)

19.1: MODALIDAD DE PARTICIPACIÓN

Las Categorías Prejuveniles M13 y M14 tendrán carácter no competitivo.

Se disputarán partidos amistosos, conforme al fixture oficial, con carga obligatoria de incidencias y jugadores en el sistema BD.UAR, a los fines de control, seguimiento y desarrollo formativo.

No se computarán resultados, no se confeccionarán tablas de posiciones, no se asignarán puntos y no se consagrará campeón en ninguna de las categorías comprendidas en el presente Anexo.

Las Categorías Prejuveniles M13 y M14 se regirán por un enfoque eminentemente formativo, priorizando el desarrollo integral del jugador por sobre cualquier resultado deportivo. En consecuencia, todas las actividades comprendidas en el presente Anexo deberán orientarse a:

- La adquisición progresiva de habilidades técnicas y tácticas,
- El aprendizaje de las Leyes del Juego y del respeto por el árbitro,
- La formación en valores propios del rugby, tales como el juego limpio, el respeto, la solidaridad, la disciplina, la integridad física y el compañerismo,
- El disfrute del juego y la participación equitativa de los jugadores.

Los entrenadores, encargados, árbitros y clubes deberán velar por el cumplimiento de este enfoque, evitando conductas, indicaciones o prácticas que prioricen el resultado, fomenten la competencia desmedida o resulten contrarias a los principios formativos y de seguridad establecidos por la Unión y el Programa Rugby Seguro

Asimismo, se realizarán tres (3) o cuatro (4) encuentros anuales adicionales, cuyas fechas y modalidades serán definidas y confirmadas oportunamente por la UCR.

19.2 TIEMPO DE JUEGO

El tiempo de partido para las categorías Prejuveniles será el siguiente:

Categoría M13: Cuatro (4) tiempos de quince (15) minutos cada uno, con intervalos de descanso de cinco (5) minutos entre períodos.

Categoría M14: Tres (3) tiempos de veinte (20) minutos cada uno, con intervalos de descanso de cinco (5) minutos entre períodos.



La administración de los tiempos será responsabilidad del árbitro, conforme a los criterios formativos y de seguridad propios de la categoría.

19.3 MODALIDAD DE SCRUM

El scrum en las categorías M13 y M14 se disputará conforme a lo establecido en el Reglamento Nacional de Rugby Prejuvenil 2024 y en el Programa Rugby Seguro, priorizando en todo momento los principios de formación, progresividad y seguridad de los jugadores.

19.4 LineOut se disputará de acuerdo a REGLAMENTO NACIONAL DE RUGBY PRE JUVENIL 2024

19.5: Se Anexa al Reglamento todas las variantes para dicha categoría.



reglamento_nacion
al_de_rugby_pre_juv

ARTICULO 20: Anexo Torneo Super 9 B – Segunda División Cordoba

Art 20.1: Condiciones de participación.

Art. 20.1 — Condiciones de participación

1. Los equipos participantes deberán presentar:
 - a) Plantel Superior en competencia para sus dos divisiones: Primera e Intermedia.
 - b) Bloque Juvenil en competencia para las tres divisiones: M15, M17 y M19.
 - c) Infantiles en competencia con un mínimo de 50 jugadores fichados (categorías M7 a M13).
2. Si un equipo no cumple los requisitos exigidos para la categoría en la que está inscripto, será ubicado en la categoría correspondiente a su cumplimiento real y será promovido a la/s categoría/s los equipos que sí cumplan los requisitos, respetando la clasificación final del año anterior.
3. Si un club no presenta Intermedia:
 - a) Los equipos de Primera no podrán sumar puntos en el torneo oficial mientras persista la ausencia de Intermedia.
 - b) Los encuentros entre sus planteles de Primera deberán jugarse igualmente en la fecha programada como partidos oficiales de localía/visita, pero se considerarán sin efecto en la tabla de posiciones (partidos no computables). Dichos partidos deberán disputarse con la misma formalidad de competencia (árbitros y actas).
4. Las sanciones adicionales por reiterado incumplimiento, y los procedimientos para habilitar o desafectar categorías, serán los indicados en el anexo previsto en el punto 2.

ART 20.2: Horarios del Nivel Dos (Segunda División) y Reclasificación:

1. Día normal de partidos: sábados.
2. Viajes interprovinciales: el horario de inicio será entre las 11:00 y las 17:00. El horario concreto lo determinará el club visitante, que deberá solicitarlo al club local con una antelación mínima de 96 horas (4 días) a la fecha del encuentro.
3. En caso de controversia sobre el horario, cualquiera de las partes podrá elevarla al Comité de Torneo, con una antelación mínima de 4 días a la fecha del encuentro. El Comité resolverá de manera fundada y su decisión será vinculante.



ART 20.2: Jugadores y Equipos

Los equipos estarán integrados por un máximo de quince (15) jugadores y un mínimo de doce (12), de los cuales un mínimo de tres (3) deben estar habilitados como 1ras. Líneas, cantidades por debajo de las cuales un equipo no puede empezar un partido, siendo declarado en consecuencia perdedor del encuentro por WO, adjudicándosele el máximo de puntos en disputa a su eventual rival.

ART 20.3 REVALIDA "A":

El campeón del nivel DOS (Torneo Region Centro A), competirá con el último equipo posicionado en el Torneo Top Diez (Nivel UNO). La competencia será IDA con ventaja deportiva, El ganador ocupará la última plaza en el orden de clasificación en el TORNEO TOP DIEZ A (Primer nivel) para el año 2027.

