



TORNEO OFICIAL DE RUGBY EMPRESARIAL **TEMPORADA 2023**

Los equipos se encuentran clasificados según el nivel que cada equipo considere para esta temporada, se buscará al finalizar la presente temporada tener ya los equipos nivelados para comenzar el 2024.-

Para esta temporada, el torneo se jugará en 2 niveles. Una de ellas con 8 equipos (Zona “Campeonato”), y la otra zona de 15 equipos (Zona “Desarrollo”).

ZONA “Campeonato”

Los 8 equipos disputarán entre sí una fase en formato liga en ida y vuelta.

Al finalizar esta etapa los que termine 1º y 2º, jugaran una final entre sí en cancha a designar por la URBA para definir el **“Campeón Oficial del Torneo de Rugby Empresarial”**. -

ZONA “Desarrollo”

Los 15 equipos disputarán entre sí una fase en formato liga en dos zonas (8 y 7 equipos). Solo de ida.

Los primeros, segundos, terceros y cuartos jugaran en la zona “Intermedia”, disputarán entre sí una fase en formato liga solo de ida. Los equipos que termine en la primera y segunda posición jugaran una final para definir el campeón del torneo Intermedia, esta final será en cancha a designar por la URBA.

El resto de los equipos jugaran en una zona Desarrollo disputando entre sí una fase en formato liga solo de ida.

A partir del próximo año los equipos volverán a quedarán ubicados según el nivel de competencia.

ZONA “CAMPEONATO”

8 EQUIPOS

ZONA “DESARROLLO”

15 EQUIPOS

Las autoridades competentes de la U.R.B.A. están facultadas para reglamentar y/o ampliar y/o disminuir y/o modificar el funcionamiento y/o desarrollo de las categorías y sus diferentes grupos en cualquier momento.

Lo dispuesto en las Normas de competición puede verse modificado durante el transcurso de la temporada por causa de fuerza mayor, siendo la Comisión de Competencias de la URBA la que determine la paralización y/o de la vuelta a la competición en atención a las causas de fuerza mayor.



Desempates en las posiciones finales del torneo del Rugby Empresario:

Si por algún motivo fuera necesario desempatar cualquier puesto en las tablas de posiciones del Campeonato, se considerarán criterios que contemplan SOLAMENTE LA ACTUACIÓN de los Equipos Empatados entre si.

Cuando para aplicar un criterio de desempate se debe comparar resultados en los que algún equipo ha cedido Pts. a cualquiera de los equipos involucrados en el empate, todos los resultados de este equipo con los empatados como asimismo los tantos y tries no serán tomados en cuenta.

- 1º Mayor cantidad de puntos de partido obtenidos en los partidos entre sí.
- 2º Mayor cantidad de partidos ganados entre si.
- 3º Mejor diferencia de tantos a favor menos tantos en contra entre si.
- 4º Mayor cantidad de tantos entre si.
- 5º Mejor diferencia de tries a favor menos tries en contra entre si.
- 6º Mayor cantidad de tries entre si.

En lo que sigue se considerarán criterios que surgen del TOTAL de los partidos disputados en la ZONA por cada uno de los equipos que sigan empatados.

- 7º Mayor cantidad de partidos ganados.
- 8º Mejor diferencia de tantos a favor menos tantos en contra.
- 9º Mayor cantidad de tantos.
- 10º Mejor diferencia de tries a favor menos tries en contra.
- 11º Mayor cantidad de tries.
- 12º El mejor del ranking de la U.R.B.A. 2019

En caso de empate en todas las instancias de Finales:

Final: si se diera el caso de partido que terminará empatado, el criterio para desempatar será el siguiente:

1. Muerte súbita: una vez finalizado el tiempo reglamentario, se seguirá jugando de inmediato, a primera diferencia en 2 períodos de diez (10) minutos cada uno, con dos (2) de descanso y cambiando de lado. Antes de que comiencen los tiempos suplementarios el referee efectúa el sorteo. El ganador del sorteo decide efectuar la salida de mitad de cancha o elegir lado.



En caso de continuar la paridad, se determinará el ganador mediante el siguiente orden de determinación:

2. Hubiera marcado más tries,
3. Hubiera convertido más drops.
4. Hubiera convertido más penales.
5. Hubiera anotado más conversiones.
6. Hubiera tenido menos tarjetas rojas,
7. Hubiera tenido menos tarjetas amarillas,
8. Hubiera anotado el primer try,
9. Hubiera anotado el primer drop
10. Hubiera convertido el primer penal.
11. Ventaja deportiva: de continuar el empate, será declarado ganador aquel que hubiera obtenido el mejor ranking en el torneo.

En lo que sigue se considerarán criterios que surgen del TOTAL de los partidos disputados en la ZONA por cada uno de los equipos que sigan empatados:

- 7º Mayor cantidad de partidos ganados.
- 8º Mejor diferencia de tantos a favor menos tantos en contra.
- 9º Mayor cantidad de tantos.
- 10º Mejor diferencia de tries a favor menos tries en contra.
- 11º Mayor cantidad de tries.
- 12º El mejor del ranking de la U.R.B.A.

Para el presente torneo se aplicará el **Sistema de Puntuación Bonus** que a continuación se detalla:

- 1) 4 Pts. Por partido ganado
 - 2) 2 Pts. Por partido empatado
 - 3) 0 Pts. Por partido perdido
 - 4) Se otorgará 1 PUNTO adicional por cada uno de los siguientes BONUS logrados
 - a) BONUS por DIFERENCIA de TRIES al equipo que gane y logre marcar tres o más tries que los que le marcó su adversario
 - b) BONUS por DIFERENCIA de TANTOS a todo equipo que pierda por 7 o menos tantos
-



Control de identidad

Los equipos podrán realizar el control de identidad de los jugadores en forma previa al encuentro, esto deberá ser solicitado al equipo rival a más tardar el viernes previo al encuentro o el mismo domingo se le podrá solicitar el dni de algún jugador en duda para disputar el encuentro.

La falta de identificación, inhabilitará al/a los jugador/es a participar del encuentro.

En caso que un equipo se negará a presentar las identificaciones de uno o más jugadores, se hará constar esta situación en la planilla del partido y éste podrá perder los puntos.

Mesa de control: La URBA podrá implementar en forma aleatoria y sin previo aviso una Mesa de Control al inicio y durante del / de los encuentro/s, siendo de carácter obligatorio para los equipos acreditar debidamente la identidad de los jugadores mediante presentación de DNI, Pasaporte y/o licencia para conducir.

Jugadores de Rugby Empresarial

Los jugadores con fichaje vigente en clubes de cualquier Unión afiliada a la Unión Argentina de Rugby no podrán participar del **Torneo Oficial de Rugby Empresarial** hasta tanto regularicen su situación conforme lo estipulado en el Reglamento de Competencias de la U.R.B.A.

A su vez ningún jugador podrá representar a más de una institución participante de cualquier torneo organizado por U.R.B.A. durante la misma temporada, tal ha sido debidamente reglamentado en el artículo 11° del Reglamento de Competencias de la U.R.B.A.-

En adición al fichaje, será requisito obligatorio para los jugadores haber presentado la Evaluación Médica Precompetitiva 2023 BDUAR para ser debidamente habilitados con sus certificados aprobados.

Comisión de Competencias



TARJETAS AZUL

La misma será exhibida por el referee al jugador sospechado de Conmoción, o que tenga una Conmoción Cerebral confirmada, indicándole que debe salir de la cancha y esto significará el retiro inmediato y definitivo del jugador involucrado.

Con el uso de la Tarjeta Azul se busca que la situación de Conmoción Cerebral esté comunicada fehacientemente a todos los presentes y crear la conciencia necesaria sobre situaciones de este tipo.

IMPORTANTE

Ante una situación de Conmoción Cerebral (o sospecha) además de mostrar la Tarjeta Azul para que el jugador en cuestión sea retirado definitivamente de la cancha, debemos seguir haciendo lo que veníamos haciendo:

1. Dejar constancia en la tarjeta del partido de la sospecha/confirmación de conmoción.
2. Enviar un email al Área de Referato de la URBA con los datos del jugador y un breve relato de lo ocurrido.
3. Al momento de cerrar la tarjeta electrónica de partido en BDUAR, cargar la incidencia de Conmoción Cerebral sobre el jugador en cuestión.



REGLAMENTO de la COMPETENCIA de RUGBY EMPRESARIO

Las disposiciones del presente Reglamento son de aplicación para el Campeonato del Torneo de Rugby Empresarial que se desempeñen dentro del ámbito de la Unión de Rugby de Buenos Aires (U.R.B.A.), motivo por el cual deroga toda otra disposición que se oponga en todo o en parte al presente.

Para participar el Torneo Oficial de Rugby Empresarial, los equipos deberán presentar la "Solicitud de Inscripción" que enviarán a la URBA a comienzo de año, esto deberá estar acompañado con nota aval de la Empresa a la que representan (con la aclaración de denominación, domicilio y el CUIT de la misma) Esta invitación será de aprobación de Competencias de URBA.

Todos los encuentros deberán jugarse únicamente en canchas habilitadas por la URBA.

Artículo 1º.-Serán de aplicación para este Grupo denominado Rugby Empresarial todas aquellas normas del reglamento dictado por Comisión de Competencias de la Unión de Rugby de Buenos Aires para sus competencias ordinarias de los torneos de división superior, salvo las reglas especiales que se estatuyen en los artículos siguientes; encontrándose sus infracciones sujetas a consideración de las Comisiones de Competencias y/o de Disciplina según correspondiere; sin perjuicio de la intervención del Consejo Directivo de la referida Unión en caso de considerarlo pertinente.

Artículo 2º.- Existiendo sólo una categoría en el Grupo, se dispone que todos los jugadores que integren los mismos deban tener una edad de 19 años cumplidos al inicio del campeonato en el cual pretende participar. Sólo excepcionalmente, a pedido de parte y con la debida certificación de aptitud expedida por médico en la cual exprese la madurez física del jugador, podrá participar un jugador que durante el transcurso del año en que se desarrolla la competencia cumpla la edad mínima establecida.

Artículo 3º.- No podrán participar aquellos jugadores que hayan intervenido en equipos que participen en el representativo de cualquier club; institución educativa o empresarial y que hayan intervenido en competencias organizadas por la Unión Argentina de Rugby o cualquier otra Unión en la temporada de la cual se trate



Artículo 4º.- Es obligación de todo jugador que fuere a intervenir en un partido acreditar su identidad con anterioridad al inicio del mismo. La misma podrá ser acreditada mediante DNI; Pasaporte o Licencia de Conducir vigente. La presentación se realizará en oportunidad de la confección de la Planilla del partido por parte de cada uno de los encargados en la que deberá constar todo jugador que pretenda desempeñarse en carácter de tal en el partido a jugarse. En caso de que algún jugador hubiese concurrido sin identificación de ningún tipo resultare del conocimiento de sus eventuales rivales, el mismo podrá intervenir en el encuentro con el acuerdo de su eventual oponente, debiendo dejar constancia del hecho en la misma planilla a efectos de controlar la reiteración de la infracción. Se deberá dejar constancia del hecho en la misma planilla a efectos de controlar la reiteración de la infracción; en cuyo caso, verificado el mismo en dos oportunidades será pasible de sanción de suspensión por una fecha en virtud del art. 10.2 del Reglamento de Disciplina de la Unión de Rugby de Buenos Aires. Tratándose de un jugador que no acredite su identidad y fuere desconocido por sus eventuales adversarios, el mismo no podrá participar del encuentro.

Artículo 5º.- Los partidos a disputarse tendrán una duración de 70 minutos divididos en dos tiempos de 35 minutos cada uno con un intervalo entre ellos de 15 minutos.

Artículo 6º.- El scrum será jugado sin disputa de ningún tipo adoptándose la modalidad de “empujo vs resisto” por lo que, una vez que la pelota se encuentra fuera de la formación recién podrá disputarse su control. Se entenderá que la formación ha terminado en el momento en que la pelota salga de la misma o sea tomada con sus manos por cualquiera de sus componentes que se haya desprendido de la formación sin que ello implique infracción a las reglas del juego, en cuyo caso será penalizado por el árbitro del cotejo.

Artículo 7º.- En razón de la modalidad establecida en el artículo anterior, los equipos se encuentran exentos de contar con primeras líneas entrenados para desempeñarse en tal puesto; no obstante lo cual los mismos deberán poseer un físico acorde y conocer las reglas básicas de la formación y respetar acabadamente las indicaciones impartidas por el árbitro, respetando los movimientos dispuestos para la disputa de scrum con empuje y toda norma que se encuentre establecida en resguardo de su integridad física.

Artículo 8º.- El line será jugado respetando todas sus reglamentaciones salvo en lo referente a “pelota parcial” en cuyo caso dispondrá la jugada el equipo que no fuere infractor reiterando la formación. Si la pelota nuevamente no es lanzada derecha, se otorgará un scrum al equipo que originalmente efectuó el lanzamiento.



Artículo 9º.- En el caso que la salida de mitad de cancha y kicks de reinicio luego de marcar puntos sean mal ejecutados y como consecuencia de ello:

a: la pelota no alcance los 10 mts sin haber sido jugada por el oponente;

b: la pelota sale directamente al touch sin haber sido jugada por el oponente;

c: la pelota es pateada al ingoal de los oponentes sin haber sido tocada por un jugador y un oponente la hace muerta apoya o resulta muerta saliendo a través del ingoal,

La salida se realizará nuevamente sin opción alguna.

En caso de repetirse la falla, se jugará un scrum en el centro y el oponente introducirá la pelota.

Artículo 10º.- En los casos en que se determinare un penal, el equipo no infractor podrá jugar la pelota en forma rápida y si, por invasión del adversario, el árbitro determinara 10 metros más adelante, esto podrá verificarse por única vez. Es decir, se otorgarán 10 metros por una sola vez.

Artículo 11º.- Teniendo en cuenta el espíritu que anima a los participantes de este Grupo de Rugby Empresario mediante el cual se persigue que todos los componentes de un equipo puedan jugar y en base al consenso de todos sus representantes, se dispone que los cambios serán ilimitados, pudiendo un jugador ingresar a disputar el encuentro en más de una oportunidad; con la sola limitación de que se encuentren incluidos entre los jugadores que integran la correspondiente planilla del encuentro, la cual deberá estar confeccionada con anterioridad a la iniciación del mismo. No se pueden agregar jugadores a mano.

Artículo 12º.- En caso de disputarse partidos de semifinal y final, los jugadores que fueren a participar en estas instancias deberán haber intervenido en más del cincuenta por ciento (50%) de los partidos disputados en el campeonato de ese año.

Artículo 13º.- El formato del campeonato será establecido por la Comisión de Competencias conforme a la cantidad de equipos que se inscribieren en cada temporada.

Artículo 14º.- En caso que un equipo no hubiera abonado el importe correspondiente a uso de cancha, Servicio Médico o viático de árbitro. Podrá ser suspendido hasta cancelar la deuda

Artículo 15º: Cualquier tema disciplinario se utilizará el Reglamento Oficial de Disciplina vigente