

## **REGLAMENTO DE COMPETENCIA:**

### **RUGBY SEVEN (femenino y masculino)**

#### **1. MODALIDAD DE COMPETENCIA**

La competencia se realizará de acuerdo con las reglas oficiales de juego de la UAR. Con las modificaciones que introduce el presente reglamento.

#### **2. CANTIDAD DE JUGADORES**

Tal como plantea el instructivo general, la lista de buena fe que permite un máximo de 12 (doce) jugadoras/es acreditadas/os por rama.

#### **3. FORMA DE DISPUTA**

- Si hubiera 5 equipos o menos, se competirá en el formato “todos contra todos”.
- Entre 6 y 10 equipos, se conformarán dos zonas.
- Entre 11 y 15 equipos, se conformarán tres zonas.
- Entre 16 y 20 equipos, habrá cuatro zonas.

- Los puntajes serán:

3 puntos para el ganador,

2 puntos para el empate, 1 punto

para el perdedor y

0 puntos por no presentación.

#### **4. SORTEO Y SEMBRADO**

Se establecen algunos criterios generales para el sembrado de las zonas y sorteo para la instancia final:

Se elegirá como cabeza de serie al campeón de la zona anterior; y al segundo y tercero siempre que se repita su presencia en los clasificados para la final del año en vigencia. De no repetirse esas cabeceras irán a sorteo.

En las zonas, siempre que fuera posible, se intentará no incluir en una misma dos universidades de la misma región.

## **5. DESEMPATE ZONA CLASIFICACIÓN**

Si al finalizar el partido los equipos estuvieran empatados, se declarará ganador al equipo que en el siguiente orden y sucesivamente, en ese partido:

- Hubiera marcado más tries,
- Hubiera convertido más drops.
- Hubiera convertido más penales.
- Hubiera anotado más conversiones.
- Quien hubiera tenido menos sanciones disciplinarias (tarjetas amarillas y rojas)

## **6. DESEMPATE EN OTRAS ETAPAS**

En el partido final, si al finalizar el mismo los equipos estuvieran empatados, se declarará ganador al equipo que marque el primer tanto, continuando el partido en tiempos de cinco minutos, alternando su posición en el campo de juego, con un minuto de descanso entre cada período.

## **7. TIEMPO DE JUEGO**

Los partidos se disputarán en dos tiempos de 7 minutos cada uno con un descanso de 2 minutos.

## **8. NO PRESENTACIÓN DE UN EQUIPO**

Para la presentación de los equipos en el campo de juego habrá una tolerancia de 15 minutos. En caso de no presentación de un equipo, el resultado será de 3 a 0. A los efectos de un desempate, los partidos que haya jugado el equipo que no se presentó serán computarizados 3-0, aún cuando se hayan disputado y terminado con otro marcador.

## 9. CONSIDERACIONES FINALES

- No podrá iniciarse un partido sin la presencia de un médico en cancha. Asimismo, cada organizador local regional y/o nacional deberá 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 accidentes y botiquín de primeros auxilios en el campo de juego, debiendo contar con los elementos de inmovilización correspondientes.
- Tampoco podrá empezar el partido sin el referí oficial de la liga local, provincial o nacional.
- Los horarios de inicio de cada partido y la cancha donde se disputará cada encuentro serán los indicados por cada organizador.
- La hora oficial será la indicada en el reloj oficial de la Mesa de Control. Pudiendo los managers de los equipos solicitarla y sincronizar los propios.
- La no presentación de un equipo a jugar en el horario y cancha indicada será considerada un incumplimiento y en consonancia, se declarará la ausencia definitiva del equipo infractor.
- Luego de jugado un partido, el referee designado será el responsable de remitir al Director del Torneo inmediatamente de finalizado el partido, la tarjeta del partido donde se especifique resultados de los partidos, detalle de los tantos habidos, detalle de los jugadores que hubieran sido expulsados del campo de juego, con un informe amplio explicando los motivos de la expulsión, y cualquier hecho anormal ocurrido antes, durante y después del desarrollo de los partidos ejecutado por jugadores, público, etc. y que contraríen las reglamentaciones vigentes
- En caso de expulsión de un jugador, será potestad del árbitro oficial informar a la Unión de rugby a la que pertenezca dicho jugador, si cree que la falta cometida amerita ser reportada.
- Los equipos deberán tener una casaca alternativa para tener como opción ante un rival que tenga una que pueda prestar a la confusión.

## 10. REUNIÓN TÉCNICA PREVIA A LA FINAL

La organización invitará a una reunión técnica (con los equipos participantes de la final).

***Cualquier situación no prevista en el presente reglamento, será resuelta por la organización.***



Secretaría de Políticas  
Universitarias



Ministerio de Educación  
**Argentina**