

UNION ARGENTINA DE RUGBY



RUGBY SEGURO

NORMATIVAS SOBRE EL SCRUM

Teniendo en cuenta que el hoy denominado “**RUGBY SEGURO**” viene implementando diversas medidas a fin de alcanzar el objetivo principal por el que fue creado, que resulta ser la Prevención de Lesiones y Seguridad en el juego, se deja aclarado y establecido que todas las medidas que han sido dictadas y notificadas a las Uniones Provinciales y que fueran refrendadas en Paraná en el mes de Diciembre de 2106 a través de sus Presidentes, **se encuentran plenamente vigentes y resultan ser de aplicación obligatoria.-**

Las medidas implementadas tienen variantes para juveniles (M15 a M19 inclusive) que se expresan en este documento y que también se encuentran vigentes.

1. ACREDITACION DE PRIMERAS LINEAS

Artículo 1.1: Los jugadores de todos los equipos que compiten oficialmente en el País, de cualquier división competitiva, y de todos los Clubes, que deseen hacerlo en la primera línea deben estar inscriptos en la Base de Datos UAR (BDUar) indicando como puesto o puestos alternativos si es pilar derecho, pilar izquierdo o hooker.

Se entiende que “compiten oficialmente” aquellos que participan en partidos oficiales autorizados por la unión provincial, sean por campeonatos, puntuables o no, o partidos de carácter amistoso.

Se entiende por “división competitiva” las que van de M15 a Mayores y aquellas que, aun siendo de edades menores, juegan con Reglamento World Rugby y disputan la posesión de pelota en el scrum.

Artículo 1.2: Los jugadores inscriptos como primera línea, deberán realizar y aprobar el Curso UAR denominado Acreditación de Primeras Líneas (APL), para estar habilitados a jugar en esas posiciones.

Artículo 1.3: Ningún jugador podrá jugar en ninguna de las posiciones de la primera línea si no está acreditado para ello y es responsabilidad de la unión organizadora o fiscalizadora de cada Competencia verificar el cumplimiento de esta norma.

Artículo 1.4: Cada Unión Provincial recibirá de la UAR la capacitación necesaria a sus encargados de Coaching para el dictado del APL y podrá nombrar los Educadores que considere necesario para dictar el mismo y acreditar.

Artículo 1.5: La Unión Provincial deberá cargar en la Base de Capacitación UAR (BCUar) los datos de aquellos jugadores acreditados.

Artículo 1.6: Ningún jugador podrá jugar como primera línea si no está acreditado como tal. Un jugador está acreditado cuando ha sido registrado en la BC.Uar indicando que ha aprobado el APL.

Artículo 1.7: La UAR implementará el APL con la modalidad “on line”. Una vez comunicada a las Uniones Provinciales la implementación de esta modalidad, los jugadores podrán acreditarse con la misma.

Artículo 1.8: La acreditación “on line” no exime la responsabilidad de las Uniones Provinciales indicada en el Artículo 1.3.

Artículo 1.9: Aun cuando un jugador esté acreditado como primera línea, el réferi en cualquier momento del partido puede solicitar el cambio de un jugador en esa posición o, en caso que no sea posible, determinar que se juegue con scrum sin disputa y/o empuje, si considera que tal jugador no tiene la suficiente idoneidad para desempeñarse en esa posición o es riesgoso para él u otro jugador.

Además de sus encargados de Coaching Provinciales que están a cargo de las capacitaciones mencionadas, Rugby Seguro ve la necesidad de que funcionen en las Uniones y en los Clubes los denominados REFERENTES DE SEGURIDAD, que serán los encargados de que efectivamente se cumplimenten todas las medidas de seguridad que implemente RUGBY SEGURO, de controlar y poner en práctica las políticas, acciones y lineamientos o para poner en práctica las acciones que se derivan del sistema que se encuentra en vigencia y a su vez de informar acerca de su cumplimiento, en particular del contralor, capacitación y educación a los jugadores que el sistema detecte que deben corregir técnicas y conductas o que necesitan ser formados nuevamente o corregir sus técnicas y destrezas en el juego por haber sido detectadas a través de la aplicación de Tarjetas Amarillas Agravadas.

2. REGULACIONES ESPECIFICAS EN SCRUM

Artículo 2.1: Los Oficiales de Juego (OJ), réferis, asistentes y colaboradores, deben involucrarse de modo efectivo, permanente y directo en el control de los diferentes procesos de formación / finalización del scrum, con la premisa de SEGURIDAD por sobre cualquier otra circunstancia.

Artículo 2.2: Los OJ deberán evitar en lo posible los resets de scrum, aplicando **estrictamente** las leyes de juego en vigencia.

Artículo 2.3: Los OJ deberán considerar a los malos asimientos, empujes en ángulos incorrectos y posiciones de empuje incorrectas que puedan ocasionar colapsos, como **juego sucio o peligroso**.

Artículo 2.4: Todas las infracciones mencionadas en el scrum serán tomadas como acciones **muy peligrosas** y recibirán el tratamiento reglamentario correspondiente.

Modificación para Divisiones Juveniles

En las divisiones juveniles el árbitro debe tomar una posición didáctica, de formar y enseñar, debiendo prevenir y advertir a los jugadores cuando verifique malos asimientos, empujes en ángulos incorrectos y posiciones de empuje incorrectas y de ser necesario advertir a los mismos para que estos defectos sean corregidos, antes de sancionar en forma directa un penal o sacar a un jugador la denominada TAA, pudiendo ser asistido en esta práctica por su colaborador.-

Artículo 2.5: Los Réferis Asistentes (RA) deberán ingresar al campo de juego **obligatoriamente** cuando se produce un scrum para asistir y colaborar con el árbitro, haciéndolo aquel que se encuentre más cercano al scrum y ubicándose del lado opuesto al ocupado por el OJ, para controlar los asimientos, ángulos de empuje y posición de brazos y pies. En caso de detectar infracciones, el RA le hará rápidamente una señal al referee (levantará un brazo) quien hará sonar el silbato inmediatamente. Deberá informar al OJ la infracción detectada **previniendo derrumbes o colapsos “antes”** de que estos se produzcan, o producido el colapso **pudiendo ambos hasta tomar contacto directo con la formación a fin de evitar consecuencias graves**.

Modificación para Divisiones Juveniles

En aquellos partidos de Divisiones Juveniles o en aquellos de mayores en que los referis asistentes no sean designados oficialmente **deberá** designarse un Colaborador de Scrum (CS).

El CS deberá ingresar al campo de juego **obligatoriamente** y actuará según lo descripto en 2.5 para el RA.

El OJ **deberá en Divisiones Juveniles, indicar la infracción advertida e indicar al jugador infractor la manera de solucionar la misma debiendo tratar de corregir el defecto detectado en la formación o la infracción señalada, sea a través del responsable o del entrenador, antes de sancionar en forma directa o de aplicar la TAA.**

Serán designados CS en forma sucesiva y excluyente

- 1) El Réferi Asistente designado oficialmente.
- 2) El Réferi Asistente autorizado por el Oficial de Partido designado oficialmente para cumplir este rol.
- 3) Un idóneo presente con la aprobación de los Entrenadores de ambos equipos y del OP.

4) Uno de los Entrenadores de los Equipos. Podrán hacerlo alternativamente un Entrenador de cada equipo.

En caso que no haya un Colaborador de Scrum disponible o que el mismo no pueda permanecer en el campo de juego NO SE JUGARA EL PARTIDO o, de haberse iniciado, DEBERA SUSPENDERSE.

Artículo 2.6: Los jugadores que forman el scrum pueden solicitar al réferi que **no se juegue ese scrum**, antes que se arroje la pelota, gritando “**basta**” (voz de socorro). El réferi hará sonar el silbato inmediatamente, ordenará desarmar el scrum y verificará las circunstancias que generaron el pedido y tomará las medidas que crea conveniente, siendo de aplicación en el caso el Sistema de desarme que se describe en el Manual de Capacitación y a continuación en 2.7.

Artículo 2.7: El réferi y sus asistentes deberán controlar que el desarme del scrum luego del silbato, sea controlado y seguro, evitando empujes posteriores. Deberá tenerse en cuenta el procedimiento de desarme que se encuentra en el Manual de Capacitación que ha sido utilizado para certificar y habilitar a los jugadores.

Artículo 2.8: Estas regulaciones deben aplicarse desde el inicio hasta la finalización del encuentro de modo permanente y consistente.

3. TARJETAS AMARILLAS AGRAVADAS

Artículo 3.1: Se denomina Tarjeta Amarilla Agravada (TAA) aquella que se aplica a un jugador por infracciones cometidas en el scrum consideradas juego peligroso según la respectiva regulación UAR.

Artículo 3.2: Cuando un jugador recibe una TAA habiendo recibido, con anterioridad o posterioridad, una tarjeta amarilla común tendrá una fecha de suspensión.

Artículo 3.3: Las TAA no se eliminan de los antecedentes del jugador.

Artículo 3.4: Cuando un jugador recibe una TAA, teniendo en sus antecedentes otra TAA, deberá cumplir dos fechas de suspensión.

Artículo 3.5: En lo sucesivo, cada TAA que reciba un jugador sumará una fecha de suspensión a la sanción aplicada por el mismo motivo anteriormente.

Artículo 3.6: Cada Unión Provincial es responsable de llevar el Registro de antecedentes de TAA, de las sanciones impuestas y de supervisar el cumplimiento de esta regulación.

Artículo 3.7: La UAR podrá solicitar los antecedentes del jugador donde se indican estas acciones para considerarla en sanciones originadas por TAA en Competencia Nacional.

Modificación para Divisiones Juveniles

Las **TARJETAS AMARILLAS AGRAVADAS** en el Rugby Juvenil son un instrumento o herramienta de última instancia que se aplicará cuando la tarea de capacitación y certificación previa del APL y la interacción del árbitro y el asistente no hayan podido corregir (como se indica en el párrafo siguiente) los motivos que a la postre deriven en la aplicación de esa medida agravada.- En esta dirección se observa que resulta fundamental en las Divisiones Juveniles **el compromiso tanto del árbitro del partido, como del colaborador que ingresa a la cancha a asistirlo, en evitar derrumbes y colapsos para lo que se reitera que ambos deben tomar participación activa en su rol de educador, recordándoles que la norma permite que ambos, puedan tomar contacto con la formación para evitar que esta se precipite y caiga y que su función en estas divisiones es primordial y sustancialmente preventiva y didáctica a la vez.**

Siguiendo con la línea de prevención y seguridad que persigue “Rugby Seguro” y teniendo en cuenta el proceso de formación que se lleva adelante en las Divisiones Juveniles, la aplicación de la denominada TAA debe transitar diversas etapas desde M 15 a M19 y no obstante que los jugadores deben cumplir con una previa capacitación, por encontrarse en una etapa de formación, se les otorgarán distintas alternativas para que se capaciten y se eduquen correctamente y puedan corregir técnicas o posiciones que pueden resultar peligrosas para sí o para los rivales.

En esta dirección, resulta trascendente aclararles a los Jugadores que se desempeñan en estas divisiones, la existencia de esta modalidad de Tarjeta Amarilla Agravada y los motivos que la originaron, como así también que van a estar inmersos durante su etapa de Juveniles, en un régimen especial, que les permitirá una capacitación continua, hasta llegar a participar en Rugby Superior donde ingresarán a un régimen más estricto que el que se aplica en Juveniles, a los fines de que puedan valorar y apreciar que deben capacitarse a conciencia y aprovechar su paso por las Divisiones Juveniles para perfeccionarse en las técnicas y destrezas adecuadas y aprovechar y superar las diversas etapas de capacitación que les permitirá formarse y educarse para ingresar en el rugby Superior.-

Asimismo se deja establecido, sin perjuicio de las variantes que se detallarán para estas Divisiones Juveniles en particular, para todos los casos que eventualmente los jugadores juveniles pudieren recibir este tipo de tarjetas y “antes” de ser sancionados, podrán contar con nuevas capacitaciones realizadas por los Referentes de Seguridad de su Club o de su Unión.

Teniendo en cuenta que los jugadores de Divisiones Juveniles realizan un cambio profundo al pasar a competir del Rugby Infantil al Rugby Juvenil Competitivo, resulta necesario que se les otorgue un tiempo prudencial durante esta etapa (5 años) a los fines de formarlos, capacitarlos y educarlos para que adquieran las destrezas apropiadas y necesarias para prevenir lesiones y educarlos en lo que hace a la Seguridad del juego en general.

A los fines de lograr el objetivo mencionado y evitar derrumbes y colapsos que pueden derivar en lesiones, se aplicará para las Divisiones Juveniles un régimen especial en lo que respecta a la aplicación del Régimen de Tarjetas Amarillas Agravadas.-

Las TAA durante las divisiones juveniles no se borran; es decir se consideran todas las TAA recibidas durante su competencia desde M15 a M19 inclusive.

Hasta la cuarta TAA, en divisiones juveniles y a los efectos de determinar las fechas de suspensión que le corresponden por acumulación, serán consideradas igual que una tarjeta amarilla común.

No obstante, deberán aplicarse las siguientes medidas:

- Cuando el jugador de divisiones juveniles acumule dos (2) TAA deberá presentarse ante el Referente de Scrum de su Club a los fines de mejorar y corregir los motivos que ocasionaron estas tarjetas, quedando habilitado luego de cumplir con esta nueva capacitación a jugar. El Club deberá informar a su Unión que el jugador a cumplido con la capacitación mencionada.
- Cuando el jugador reincida y reciba una nueva TAA, acumulando tres (3) será objeto del mismo tratamiento recibido para las dos primeras tarjetas del párrafo anterior con los mismos efectos.
- Para jugador que reciba otra TAA acumulando cuatro (4) será objeto del mismo tratamiento recibido para las tres primeras tarjetas indicadas en el párrafo anterior con los mismos efectos, con la diferencia que la capacitación deberá realizarla y coordinarla con el Referente de Seguridad de su Unión, debiendo este último informar su cumplimiento en la forma y modo que la Unión Provincial le indique.
- Aquel jugador que reciba una nueva TAA, la quinta TAA acumulada en las divisiones juveniles en las que ha participado, quedará inhabilitado para jugar en el puesto de primera línea por 30 días, pudiendo desempeñarse en otros puestos. Transcurrido ese período de 30 días el Referente de Seguridad de la Unión Provincial deberá acreditar que durante el mismo el jugador se ha capacitado y ha practicado en la posición de primera línea encontrándose en condiciones de volver a jugar como primera línea.

Se deja establecido que las TAA que se aplican en las Divisiones Juveniles, no serán tomadas en cuenta como antecedentes para ser contabilizadas en Rugby Superior por lo que no serán contabilizadas para agravar las sanciones a medida que se acumulen.

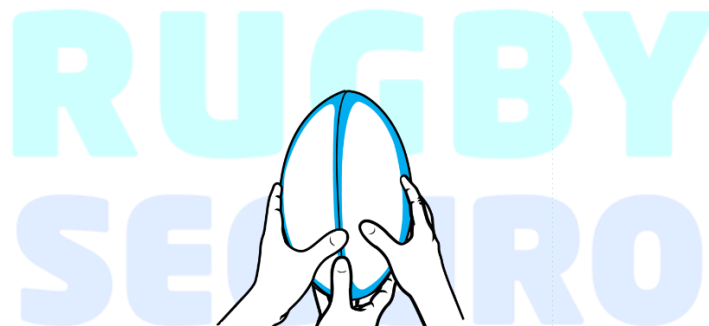
4. INSTRUCCIONES PARA DIRIGIR UN SCRUM SEGURO.

Las siguientes instrucciones serán transmitidas desde la Estructura Nacional a todos los Réferis de Panel que participan de la Competencia organizada por la Unión Argentina de Rugby.

Las Uniones Provinciales deberán hacer lo propio, instruyendo a sus réferis que participan de **toda** la Competencia que se juega que se juega en su ámbito o jurisdicción.

- La TAA tiene como objetivo principal que el jugador tome conciencia que de su **ACCIONAR ILICITO INTENCIONAL** se desprende un peligro para su integridad física o la del adversario.
- Esta Tarjeta no tiene como finalidad castigar sino lograr que el jugador comprenda que al ser sancionado debe corregir la persistencia de sus defectos en la formación.

- El árbitro tendrá un rol definido apuntado a formar y advertir de los defectos de la formación, indicándolos claramente y utilizando la prevención antes de sancionarlo salvo cuando expresamente el jugador infrinja la Ley intencionalmente, produciendo una infracción CLARA Y OBVIA debiendo utilizar este tipo de tarjeta (TAA) cuando ha agotado las demás instancias preventivas.
- El Réferi, el Asistente y el Colaborador de Scrum deben involucrarse activamente en la formación a los efectos de evitar derrumbes o colapsos inclusive podrá tomar contacto con los jugadores a fin de evitar que la formación caiga al suelo. A estos efectos podrá desarmar la situación a fin de prevenir malos asientos o posiciones incorrectas, empujes en direcciones no permitidas como que la cabeza de las primeras líneas se encuentre por debajo de la cadera poniendo especial atención a la altura de la formación.
- Teniendo en cuenta el objetivo de prevención y seguridad debiendo actuar con prudencia cuando tenga dudas razonables sobre la formación y los problemas o defectos que pudiere generar utilizando todas las herramientas a su alcance comenzando con advertir a los primeras líneas de las incorrecciones o faltas antes de sancionarlos con TAA pudiendo inclusive como medida preventiva utilizar una tarjeta amarilla simple antes de aplicar la TAA.
- El réferi antes de aplicar una Tarjeta Amarilla Agravada deberá agotar las instancias previas advirtiendo a los primeras líneas las incorrecciones, detallando claramente todas y cada uno de los motivos que lo llevan a la aplicación de las mencionadas tarjetas.
- El árbitro aplicará el concepto de nominado “tolerancia cero” cuando la infracción provenga de una acción CLARA Y OBVIA o reiterada del jugador o cuando ya haya sido advertido previamente.
- Se considerará infracción y juego peligroso cuando un equipo empuje a su rival hacia abajo o establezca una altura que no le permita hookear como indica el Reglamento.



**RUGBY
SEGURO**