

UNION de RUGBY de BUENOS AIRES
- TORNEO OFICIAL DE RUGBY FEMENINO 2018-
REGLAMENTO DE LA COMPEIENCIA

Artículo 1º: El torneo se desarrollará de la siguiente manera: 1 zona de 6 equipos ida y vuelta (Campeonato) y 1 zona de 6 equipos ida y vuelta (Ascenso) durante todo el año.-

Zona Campeonato: se jugara ida y vuelta jugando una Final para determinar el Campeon del Torneo entre el 1º y el 2º, el equipo ubicado en la posición 6º descenderá automáticamente a la zona Ascenso 2019. El equipo ubicado en la posición 5º jugara un repechaje con el 2º de la zona Ascenso para definir la permanencia o el ascenso a la temporada 2019.

Zona Ascenso se jugara ida y vuelta, el campeón ascenderá automaticamete y el 2º jugara un repechaje con el 5º de la zona Campeonato para definir la permanencia o el ascenso a la temporada 2019.

Para el 2019 pueden varias las zonas según si los equipos siguen participando en torneo.-

Puntuación: En cada una de las fecha sumarán de la siguiente manera: 4 puntos partido "ganado", 2 puntos "empate" y 0 puntos por partido "perdido".

Reglamentación en caso de empate: Para determinar una posición de la zonas si fueran 2 o mas equipos se determinará por el ganador entre ellos en el total de las fechas, si continuara el empate el ganador se determinará por la mejor diferencia de tantos, en primer lugar, luego por tantos a favor y por último se aplicará dependiendo la mejor posición en el ranking

Artículo 2º: Las jugadoras que formen tales equipos deberán estar habilitadas con el Apto Médico presentado en el nuevo sistema BDUAR.

Artículo 3º: a) Cada equipo estará constituido por diez **(10)** jugadores, no pudiendo iniciarse un partido con menos de seis **(9)**; **b)** Se podrán anotarán la cantidad de suplentes que considere cada equipo, estas jugadoras serán las habilitadas para participar del Torneo. **Cambios:** Los cambios son ilimitados, que podrán reemplazar a los titulares en cualquier momento del/o los partidos.- En ese caso se deberá tener en cuenta: **1º-** Lo solicitará el respectivo capitán de equipo al referee del partido, quien deberá autorizarlo y anotarlo en su tarjeta en el momento del ingreso.- Dichos cambios podrán hacerse en cualquier momento de un partido y los jugadores reemplazantes **deberán estar previamente anotados** en la "tarjeta on line impresa del Torneo", caso contrario el equipo infractor perderá el encuentro - **2º-** Las jugadoras que han sido sustituidas o reemplazadas no podrán volver a jugar en el partido, excepto para reemplazar a una jugadora que tenga una herida abierta o sangrante. La jugadora reemplazada x lesion no podrá jugar ese día.-

El equipo que otorgue W.O. en dos partidos por la circunstancia que sea, en cualquiera de las instancias del Torneo, quedará automáticamente eliminado del Torneo.-

Artículo 4º: Antes del primer partido, cada capitán o encargado entregará a las Autoridades del Torneo, la planilla en la que deberán estar completa y firmada por el médico y encargados de cada equipo. Dicha planilla será provista en el sistema on line "gestión de clubes" en la pagina de la Unión de Rugby de Buenos Aires.-

Artículo 5º: En los partidos de este torneo se aplicarán las reglas del juego fijadas en la "*Leyes del juego de Rugby. Variaciones para Ten a Side*" en todas sus partes y en la forma habitual. **Cuando una jugadora ha sido suspendido temporariamente, el periodo de suspensión del jugador será de 2 minutos.-**

Artículo 6º: Los partidos se jugarán en dos (2) períodos de treinta (30) minutos cada uno, cambiando de lado y con un (10) minuto de descanso.-

Artículo 7º: Cualquier cuestión que se suscite durante el desarrollo del torneo no contemplada en este Reglamento, será resuelta por las Autoridades del Torneo, siendo inapelables las resoluciones que ellas adopten por parte de los equipos intervinientes.-

REGLAS DE JUEGO DE TEN A SIDE

3.1 Cantidad máxima de jugadores en el área juego

Máximo: cada equipo debe tener no más de diez jugadores en el área de juego.

3.4 Jugadores nominados como sustitutos

Un equipo puede nominar hasta cinco reemplazos/sustitutos. El Organizador del Partido puede variar la cantidad de jugadores nominados como reemplazos/sustitutos.

Un equipo puede sustituir o reemplazar en cualquier momento cualquier número de jugadores durante un partido.

Los jugadores que ingresen al campo de juego deben hacerlo por la línea de mitad de cancha después que el jugador reemplazado o sustituido haya dejado el campo de juego.

Sanción: Penal en el lugar en que se hubiera reiniciado el juego.

El Organizador del Partido podrá variar la cantidad de reemplazos y sustitutos y limitar la cantidad de sustituciones.

3.14 Jugadores sustituidos que retornan al partido

Eliminar: 3.14 Jugadores sustituidos que retornan al partido

Ley 5 : Tiempo

5.1 Duración del partido

Un partido tendrá una duración de no más de sesenta minutos más el tiempo de descuento y los tiempos suplementarios. Un partido se divide en dos tiempos de no más de treinta minutos de tiempo de juego. El Organizador del Partido podrá variar la duración del partido.

5.2 Entretiempo

Después del entretiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de 10 minutos.

5.6 Tiempos suplementarios

Cuando hay un partido empatado y se necesita jugar tiempo suplementario, después de un descanso de un minuto se juegan los tiempos suplementarios en períodos de cinco minutos. Después de cada tiempo los equipos cambian de lado sin intervalo.

Ley 6 : Oficiales del Partido

6.A.14 Tiempos suplementarios - Sorteo

Antes de comenzar los tiempos suplementarios el árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes arroja una moneda y el otro capitán elige para ver quien gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si efectúa la salida de mitad de cancha o elige lado. Si el ganador del sorteo elige lado, los oponentes efectuarán la salida de mitad de cancha, y viceversa.

Ley 9 : Modo de marcar los Puntos

9.B.1 Ejecutando la conversión

Modificar

(c)

El puntapié debe ser un drop kick.

Eliminar (d)

Modificar

(e)

El pateador debe efectuar el puntapié dentro de los treinta segundos de haber marcado un try. Si el pateador no efectúa el puntapié dentro del tiempo permitido, el puntapié será desestimado.

9.B.4 El equipo oponente

Modificar

(a)

Todo el equipo oponente debe reunirse inmediatamente cerca de su línea de 10 metros.

Eliminar (b)

(c)

Eliminar 3er párrafo: "Cuando se permite otro puntapié..."

9.B.5 Tiempo suplementario – el ganador

Durante el tiempo suplementario, el equipo que primero marque un punto debe ser inmediatamente declarado vencedor, sin que continúe el juego.

Ley 10 : Juego Sucio

10.5 Sanciones

Nota: Suspensión Temporal: Cuando un jugador ha sido suspendido temporalmente, el período de suspensión del jugador será de dos minutos.

Ley 13 : Salidas (kick off y kicks de reinicio)

13.2 Quién efectúa la salida de mitad de cancha y kick de reinicio

Modificar

(c)

Después de marcar un punto, el equipo que ha marcado el punto efectúa el kick off con un drop kick que se debe efectuar en, o detrás del centro de la línea de mitad de cancha.

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

13.3 Posición del equipo del pateador en la salida de mitad de cancha

Modificar

Todo el equipo del pateador debe estar detrás de la pelota cuando es pateada. Si no lo están, se otorgará un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

13.7 Kick off que no alcanza los 10 metros y no es jugada por un oponente

Modificar

Si la pelota no alcanza la línea de 10 metros se debe otorgar un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

13.8 Pelota que sale directamente al touch

Modificar

La pelota debe caer en el campo de juego. Si resulta pateada directamente al touch se debe otorgar un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

13.9 Pelota que entra al in-goal

Modificar

(b)

Si el equipo oponente apoya la pelota, o si la hace pelota muerta, o si la pelota queda muerta yéndose al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta se otorgará un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha