



REGLAMENTO DE COMPETENCIAS LOCALES URU 2025

En la ciudad de Montevideo, el día miércoles 5 de febrero de 2025, el Consejo Directivo de la Unión de Rugby del Uruguay en aplicación de las atribuciones establecidas en el Estatuto de la URU resuelve actualizar el Reglamento 2021 por la presente versión 2025.

Índice de artículos.

Art. 1°. Alcance, objetivos e Interpretación....	1	Art. 20°. Primeras Líneas.	11
Art. 2°. Gestión de las Competencias.	1	Art. 21°. Definición de W.O.....	11
Art. 3°. Edades y Categorías.	1	Art. 22°. Mínimo de Jugadores en Cancha. ...	12
Art. 4°. Días y horarios de los partidos.	2	Art. 23°. Responsabilidad del Capitán y del Club con su parcialidad.....	12
Art. 5°. Inscripción de equipos de clubes.....	2	Art. 24°. Jugadores habilitados en instancias de definición.....	13
Art. 6°. Segundos Equipos.	2	Art. 25°. Habilitados en el Perímetro de Juego.	13
Art. 7°. Definición de Partido Oficial.	3	Art. 26°. Tarjetas Amarillas.	13
Art. 8°. Definición de Jugador Habilitado.	3	Art. 27°. Suspensiones por Indisciplinas.	14
Art. 9°. Solicitud de Pase de Jugador.....	3	Art. 28°. Ética del Referee.....	14
Art. 10°. Ficha del Jugador.	5	Art. 29°. Respeto al Referee.	15
Art. 11°. Cuerpos técnicos.....	5	Art. 30°. Jugadores de Selecciones Nacionales.	15
Art. 12°. Habilitación de Cancha.....	6	Art. 31°. Sistema de Puntuación en partidos oficiales.	16
Art.13°. Formulario de Partido.....	6	Art. 32°. Desempates en partidos con obligación de ganador.	16
Art. 14°. Inclusión de Jugador Inhabilitado. ...	7	Art. 33°. Desempates en puestos asignados.	16
Art. 15°. Cambios en la programación de partidos.	8	Art. 34°. Adversidades y alertas meteorológicas.....	17
Art. 16°. Designaciones y cobertura de Referees.	8	Art. 35°. Colores de indumentaria y numeración en la espalda.....	17
Art. 17°. Referee de Touch.	9		
Art. 18°. Referees de Club y sus designaciones.	10		
Art. 19°. Plan de Emergencia y Médico en Cancha.....	10		



Art. 1°. Alcance, objetivos e Interpretación.

- a. Las disposiciones del presente Reglamento son de carácter general, obligatorio y excluyente para todos los equipos, en todo el territorio nacional.
- b. El objetivo de este documento es la planificación de las competencias nacionales en concordancia con los intereses de las instituciones que componen la Unión de Rugby del Uruguay (URU), el desarrollo del rugby nacional y las necesidades de los seleccionados uruguayos en todos sus niveles.
- c. En todos los aspectos del juego el reglamento se regirá por las regulaciones generales de las Leyes del Juego de World Rugby.
- d. Las disposiciones del presente Reglamento han sido definidas por la Comisión de Competencias de la Unión de Rugby del Uruguay, y dicha Comisión se reserva la interpretación de los términos que ofrezcan dudas en oportunidad de su aplicación.

Art. 2°. Gestión de las Competencias.

- a. Se encomienda a la Comisión de Competencias la gestión de todos los aspectos administrativos y protocolos de organización de las competencias nacionales.
- b. Como ámbitos de apoyo y consulta se establecen las diferentes Mesas de Delegados que podrán reunirse con la frecuencia que establezcan según las necesidades, así como mantenerse en contacto por los diferentes medios electrónicos a disposición. Las mesas son: Mayores (1ra, Intermedia, Pre Intermedia A, Pre Intermedia B y m19), Juveniles (m17, m16, m15, m14 y m13), Infantiles (m12 y menores), Regional Norte (mayores, juveniles e infantiles) y Femenino (mayores, m17, m15 y m13)

Art. 3°. Edades y Categorías.

- a. Se define como la máxima categoría local a la 1ra División. Las demás categorías mayores son Intermedia, Preintermedia A, Preintermedia B, Master, Mayores Norte y m19 (que es juvenil en edades y reglamento pero se la considera mayor a los efectos de la logística). Las categorías juveniles son m17, m16, m15, m14, y m13. Las categorías infantiles son m12, m11, m10, m9, m8 y m7.
- b. Un jugador menor de tres generaciones respecto de la categoría estará inhabilitado, no pudiendo en ningún caso participar al mismo tiempo jugadores de cuatro generaciones diferentes. Es decir, por ejemplo, un jugador m16 no puede jugar en m19, pero si uno m17 o m18.



UNIÓN DE RUGBY DEL URUGUAY

- c. Podrá participar en categorías mayores de nivel superior (Primera División e Intermedia) cualquier jugador que haya cumplido los 18 años. De acuerdo a la regulación internacional para competencias amateur queda expresamente prohibido que un jugador menor de 18 años participe en ese nivel, así cuente con autorización médica, familiar o de cualquier otra índole.
- d. Podrá participar en categorías mayores de nivel desarrollo (Preintermedia, Regional Norte, Circuito de torneos de Sevens masculino o femenino, otros) cualquier jugador que cumpla 18 años en esa misma temporada, siendo que en estos niveles en ocasiones la categoría juvenil anterior es la m17.

Art. 4°. Días y horarios de los partidos.

- a. Los partidos se disputarán en días y horarios fijados previo al inicio de cada temporada. Para todas las categorías, pero especialmente para Primera División se presentará el calendario completo al finalizar el año anterior, de modo de tener certezas para planificar el inicio de cada temporada.
- b. Los horarios podrán tener variantes según la estación del año en relación a la luz natural o el frío.
- c. En coincidencia con partidos de TEROS u otros eventos de importancia institucional, se fijará la fecha en días domingos a modo excepcional, o se dejará directamente como fecha libre.
- d. Los partidos del bloque de mayores serán los días sábados, con posibles excepciones que involucren viajes al interior para los cuales se podrá fijar los días domingos.
- e. Los partidos de juveniles serán los días domingos en la mañana.

Art. 5°. Inscripción de equipos de clubes.

Cualquier institución para participar de una competencia oficial de juveniles o mayores debe presentar previo al inicio de la temporada:

- a. la personería jurídica correspondiente
- b. staff técnico disponible
- c. plantel de al menos 20 jugadores por categoría, en un listado con datos completos, que acredite que su participación será sostenible durante la competencia
- d. una cancha habilitada en la que oficiará de local.

Art. 6°. Segundos Equipos.

- a. La URU promoverá en todo momento la ampliación de las categorías de la competencia local, sean estas por edades o niveles. En el caso de planteles



UNIÓN DE RUGBY DEL URUGUAY

- amplios se podrá coordinar partidos amistosos, tiempos extras cuando el rival así lo acepte, u otras estrategias de desarrollo a mediano y largo plazo.
- b. La Comisión de Competencias podrá considerar la admisión de un segundo equipo dentro de una misma categoría y nivel, cuando una institución afiliada así lo solicite por escrito y con una fundamentación apropiada.
 - c. En caso de que se acepte la admisión del segundo equipo en alguna de las categorías de Mayores o Juveniles, será con un plantel completamente diferente durante toda la temporada, que a los efectos administrativos se considerará como si fuera otro club.

Art. 7°. Definición de Partido Oficial.

Todo partido será oficial en la medida que fuera organizado o auspiciado por la URU, de acuerdo al cumplimiento de:

- a. Designación de un referee por parte de la URU (así sea este un referee del Staff URU o uno de Club)
- b. Presencia de un médico durante todo el partido y que se desarrolle en un predio con cobertura de emergencia médica.

Art. 8°. Definición de Jugador Habilitado.

Puede participar en condición de habilitado cualquier jugador que cumpla con estas condiciones:

- a. No cuente con sanciones preventivas o en cumplimiento del Tribunal de Disciplina por expulsión o por acumulación de tres amarillas.
- b. No sea mayor de la edad correspondiente a la categoría, según artículo 3.
- c. No sea menor de la edad correspondiente a la categoría, según artículo 3.
- d. Cuente con su pase regularizado ante la URU.
- e. Haya pago el monto correspondiente a su inscripción de jugador y el mismo se haya conciliado por la URU en la ficha personal de la base de datos.
- f. Cuente con su Ficha Médica vigente, cargada en la base datos y aprobada por la URU.
- g. Tenga aprobado los exámenes on line de World Rugby que la URU requiera en cada temporada para cada categoría, y estén aprobados luego de haberlos cargado en la base datos de la URU.

Art. 9°. Solicitud de Pase de Jugador.

- a. Un jugador que cambie de institución tanto con destino local como internacional debe presentar el Pase de Jugador a la Secretaría de Competencias de la Unión



UNIÓN DE RUGBY DEL URUGUAY

- de Rugby del Uruguay firmado por su institución de origen. El formulario se encuentra disponible en la web de la URU.
- b. El costo del pase local para un jugador será igual al costo de inscripción de un (1) jugador de su categoría al momento de inscribirse en el nuevo equipo (es decir que debe abonar el costo del pase y el costo del carné de esa temporada correspondiente al club que llega, o sea el carné multiplicado por 2)
 - c. La URU exime del trámite y costo del pase de jugadores entre aquellas Instituciones que se presenten en conjunto a la URU en combinación de juveniles y mayores, como parte de un mismo proyecto deportivo.
 - d. Un jugador no podrá ficharse en más de una institución de la URU durante la misma temporada. Un jugador hará efectivo su fichaje de esa temporada al jugar por ese equipo al menos una vez (alcanza con estar presente en el formulario de un partido de esa temporada, aunque luego no se constate su ingreso al campo de juego)
 - e. Un jugador adquiere la condición de libre al no jugar por institución alguna durante dos temporadas anuales. El jugador libre implica el derecho a no realizar solicitud de pase para jugar en un club afiliado a la URU. La sola inscripción como jugador de una Institución lo habilita a competir por la misma sin necesidad del consentimiento de su Institución anterior.
 - f. Un jugador que presente pase desde el exterior quedará habilitado a participar inmediatamente debiendo ser hasta 30 días antes de la fase de definición anual, para lo cual deberá constatar su inclusión en cancha previo a esa fecha.
 - g. En el caso de jugadores participantes de intercambios oficiales entre la URU y otras Uniones o instituciones del extranjero, que vengán, emigren o regresen en el medio de un torneo, se evaluará especialmente la posibilidad de su participación inmediata en el mismo.
 - h. En el caso de jugadores locales que emigren temporalmente por razones ajenas al rugby (estudios, trabajo, experiencia personal) y requieran un permiso - liberación temporal para jugar al rugby en forma amateur, la URU les concederá el mismo sin necesidad de solicitar y abonar pase desde su club.
 - i. En el caso de jugadores que regresen desde otros clubes a formar un equipo o categoría en el club del cual son oriundos, se evaluará si aplicar el costo del pase local, priorizando el desarrollo del club de origen. En este caso de todas formas el trámite de solicitud de pase debe realizarse en forma normal.
 - j. Jugadores profesionales participante de equipos del torneo profesional organizado por Sudamérica Rugby, una vez desafectados de su franquicia y no siendo convocados por un seleccionado nacional, automáticamente quedan habilitados a ficharse sin necesidad de pase y pagando carnet de jugador y demás obligaciones administrativas. Es de responsabilidad del jugador su situación contractual y el permiso correspondiente si tiene contrato vigente con la franquicia.



Art. 10°. Ficha del Jugador.

- a. Se dispondrá por parte de la URU las condiciones administrativas y tecnológicas necesarias para la utilización apropiada de toda la información de un jugador.
- b. En esta ficha también serán anotadas las tarjetas amarillas y rojas, que reciba el jugador a los efectos de su cómputo de acuerdo a lo establecido en el artículo 25 del presente reglamento, las cuales serán también tenidas en cuenta a los efectos de los antecedentes disciplinarios que pudieran corresponder.
- c. La Ficha del jugador reunirá información acumulada de todas las temporadas en relación a los antecedentes disciplinarios y pases.

Art. 11°. Cuerpos técnicos.

- a. Las instituciones deberán promover y estimular a sus entrenadores, preparadores físicos, médicos y referees, a que se formen, acrediten y actualicen dentro de los cursos de World Rugby o similares homologados formalmente.
- b. La URU dispondrá de diferentes oportunidades y actividades de capacitación.
- c. El no cumplimiento de esta normativa será objeto de apercibimiento por parte de la URU pudiéndose evaluar, en caso de reiteración, la quita de los puntos disputados por el equipo.
- d. A los efectos de la competencia local se establece un mínimo de certificaciones según el rol de cada integrante con fines netamente formativos, de actualización y la vez como una puerta de entrada a profundizar en las diferentes áreas del juego para todos en cualquier función, nivel y categoría por edades. La posibilidad de hacerlos on line facilita su acceso.
- e. Cursos on line requeridos para entrenadores.
 - a. Leyes del Juego
 - b. Fuerza y Acondicionamiento Nivel 1 (opción jóvenes o adultos)
 - c. Introducción al Coaching
 - d. Factores Claves del Coaching
 - e. Análisis de Roles Funcionales
 - f. Conmoción Cerebral opción: “para todo público”
 - g. Primeros Auxilios en el Rugby
- f. Cursos on line requeridos para managers/delegados.
 - a. Conmoción Cerebral opción: “para todo público”
 - b. Primeros Auxilios en el Rugby
- g. Cursos on line requeridos para Preparadores Físicos
 - a. Conmoción Cerebral opción: “para todo público”
 - b. Fuerza y Acondicionamiento Nivel 1 (opción jóvenes o adultos)
 - c. Primeros Auxilios en el Rugby
- h. Cursos on line requeridos para Médicos / Fisios
 - a. Conmoción Cerebral opción: “para todo público”
 - b. Primeros Auxilios en el Rugby



Art. 12°. Habilitación de Cancha.

- a. Toda institución que participe en los campeonatos oficiales, deberá disponer de campo de juego e instalaciones adecuadas para el desarrollo de las actividades y la atención a sus visitantes.
- b. La habilitación de canchas se implementará por parte de la Comisión de Competencias antes de comenzar la temporada.
- c. Las Disposiciones referentes al terreno de juego serán las especificadas en las Leyes del Juego de la World Rugby vigentes.
- d. Deberá existir un vallado con una separación de 5mts. entre el área de juego y el área destinada al público, la cual permitirá un mejor desempeño de los jugadores y la tarea de los referees. Este requerimiento será excluyente para la disputa de partidos de Primera División y será controlado por el Referee del partido que informará a la Comisión de Competencias.
- e. Cuando por circunstancias especiales en niveles menores a Primera División o en categorías juveniles. no pudiera efectuarse el cercamiento de algún sector, el mismo deberá ser con una cuerda colocada alrededor de todo el perímetro. Si en alguna parte específica no existiera el mínimo de una cuerda como delimitación, y a los efectos de prevención, no podrá colocarse nadie del público en ese sector.
- f. En forma obligatoria se deberá contar con protectores de palos adecuados.
- g. Los banderines deberán ser accesorios seguros para los jugadores, especialmente en sus bases.
- h. Las canchas deberán contar con accesos suficientes y despejados para el ingreso de una ambulancia de acuerdo al artículo 19 del Plan de Emergencia.
- i. Las instituciones que ofician de local en partidos con equipos que tengan su sede a más de 100 km de distancia deberán obligatoriamente proporcionarle vestuarios antes y después de los partidos. En caso de no contar con los mismos, el club local deberá disponer de vestuarios en otras instalaciones cercanas y comunicarlo previamente al visitante. Los clubes visitantes que se vean perjudicados por este incumplimiento deberán informar a la Comisión de Competencias.

Art.13°. Formulario de Partido.

- a. Todos los equipos deberán tener delegados acreditados con usuario personal en el sistema digital de URU para las competencias locales.
- b. Para cualquier partido por campeonato debe completarse un formulario digital del partido, con los datos correspondientes a la lista de jugadores, capitán, primeras líneas aptos, staff y médico debidamente acreditados, y los restantes datos requeridos.
- c. El partido será creado en el sistema de acuerdo al fixture oficial por la Secretaría de Competencias. Una vez finalizado el partido y completo el formulario por



UNIÓN DE RUGBY DEL URUGUAY

- ambos clubes, será el referee del partido quien lo revise y cierre en las siguientes 24hs para su procesamiento administrativo, sanitario, disciplinario y para la difusión del resultado.
- d. En caso de imposibilidad técnica podrá realizarse un formulario por escrito y firmado por ambos equipos, que debe enviarse a la URU en las siguientes 24hs de realizado el partido.
 - e. El no cumplimiento de realizar formulario de partido será automáticamente sancionado con la quita de puntos en disputa y su asignación al otro equipo. Si la situación se repitiera el equipo será observado y sancionado hasta con su eliminación de la competencia.
 - f. Los dos equipos podrán corroborar mediante la presentación de documento de Identidad, si los jugadores subidos al formulario web son realmente los que entran a la cancha, así como sus suplentes. Es responsabilidad de las instituciones que disputan cada partido la veracidad de las alineaciones cargadas en el sistema. Si se constatare por parte del otro equipo o del referee, la ausencia en el formulario web, sea por la razón que fuere, de un jugador que en realidad está jugando o jugó, se podrá informar y presentar pruebas de la irregularidad. De confirmarse, todos los puntos en disputa se asignan al otro equipo y se aplica una suspensión del entrenador y del delegado del equipo por 3 fechas (será indefectiblemente a quienes consten en el formulario del partido)
 - g. En los formularios de partido se puede incluir hasta 23 jugadores, con las excepciones siguientes:
 - i. Torneos de Seven masculino o femenino, hasta 15 jugadores
 - ii. Categorías m13 y m14, hasta 35 jugadores

Art. 14°. Inclusión de Jugador Inhabilitado.

- a. El equipo que incluye un jugador inhabilitado pierde los puntos en disputa (5 puntos), los cuales son inmediatamente adjudicados al otro equipo siempre y cuando se encuentre en regla, de lo contrario tampoco se le adjudica ningún punto.
- b. Excepcionalmente se permite el previo aviso de incorporar un jugador inhabilitado con el fin de no dar W.O. y jugar el partido en forma amistosa dejando constancia del mismo en la casilla de observaciones, lo cual implica total responsabilidad por parte de la institución.
- c. La reiteración de incluir jugadores inhabilitados con previo aviso al equipo contrario en una temporada implica el tratamiento del tema en la Comisión de Competencias quien evaluará la eliminación del equipo de la programación oficial de partidos por esa temporada y la siguiente.



Art. 15°. Cambios en la programación de partidos.

- a. No está permitido modificar fechas, horarios ni canchas designadas para los partidos con las excepciones previstas en este reglamento.
- b. Los cambios de fecha u horarios deberán solicitarse, por intermedio de correo electrónico a la Secretaría de Competencias hasta el martes previo a las 18hs. Conjuntamente con la solicitud, deberá presentarse la propuesta de la nueva fecha y horario en la cual ambos estén de acuerdo. Las solicitudes deberán indicar cuál es la institución que solicita el cambio y cuál es la que lo acepta.
- c. Un partido postergado deberá jugarse dentro de los 30 días posteriores a la fecha fijada originalmente, siempre y cuando no se pase de la fecha definida para la finalización de esa competencia. En el caso de no jugarse, el equipo que haya solicitado el cambio perderá los puntos, más allá de la razón que existiera en la imposibilidad de acordar una fecha alternativa.
- d. La Comisión de Competencias podrá aprobar o no las solicitudes presentadas con el fin de mantener el normal desarrollo de los torneos aún con el acuerdo conforme de dos instituciones, así como podrá también modificar la fecha propuesta de cambio por otra que entienda mejor.
- e. La Comisión de Competencias podrá modificar, fechas u horarios de partidos, por motivos de interés general o particular, explicando a los participantes las razones en cada caso.
- f. Un club que se considere perjudicado por el cambio de fechas de terceros equipos podrá observarlo. La Comisión de Competencias tomará en cuenta dicha observación antes de aprobar o rechazar el cambio en forma definitiva.
- g. En el caso que se suspendiere por razones de índole general o particular una o más fechas del campeonato en cualquier categoría, aquellos jugadores que se encontraren suspendidos, no podrán computar la fecha (o fechas) suspendida(s) para purgar sus sanciones.

Art. 16°. Designaciones y cobertura de Referees.

- a. Para todos los partidos oficiales habrá un referee designado por la URU. De esta manera el partido tiene carácter de oficial según el artículo 3°. El referee designado deberá ser un Referee del staff de la URU o ser un Referee de Club, es decir será uno entre todos aquellos capacitados y habilitados para el cumplimiento de esta tarea. La designación de referees de touch también deberá ser de Referees habilitados para el cumplimiento de la tarea, según el art. 19°.
- b. En caso de competencias oficiales sudamericanas o internacionales serán SAR y WR respectivamente quienes designen, en coordinación con la URU si correspondiera.
- c. En caso de eventual falta de referees de nivel acorde a la 1ra División, se podrá tramitar la invitación a un referee extranjero que permita su cobertura. La



UNIÓN DE RUGBY DEL URUGUAY

- invitación a referees en otros niveles de la competencia local también es parte de una política de desarrollo e intercambio regional.
- d. En caso que un referee designado no concurra a un partido y tampoco lo haga su reemplazo, o que habiendo comenzado le resulte imposible seguir dirigiendo al que se encuentre desempeñándose como tal, los capitanes de común acuerdo, o los entrenadores responsables en caso de categorías juveniles, designaran a quien habrá de sustituirlo, dando preferencia a los habilitados de cada club presentes. De no lograrse acuerdo el juez será designado por el equipo locatario, respetando la preferencia señalada en el inciso anterior.
 - e. En el caso que un referee del Staff URU designado se vea imposibilitado de asistir a dirigir su partido, deberá comunicarse al menos 48hs. antes con el Secretario de Referato, para que disponga su sustitución. En cualquier caso de ausencia negligente, injustificada, o cualquier otro tipo de acción de indisciplina, falta de respeto a la investidura del Referee y de la Unión de Rugby del Uruguay, se habilitará la inmediata actuación de la Comisión de Disciplina, quien observará o sancionará de acuerdo a la gravedad de la falta cometida por el referee.
 - f. Queda absolutamente prohibido a los clubes participantes de las competencias oficiales de la URU recusar a un referee, cuestionar la conveniencia de su designación o expresarse sobre su persona y su actuación, en lo previo, durante o después de un partido, tanto en forma verbal como escrita en redes sociales y medios electrónicos en general.
 - g. Son los referees y jueces de touch, participantes de honor en los partidos de rugby, la atención a los mismos debe ser acorde a esta condición, las actitudes contrarias se entenderán como una falta grave, una ofensa a la Unión de Rugby del Uruguay y un agravio al rugby nacional. La Comisión de Disciplina aplicará de acuerdo a la gravedad la suspensión de los derechos de localía como consecuencia de destrato o desacato a la autoridad de los jueces.

Art. 17°. Referee de Touch.

- a. Se podrán designar referees de touch oficiales cuando sea posible, en cuyo caso quedan investidos de las mismas facultades y obligaciones que el referee del partido, pero subordinados a la autoridad de éste.
- b. Si no hubiera designación de referees de touch oficiales, cada equipo propondrá uno para la asistencia mínima al referee del partido.
- c. En caso de faltar sólo uno, debe ser el equipo local quien provea el puesto.
- d. El referee está facultado para ordenar la remoción del referee de touch cuando el mismo se desempeñe irregularmente o incurra en conductas reñidas con la imparcialidad, debiendo elevar el correspondiente informe a la Comisión de Disciplina si así lo amerita.
- e. Cuando un referee ordene una expulsión a instancias de un referee de touch, el informe que se confeccione deberá ser suscrito por éste y refrendado por el referee del partido. El informe de cualquier anomalía advertida en el transcurso del partido por un referee de touch, debe ser hecho al referee en la primera



oportunidad posterior, de modo de preservar la posibilidad de rápida respuesta al suceso.

Art. 18°. Referees de Club y sus designaciones.

- a. Todas las instituciones deberán presentar un referee por equipo inscripto en la temporada, y que el mismo se encuentre disponible para formarse y arbitrar en partidos de su club, y en otros, y deberán ser parte la una lista conocida por todos que se actualiza cada año, previo al inicio de la temporada.
- b. El Referee de Club no puede ser un integrante del staff técnico (ni de la categoría que juega en ese momento ni de otra en esa misma jornada).
- c. Los Referees de Club serán designados para partidos en su propio club que no puedan cubrirse por referees URU, y deberán ser parte la una lista conocida por todos cada año.

Art. 19°. Plan de Emergencia y Médico en Cancha.

- a. Todos los campos deportivos en los cuales se desarrollen actividades oficiales deben contar un Plan de Emergencia presentado ante el Área de Bienestar del Jugador de la URU. En el mismo debe constar que se cuenta con cobertura del área (jugadores y espectadores) de emergencia médica móvil para ser habilitados. La identificación de la misma y el número de teléfono deben estar en lugar visible del campo deportivo. El acceso del móvil a la cancha debe ser conocido por todos y estar completamente despajo y chequearse que está utilizable antes de comenzar el partido.
- b. El equipo que juegue en condición de local deberá contar con un botiquín con los elementos mínimos de urgencia, requeridos para brindar una asistencia de primer nivel; y una camilla rígida baja para traslado de pacientes lesionados dentro del campo de juego (de una altura no mayor a diez centímetros y con su correspondiente collarín). Dichos elementos serán utilizados para brindar rápidamente los primeros auxilios a cualquiera de los participantes del evento.
- c. También debe haber un desfibrilador accesible y conocido en su ubicación, el aparato debe estar inscripto en el MSP y contar con control de mantenimiento vigente. El club debe tener varias personas capacitadas para su uso en caso de ser necesario.
- d. El local deberá designar un médico obligatoriamente, que se desempeñará durante el encuentro como oficial del partido, a fin de prestar asistencia de emergencia los jugadores de ambos equipos que así lo requieran. El médico del equipo local no estará disponible para los planteles visitantes en vendajes, proveer materiales de uso personal, u otros que corresponden a cada club y jugadores, y no impliquen carácter de emergencias.
- e. Los médicos principales del club, deberán estar habilitados en el sistema de URU con los requerimientos correspondientes, para poder ser incluidos en el



UNIÓN DE RUGBY DEL URUGUAY

- formulario de partido digital. En el caso de contar con un médico suplente, o nuevo, aun no habilitados, se tomará como válido por una sola vez, esta situación debe ser anotada por el manager en las observaciones del partido.
- f. En el caso de los partidos de Primera División, ambos equipos deberán presentar un médico responsable. En las restantes divisiones, el equipo visitante debe presentar una persona idónea, técnica o licenciada, acredita en primeros auxilios en el rugby.
 - g. El médico firmante no puede ser un jugador de ese partido.
 - h. Si no hubiese profesional médico presente, el partido no podrá jugarse y perderá los puntos el equipo que oficiara de local, sin perjuicio de la aplicación de otras sanciones que pudieran corresponder.
 - i. El dictamen médico del profesional que actúe como oficial del partido es inapelable y el referee debe hacerlo cumplir.

Art. 20°. Primeras Líneas.

- a. El formulario del partido cuenta con la obligación de indicar quienes son la primera línea en cada plantel, así como qué cantidad de suplentes son requeridos según los jugadores disponibles, desde 15 a 23, de acuerdo a las leyes del juego de WR vigentes.
- b. Estos reemplazantes podrán ser señalados incluso si se encuentran desempeñando otro puesto al iniciar el partido.
- c. Cuando se dispongan scrums sin oposición como consecuencia de que un equipo no pueda proveer primeras líneas aptos para dicho puesto, ese equipo no podrá reemplazar al jugador cuya partida fue causa de los scrums sin oposición. (Ejemplo: amonestación o expulsión del jugador).
- d. Cuando se indiquen scrums sin oposición, el scrum debe jugarse con 8 jugadores por lado.
- e. En caso que un equipo avise de antemano que deberá jugar un partido con scrum simulado, todos los puntos en disputa serán adjudicados de antemano al otro equipo y el partido se jugará en forma amistosa.
- f. De acuerdo al crecimiento del rugby y los diferentes niveles de participación, podrán organizarse torneos en los que de antemano se acuerde que los scrums serán sin empuje.

Art. 21°. Definición de W.O.

- a. Un W.O. es la no presentación de un equipo a un partido oficial.
- b. Un partido ganado por resultado de W.O. es 28-0 (cuatro tries convertidos a cero) para todas las modalidades de juego.
- c. Si el partido se realiza en forma amistosa aunque sin disputa de puntos previamente aclarada, los puntos son asignados al equipo en regla aplicando resultado de W.O. En ese caso, por considerarse excepcional, no se aplicará una



UNIÓN DE RUGBY DEL URUGUAY

- sanción extra por parte de la URU. La reiteración a esta situación será observada y pasible de ser sancionada.
- d. No es obligación de un equipo aceptar cambiar días u horarios de partidos para evitar un W.O. de su rival. El calendario programado por la Comisión de Competencias de la URU será la referencia a este punto.
 - e. Toda situación especial respecto a este Calendario deberá presentarse con 14 días de anticipación por escrito a la URU para su consideración.
 - f. La comunicación previa al otro equipo, por parte del equipo que incumple, se encuentra en el terreno del respeto y las reglas de cortesía que caracterizan a nuestro deporte pero no atenúan en este caso la aplicación reglamentaria.
 - g. En el caso de partidos a 100 o más kilómetros de distancia se aplicará además la sanción de pérdida de localía en la fecha siguiente de la o las categorías que den el WO. También se genera automáticamente que el partido de “vuelta”, sea en cancha del equipo afectado.
 - h. En caso de acumularse 3 W.O. (3 partidos no jugados, con o sin aviso) el equipo automáticamente queda eliminado de la temporada. Esto es tres partidos que no se jugaron ni siquiera en forma amistosa.
 - i. La eliminación o retiro de un equipo inscripto para cualquier torneo organizado o fiscalizado por la URU facultará a la Comisión de Competencia a no permitir su inscripción en la siguiente temporada.

Art. 22°. Mínimo de Jugadores en Cancha.

- a. Para que un equipo se considere presente es necesario que cuente en la cancha y listos para jugar por lo menos doce (12) jugadores.
- b. En cualquier caso que un equipo quedara con 11 jugadores será automáticamente aplicado el resultado de W.O. y no podrá continuarse el partido (sea esta situación por lesiones, tarjetas amarillas u otras)

Art. 23°. Responsabilidad del Capitán y del Club con su parcialidad.

- a. Confirmando el espíritu de este deporte y el valor que asignamos al Capitán como figura, se considera que le cumple responsabilidad por el comportamiento de los jugadores que integran el equipo antes, durante y después de finalizado el partido hasta la finalización del tercer tiempo.
- b. En caso que el referee necesite detener un partido por problemas fuera de la cancha, se le solicitará también al capitán interceder en la conducta de cualquier persona allegada o vinculada a su club.
- c. Se establece, asimismo, que dicha responsabilidad se extenderá a la institución de la parcialidad infractora en el caso que la gravedad de los hechos así lo ameriten. En estos casos el juez u otros oficiales del día de partido, informarán de lo sucedido al tribunal de disciplina, quien sancionará al infractor de acuerdo a la falta cometida.



Art. 24°. Jugadores habilitados en instancias de definición.

- a. Un jugador que fue titular en el último partido de una división superior eliminada de la definición, no puede participar en instancias de definición de un equipo de nivel inferior en las siguientes fechas definitorias.
- b. Cuando un jugador haya participado durante la temporada en al menos tres partidos de rugby de franquicias o seleccionado nacional no podrá participar de las definiciones de las categorías Intermedia, Preintermedia y demás menores en rango. Se consideran las siguientes excepciones:
 - i. Si el jugador es m20 en esa temporada.
 - ii. Si el jugador pertenece a un club que su primer equipo participe en los niveles de intermedia o menores.
 - iii. Si el jugador al regresar a su club disputa mayor porcentaje de partidos como titular en categoría Intermedia o menor.

Art. 25°. Habilitados en el Perímetro de Juego.

- b. Se define que las únicas personas habilitadas a permanecer fuera de la cancha pero dentro del perímetro de juego (dentro del cerco) son:
 - 2 Entrenadores
 - 1 Médico
 - 1 Fisio
 - 8 Jugadores
- c. Como excepciones extras el referee del partido podrá autorizar:
 - i. los entrenadores y jugadores suplentes durante los entretiempos.
 - ii. camilleros para asistir o retirar a algún jugador lesionado;
- d. Cuando así lo amerite el referee estará facultado para solicitar “Zonas Técnicas” en forma anticipada.
- e. Los referees son los responsables de aplicar esta norma con el máximo rigor, a cuyo efecto solicitarán la colaboración de los capitanes y las autoridades presentes de los equipos participantes. Si luego de iniciado un partido se produjera el ingreso de personas no autorizadas al perímetro de juego (Zona delimitada por el cerco), el mismo será detenido hasta que la norma se cumpla. El referee podrá suspender un partido por no cumplirse con lo establecido y corresponde a los equipos responsables que actúen para disponer lo necesario para su desalojo.

Art. 26°. Tarjetas Amarillas.

- a. El jugador que acumule tres (3) tarjetas amarillas será informado a disciplina para que ratifique la sanción prevista en estos casos de una fecha de suspensión. El club podrá apelar alguna de las tres amarillas (o todas), lo cual será atendido por el Tribunal de Disciplina, recién cuando se acumule la tercera, y no antes.



UNIÓN DE RUGBY DEL URUGUAY

- b. La secretaria de competencias de la URU incluirá en el comunicado de suspensiones semanales los casos de suspensión por acumulación de amarillas.
- c. La acumulación de amarillas será renovada a cero para todos los jugadores al finalizar cada etapa regular y previo a la etapa de definiciones. Esto no evita que un jugador pueda cumplir sanción en una fecha de definición, si es que la acumulación se dio al finalizar la fase regular previa.

Art. 27°. Suspensiones por Indisciplinas.

- a. Toda persona expulsada del campo de juego, instalaciones o adyacencias de un club por un referee o por cualquier oficial del día del partido, quedará preventivamente suspendida para toda actividad oficial relacionada con el rugby, cualquiera sea su condición, hasta tanto se resuelva el caso.
- b. El referee del encuentro deberá elevar el informe correspondiente a la Comisión de Disciplina dentro de las 48hs siguientes al hecho.
- c. La inobservancia de este plazo no provocará la caducidad de la suspensión provisoria pero dará lugar a sanciones al referee incumplidor siempre y cuando no sea justificada su demora.
- d. La persona informada por indisciplina tiene derecho a una audiencia en los días siguientes al hecho, lo cual será comunicada por la Secretaría de Competencias al delegado oficial del club.
- e. Una vez realizada la audiencia o vencido el plazo de espera, si la persona no se presenta, la Comisión de Disciplina elaborará un dictamen final que será comunicado al delegado oficial del club dentro de un plazo máximo de 30 días.
- f. La persona que reciba una sanción puede apelar la misma presentando un recurso al Tribunal de Apelaciones, en un plazo de tres días hábiles, posteriores a la notificación de la sanción y sus fundamentos.
- g. El dictamen del Tribunal de Apelaciones reduciendo, aumentando o manteniendo la sanción, será final e inapelable por todas las partes.

Art. 28°. Ética del Referee.

- a. Queda prohibido a los referees formular declaraciones o efectuar comentarios, públicos o privados, sobre el contenido de sus informes presentes o pasados salvo con la Comisión de Disciplina.
- b. A un referee del Staff URU le cumple neutralidad y reserva en todo lo referente a la dinámica de la Unión de Rugby del Uruguay, en cualquier situación dentro o fuera de la cancha, aplicable a declaraciones personales, utilización de correos electrónicos o redes sociales.



Art. 29°. Respeto al Referee.

- a. Las decisiones del referee respecto a los hechos del partido y durante su desarrollo son finales e inapelables. Éste tiene la obligación de informar de los hechos acaecidos a la Comisión de Disciplina.
- b. La Comisión de Disciplina sancionará severamente las faltas de respeto, agresiones verbales y/o físicas contra un referee o un referee de touch, dentro o fuera de la cancha, durante el partido o aún después de finalizado. En todo momento los clubes deberán dar muestra activa del cuidado del buen comportamiento y respeto de su público.
- c. Cuando la identidad de una o más personas involucradas en un informe disciplinario no se conociera o no fuere lo suficientemente precisa, a requerimiento específico del Tribunal de Disciplina de la URU, la institución a la que pertenezca el responsable deberá ineludiblemente informar el nombre y apellido de la persona, bajo apercibimiento de hacer extensiva la responsabilidad por los hechos a toda la institución o a su capitán.

Art. 30°. Jugadores de Selecciones Nacionales.

- a. Los jugadores designados para formar parte de un preseleccionado de la URU de categorías juveniles o mayores en modalidad VII o XV, quedan automáticamente a la orden de la misma, no pudiendo integrar los planteles de su club de origen cuando así sea dispuesto, salvo autorización expresa de la Comisión Directiva de la URU a través del Manager de dicho seleccionado y de la Secretaría URU que elevará un comunicado oficial por escrito.
- b. La comunicación oficial y pública de la convocatoria será por parte del Manager del Seleccionado y de la Secretaría de la URU en forma escrita a los delegados de los clubes.
- c. Los casos de renunciaciones de jugadores se presentarán ante la Secretaría de la URU por intermedio de los delegados correspondientes. El tiempo y forma en que se presentan así como el contenido de las justificaciones serán evaluadas por el Consejo Directivo, pudiendo participarse a la Comisión de Disciplina si fuera necesario.
- d. Las inasistencias o sanciones disciplinarias deberán ser controladas por el Manager correspondiente, e informadas a la Secretaría de la URU para su pase al Consejo Directivo.
- e. Todo jugador que a juicio del Consejo Directivo, se negare sin justificación válida a participar de un preseleccionado, o se le excluya del mismo por razones disciplinarias o por inasistencias, podrá ser sancionado con una suspensión mínima de 2 a 10 partidos en torneos oficiales con su institución.



Art. 31°. Sistema de Puntuación en partidos oficiales.

- a. En los campeonatos de rugby XV en las categorías m15, m16, m17, m19 y los diferentes niveles de mayores, el sistema de puntuación será cuatro (4) puntos para el ganador, dos (2) puntos al empate y cero (0) al perdedor. Se aplicará punto BONUS para aquellos equipos que apoyen cuatro (4) o más tries y también para aquellos equipos que aun perdiendo el partido lo hagan por una diferencia máxima de siete (7) puntos.
- b. Los torneos de Seven tendrán su reglamentación específica tanto en cada uno de ellos como en un eventual circuito de acumulación de puntos por ubicaciones.
- c. Las categorías m14 y m13 de rugby XV serán siempre partidos oficiales amistosos, sin difusión de resultados ni tablas de posiciones.

Art. 32°. Desempates en partidos con obligación de ganador.

En los partidos de carácter eliminatorio, si al término del tiempo reglamentario hubiera empate, se procederá de la siguiente manera:

- a. Se volverá a realizar sorteo y se jugarán dos tiempos adicionales de 10 minutos cada uno, cambiando de lado sin tiempo de descanso; terminando a la primera ventaja de alguno de los dos equipos (muerte súbita).
- b. Si aún permaneciera el empate, se efectuarán penales a los palos desde el cruce entre 22 y 15 m cercanos a los palos en régimen de uno y uno cada pateador y cada lugar (se sortean los palos a utilizar y en qué lugar comenzar: derecha o izquierda). Los pateadores de la definición deberán ser designados al comienzo de las patadas a los palos y podrá mantenerse el mismo durante toda la definición.

Art. 33°. Desempates en puestos asignados.

Si por algún motivo fuera necesario desempatar cualquier puesto en la tabla de posiciones entre dos o más equipos, se aplicarán en forma sucesiva y excluyente las siguientes normas:

- a. Se tomará en cuenta el o los resultados obtenidos (ganado, empatado, perdido con las bonificaciones pertinentes) en el mismo torneo, sólo en el o los partidos jugados entre sí por los equipos igualados, es decir la sumatoria de los puntos totales obtenidos entre ellos;
- b. Si continuara el empate se tomará en cuenta la diferencia de tries realizados entre él o los partidos disputados entre ellos en el mismo torneo;
- c. Luego se tomará como criterio la diferencia de tantos realizados entre él o los partidos disputados entre ellos en el mismo torneo;



UNIÓN DE RUGBY DEL URUGUAY

- d. Si continuara el empate, se tomarán en cuenta los antecedentes disciplinarios registrados durante ese torneo de los jugadores de los equipos empatados, debiendo definirse a favor del equipo que posea en primer término menor número de expulsiones y si no las hubiera, de amonestaciones;
- e. Si el empate continúa se tomará en cuenta la suma total de los tries obtenidos por cada equipo igualado en la zona o en el campeonato en que se produjo el empate, aunque este criterio no será utilizado si alguno de ellos recibió puntos por no presentarse un equipo oponente;
- f. Si el empate continúa se tomará en cuenta la suma total de los tantos obtenidos por cada equipo igualado en la zona o en el campeonato en que se produjo el empate, aunque este criterio tampoco será utilizado si alguno de ellos recibió puntos por no presentarse un equipo oponente.
- g. Si subsistiera el empate se definirá por sorteo el pasaje de uno de los equipos a la siguiente fase, pero en caso de finales se coronará a ambos equipos como campeones.

Art. 34°. Adversidades y alertas meteorológicas.

- a. En el caso de ser comunicados por INUMET alertas meteorológicas de grado naranja o rojo, se suspenderá la actividad. El plazo para la definición por parte de la URU es las 20hs del día previo al partido.
- b. Si el estado de la cancha puede ser constatado en las horas previas por los referees y los delegados de los equipos, ya sea concurriendo con anticipación, o a través de videos, podrá tomarse la decisión sin necesidad de que todos se trasladen a la cancha.
- c. Una vez presentes ambos planteles los partidos no se suspenderán por simple lluvia o bajas temperaturas. No obstante, el referee está facultado para resolver en el campo de juego la suspensión del encuentro en casos de tormenta eléctrica, vientos huracanados o lluvia de tal magnitud que le sea imposible por el estado de la cancha continuar con el juego.
- d. Si un partido es suspendido por adversidades climáticas, se debe jugar el tiempo restante en día y hora acordado entre ambos equipos con el resultado que había antes de su interrupción.

Art. 35°. Colores de indumentaria y numeración en la espalda.

- a. Todos los jugadores de un equipo deberán vestir los colores oficiales de la entidad que representan según su registro ante la URU. Sus camisetas deberán estar numeradas sin que se repitan. El club que incumpla esta disposición será pasible de sanciones ya que dificulta notoriamente la tarea de los referees.
- b. Cuando deban jugar entre sí dos equipos cuyos colores puedan prestarse a confusión, a requerimiento del referee, el local deberá cambiar su camiseta por otra habilitada oficialmente por la URU.



UNIÓN DE RUGBY DEL URUGUAY

- c. En instancias en las que esté involucrada la TV, locución y difusión masiva, los números de los jugadores deberán ser del al 15 y correspondiendo cada uno a los puestos correspondientes. La URU podrá sancionar al club que incumpla esta norma con una multa de valor de 10 UR.